

# DeLFinen



## Studiegruppe 10

**GitHub-Repository:** <https://github.com/NikolajWild/Delfinen>

**Trello:** <https://trello.com/b/VqotvUhl/studiegruppe>

### **GitHub-BrugerNavne:**

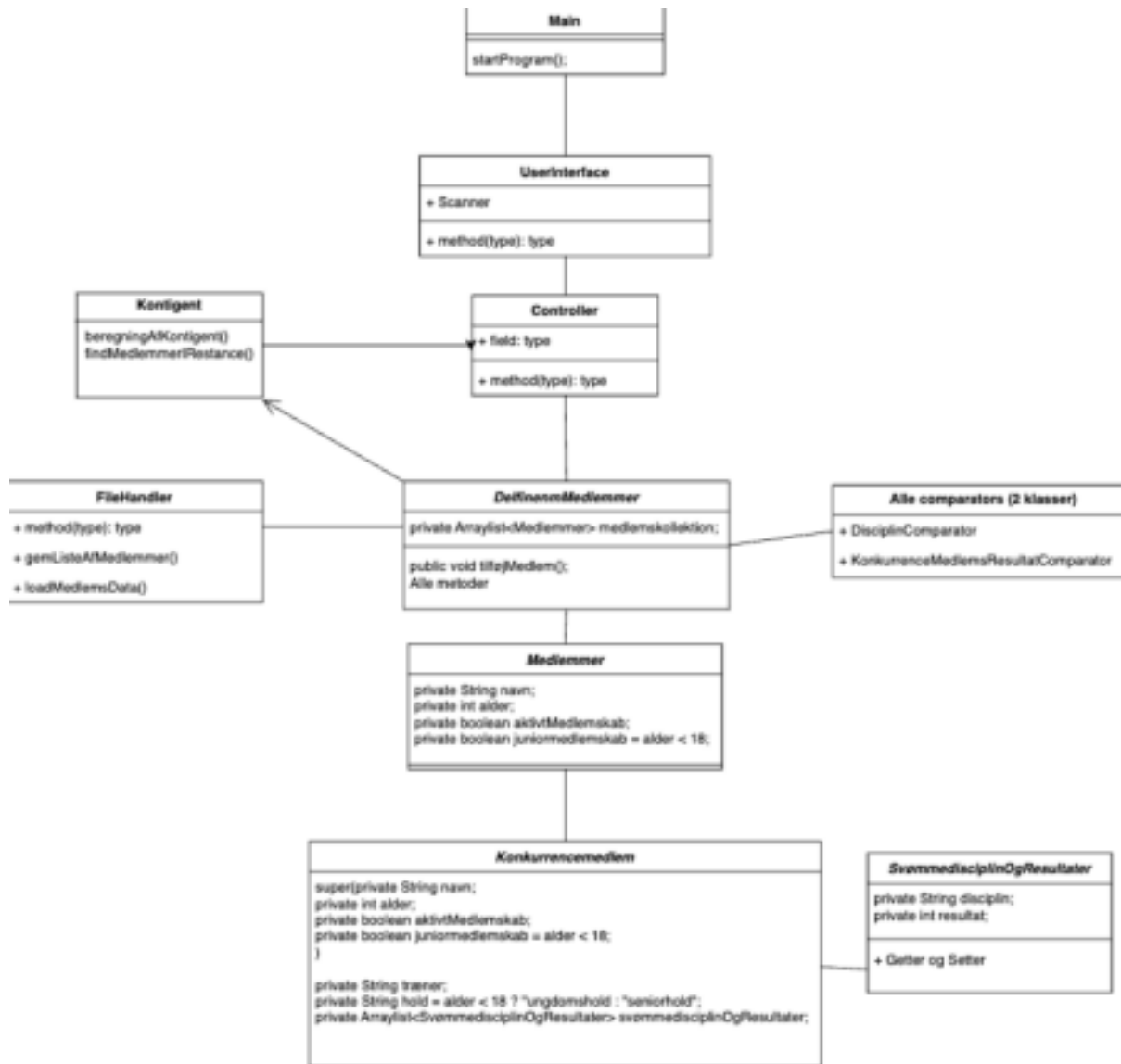
Anders Nystrup - (AndersNystrupJ)

Kasper Hejgaard - (KasperHejgaard)

**SCRUM Master** Nikolaj Wild Meier - (NikolajWild)

Marco Sjøstrøm - (Masj0002)

# Klassediagram



# The Team Canvas

Version 1.0 | English | [theteamcanvas.com](http://theteamcanvas.com)

Most important things to talk about in the team to make sure your work as a group is productive, happy and stress-free

TEAM NAME

WORKS

DATE

05-04-2024

<b>PEOPLE &amp; ROLES</b> What are our names and the roles we have in the team?  Nicklas: Scrum Master  Marco: Lead developer  Kasper: Developer  Anders: Developer	<b>GOALS</b> What do we want to achieve as a group? What are our key goals that are feasible, measurable and time-bound?  Vi vil gerne komme i mål med et redesign af et eksisterende program, så vores eksisterende projekt der vil blive udviklet på web, og vores produkt owner. At så at alle vores brugere vil ny produkt owner kan være stolte af.  <b>PERSONAL GOALS</b> What are our individual personal goals? Are there personal agendas that we want to open up? Udvikling, både for os selv og for team Kunne bruge skolen i praksis Udfordring og programmering sammen For at skabe et fint arbejds miljø, så vi kan for vores med vores projekt, samt at have en struktur der gør det nemmere. Individuel udvikling	<b>VALUES</b> What do we stand for? What are guiding principles? What are our common values that we want to be at the core of our team?  Gensidig respekt i gruppen. Forventning til ansvar for alle. Flexibilitet. Ærlighed/gennemkommunikation.  <b>NEEDS &amp; EXPECTATIONS</b> What each one of us needs to be successful? What are our personal needs towards the team to be at our best? Kunne arbejde med hinanden Struktur, organisation af dokumenter. Have en klar plan for hvad der skal arbejdes på. Plads til kreativitet	<b>RULES &amp; ACTION POINTS</b> What are the rules we want to introduce after doing this session? How do we communicate and keep everyone up to date? How do we make decisions? How do we evaluate and evaluate what we do?  Kommunikation "jeg kommer ikke idag" Ansvar for det man har lovet at lave. Holdt en deadline.
<b>STRENGTHS &amp; ASSETS</b> What are the skills we have in the team that will help us achieve our goals? What are interpersonal skills that we have? What are we good at, individually and as a team?  Har et godt forhold til hinanden  Gode kommunikationsmønstre  Plads til at give og modtage		<b>WEAKNESSES &amp; DEVELOPMENT AREAS</b> What are the weaknesses we have, individually and as a team? What are some obstacles we see ahead of us that we are likely to face?  Kode problemer  Tendens til at blive overarbejdet	

The Team Canvas by TheTeamCanvas.com  
Always free!

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.  
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

# Risikoanalyse for Delfin projektet

STAMDATA
Delfinen
Studiegruppe 10
Nikolaj Wild Meier

## Risikobeskrivelse (identificering)

Risiko-id	Dato	Forfatter	Risiko	Risikokonsekvens	Sand-synlighed	Konse-kvens	Risiko-værdi	Mitigerende tiltag
1	21.05.2024	Studiegruppe 10	Kode problemer	Manglende evne til at komme videre i projektet.	3	8	11	Sørge for at alle er på samme side inden vi arbejder videre med næste del af projektet.
2	21.05.2024	Studiegruppe 10	Tendens til at blive useriøse	Går i stå og får grint mere end arbejdet.	5	5	10	Være gode til at holde seriøsiteten og respektere arbejdsfordelingen.
3	21.05.2024	Studiegruppe 10	Bruge for lang tid på forståelse af opgaven.	Bruger tiden på at diskutere i stedet for at programmere .	5	5	10	Være god til at komme med forslag til hvordan at opgavebeskrivelsen kan forståes igennem programmering.

# Interessentanalyse

Interessentanalysens formål er at give projektgruppen et overblik over personer, der har interesse i projektet. Samtidig giver analysen et overblik over, hvilke tiltag der kan iværksættes for at håndtere interessenterne bedst muligt.

Skemaet udfyldes efter følgende steps:

1. Identificer alle interessenter i projektet
2. Beskriv interessentens oplevede fordele og ulemper ved projektet
3. Beskrivelse af, hvordan interessenterne håndteres og hvornår.

Det er et levende dokument og skal opdateres med jævne mellemrum.

Projekt Delfinen				Udfyldt af Gruppe 10	Dato 26/04-24
Interessent	kan opleve følgende FORDELE ved projektet Interessenten	Interessenten kan opleve følgende ULEMPER ved projektet	Samlet vurdering af interessentens bidrag/position	Håndtering af interessenten	
Luise (PO)	<ul style="list-style-type: none"><li>- Penge</li><li>- Styrket position (portefølje eller i en virksomhed)</li></ul>	Hvis produktet ikke lever op til kundens user stories/acceptkriterier – kræver mere tid. Kan interessenten miste penge og mistillid/dårligt omdømme hos kunden.	Mellemmand – har høj indflydelse som PO, men lavere bidrag til selve hands-on arbejdet. Overblik og bindeled mellem kunden og developers/SCRUM.	? Møder.	
Delfinen (ledelse/medarbejdere)	Optimering/effektivisering af hele deres interne system – kontingent, resultater, medlemsoplysninger. Bedre overblik og kortere proces generelt.	Kræver oplæring af ansatte i det nye system. Som ovenstående, et ufærdigt produkt, kan også skabe vanskeligheder der koster penge og tid.	Har mest magt ifht. Kravene til programmet/systemet. Bidrager med user stories og har hyret PO og derigennem developers, så i sidste ende denne interessant der bestemmer hvordan produktet skal virke og se ud.	Møder.	
Delfinen - medlemmer	Bliver lettere at håndtere indbetaling og overblik over evt. restance og resultater. Nemmere indmeldelsesprocess.	Bugs og andre eventuelle problemer med systemet, kan gå ud over medlemmerne.	Det kan være en mulighed at klubbens ledelse laver en brugerundersøgelse og medlemmer kan bidrage til systemet på den måde.	Eventuelle møder/brugerundersøgelser.	

## Domæne Model

