# Disposition

1. Forside med logo, navne, gruppenr. Etc.
2. Oversigt over fremlæggelse
   1. Bemærkning at arkitektur, samt design og implementering er opdelt efter HW og SW
3. Beggrundelse for projekt – Projektoplæg
4. Udviklingsmodel
   1. Hvordan skal arbejdet udføres I projektet
   2. Opdelt I faser
   3. Arbejdes iterativt
5. Prototypeafgrænsning (Dennis)
6. Kravspec – Aktør-Kontekst diagram.
   1. Formål med kravspec
      1. Hvorfor laver vi en kravspec
      2. Hvordan hjælper det os
      3. Hvad udledes af kravspec – funktionelle/ikke-funktionelle krav
7. Kravspec – Use Case Diagram
   1. Identificeret use cases.
8. Kravspec – Use Case – Giv eksempel på use case
   1. Hvad ser vi på billedet.
   2. Hvad udledes fra use casen – Funktionelle krav
9. FURPS / MoSCoW
   1. Identifikation af ikke-funktionelle krav
   2. Kategorisering af ikke-funktionelle krav
   3. Eksempel på et krav og kategori.
   4. Eksempel på MoSCoW – Skal / Bør
10. Udforming af det videre arbejde
    1. Opdeling I grupper (Henvis til de enkelte grupper => PEG)
    2. Faste gruppemøder for hele gruppen til status / hvor langt man er I projektet
    3. Arbejdsprocessen var fri for de individuelle grupper.
    4. Eksempelvis har Anders og jeg gjort på denne måde.
       1. Trello
       2. “SCRUM”
11. HW Arkitektur
    1. Anvendelse af SysML – Hvorfor
    2. BDD – Forklar hvad det bruges til
    3. IBD – Forklar Forklar hvad det bruges til
12. HW Arkitektur – BDD
    1. Giv eksempel på et BDD
13. HW Arkitektur – IBD
    1. Giv eksempel på IBD
14. HW D / I – Overblik
    1. Der tales om X10.1 modul
       1. Zero-Cross Detector
       2. Senderkredsløb
       3. Modtagerkredsløb
15. HW D / I – X10.1
    1. IBD for X10.1 modul – Kort forklaring
16. HW D / I – Zero-Cross Detector
    1. Billede af kredsløb + Billede af output
    2. Kort forklaring af billeder
17. HW D / I – Senderkredsløb
    1. Billede af kredsløb
       1. Hvad består det af. Hvilke filtre etc.
       2. Ind og udgangssignaler
18. HW D / I – Senderkredsløb
    1. Billede af output + Forklaring deraf
19. HW D / I – Modtagerkredsløb
    1. Billede af kredsløb
       1. Hvad består det af.
20. HW D / I – Modtagerkredsløb
    1. Billede af output og input – Forklaring deraf
21. SW Arkitektur
    1. Domænemodel
    2. Hvordan er den lavet – Navneord fra UC
    3. Hvad bruges den til
    4. Identifikation af boundary og domain klasser
22. SW Arkitektur
    1. Identifikation af control klasser
23. SW Arkitektur - Klassediagrammer
    1. Brug af UML – Hvordan laver vi klassediagram
       1. Brug af identificerede klasser – Boundary, Domain og Control
24. SW Arkitektur – Sekvensdiagrammer
    1. Hvad bruges de til
       1. Overblik over sammenspil mellem klasser(boundary etc.)
       2. Metodeidentifikation
25. SW Arkitektur – Eksempel på SD
    1. Vælg et SD
    2. Pile – Hvad sker der (Overordnet)
    3. Vis klassediagram ud fra sekvensdiagram
26. SW Design og Implementering
    1. Forklar hvordan software er opdelt.
       1. Hvilke CPU’er, hvordan det er opdelt
       2. PC, Styreboks, X10.1 Sender, X10.1 Modtager, Kodelås, Enhed
27. SW D / I
    1. Giv kodeeksempel der demonstrere brug af SD fra Arkitektur
28. SW D / I
    1. “Unittest” udførsel
    2. Test af software
29. SW D / I
    1. GUI Eksempel???
30. Resultater
    1. Billede af system?
    2. Kort fortalt
       1. Der kan oprettes, ændres, fjernes og lagres enheder
       2. Der kan oprettes, ændres, fjernes og lagres tidsplaner for enheder
       3. Der kan simuleres aktivitet vha. Lagrede tidsplaner?