

Verkefni 1

Skilafrestur, 6. september, kl. 21:59 á Moodle

Teymi 2

Kári Snær Kárasón

Ólafur Georg Gylfason

Stella Rut Guðmundsdóttir

1 Markmið

Að velja sér verkefni sem er þróað á misserinu, gera viðskiptagreiningu og greiningu á notkunartilvikum kerfisins. Gera teymisáætlun.

Það eru engar sérstakar kröfur um hvaða verkefni þið veljið ykkur, en það gæti verið ágætt að hugsa um CRUD á gögn: Create, Read, Update, Delete vegna þess að við ætlum að hafa gagnagrunn. Í fyrri útgáfunni er notendaviðmót einfalt og gagnagrunnur, í seinni útgáfunni er notendaviðmótið fullkomnara.

2 Framkvæmd

2.1 Greining á vandamálinu eða verkefnum notenda sem nýja kerfinu er ætlað að leysa

Greinið hvert vandamálið er sem á að leysa. Hvernig á lausnin að leysa vandamálið. Hverjir eru helstu fíðusar. Hverjir eru notendur, hvar nota þeir lausnina og hvenær. Hver er áætlaður ávinningur notenda og eigenda kerfis. Ákveðið hvaða notkunartilvik þið ætlið að gera í fyrri útgáfu og hvaða notkunartilvik þið ætlið að gera í seinni útgáfu.

2.2 Greining á kröfum til kerfisins-sem-verður

Lýsið tveimur notkunartilvikum ítarlega sem ykkur finnst vera flóknust. Lýsið öðrum notkunartilvikum stuttlega. Gerið notkunartilviksrit. Greinið helstu gæðakröfur og aðrar kröfur.

2.3 Greinið vinnuumhverfi teymisins og samskiptaáætlun þess

Búið til svæði á Github fyrir teymið. Veljið hvaða þróunarumhverfi (Eclipse, IntelliJ, Netbeans eða annað) þið ætlið að nota, vikulega fundartíma teymisins, samskiptavettvangur (Facebook, Slack, Piazza), geymslustað fyrir afurðir verkefna, UML tól o.fl. sem þið haldið að hjálpi ykkur í vinnunni.

2.4 Java forrit með Spring Framework

Skrifið Java forrit í Spring Framework sem leyfir notanda að slá inn nafn í notendaviðmóti og svarar með *Góðan daginn nafn*. Skjalið forritið. Sjá skjölunarleiðbeiningar.

3 Afurðir

3.1 Vision and Scope document

Greining á vandamálinu eða verkefnum notenda sem kerfinu er ætlað að leysa. Sjá meðfylgjandi sniðmát.

3.2 Requirements document

Greining á notkunartilvikum kerfisins-sem-verður. Sjá meðfylgjandi sniðmát.

3.3 Teymisáætlun

Setjið upplýsingarnar um vinnuumhverfi og samskiptaáætlun snyrtilega í skjal.

3.4 Java forrit

Búið til útgáfu af forritinu á Github og látið slóðina fylgja með.

4 Verkaskipting innan teymis

Hver og einn lýsir stuttlega hvað hann eða hún lagði af mörkum til framkvæmdar og/eða afurða verkefnis 1. Hér geturðu t.d. sett inn hvort þú **barst ábyrgð** á framkvæmdinni/afurðum, þ.e. varst eins konar ritstjóri, hvort þú **lagðir talsvert af mörkum** í framkvæmd/skrifum eða hvort þú varst aðallega að **lesa yfir og rýna** skjal/forrit.

Nemandi	Afurð eða framkvæmd 1	Afurð eða framkvæmd 2	Afurð eða framkvæmd 3	Afurð eða framkvæmd 4
Nemandi 1	Unnið í sameiningu	Unnið í sameiningu	Unnið í sameiningu	Unnið í sameiningu
Nemandi 2	Unnið í sameiningu	Unnið í sameiningu	Unnið í sameiningu	Unnið í sameiningu
Nemandi 3	Unnið í sameiningu	Unnið í sameiningu	Unnið í sameiningu	Unnið í sameiningu

5 Frávik

Ef teymið gat ekki framkvæmt alla verkþætti sem beðið var um eða skilað afurðum, segið stuttlega frá því hér og segið hver ástæðan er.