# RAPPORT

# USER STORIES, USER CASES, AKTIVITETSDIAGRAM & DOMÆNEDIAGRAM

11.12.24

# **USER STORIES**

(01)

### **USER STORY**

Indmelde nye medlemmer, hvor bla. alder registeres.

- For at have et medlemskartotek med oplysninger.

(02)

### **USER STORY**

Inddel medlemmere i medlemstyper

- aktiv/ passiv
- junior / senior
- motionist / konkurrencesvømmer)
- For at indele medlemmerne i kategorier.



### **USER STORY**

Indel kontingentbetaling afhængig af medlemstype

- For at holde styr på indbetaling fra medlemmere.



### **USER STORY**

Lav et overblik over forventede årlig betalinger

- For at tilrettelægge økonomien efter forventet indkomst.



### **USER STORY**

Lav en list over medlemmere i restance

- For at opkræve kontingent korrekt

# **06 USER STORY**

Indel konkurrance svømmere i to hold (junior / senior)

- For at holde styr på hvilke konkurrancer de skal deltage i.

# 07 USER STORY

Registering af den enkelte svømmers bedste træningsresultat og dato løbende

- For at holde styr på medlemmers træningsresultater og datoer.

### **08 USER STORY**

Udtagelse til konkurrencer ud fra svømmernes resultater.

- For at tilmelde svømmere til korrekte konkurrancer ud fra tid.

### 09 USER STORY

Registrere svømmerne der har deltaget til konkurrence registreres stævne, placering og tid.

- For at have et overblik over deltagernes konkurranceinformation.



### **USER STORY**

Registrer trænere med forskellige disipliner

- For at kunne tilknyttet konkurrancesvømmere til en træner

### 11 USER STORY

Oversigt over klubbens top 5 svømmere på junior og senior, vurderet ud fra disse discipliner

- butterfly
- crawl
- rygcrawl
- brystsvømning
- For at have et overblik over klubbens bedste svømmer.

## **VALGTE USER STORIES**

Vi har valgt at gå videre med disse user stories, da vi anser dem for vigtigst.

- **01** Indmelde nye medlemmer, hvor bla. alder registeres.
- **02** Inddel medlemmere i medlemstyper
- **03 -** Indel kontingentbetaling afhængig af medlemstype
- **04** Lav et overblik over forventede årlig betalinger
- 05 Lav en list over medlemmere i restance
- 10 Registrer trænere med forskellige disipliner



= valgte user stories

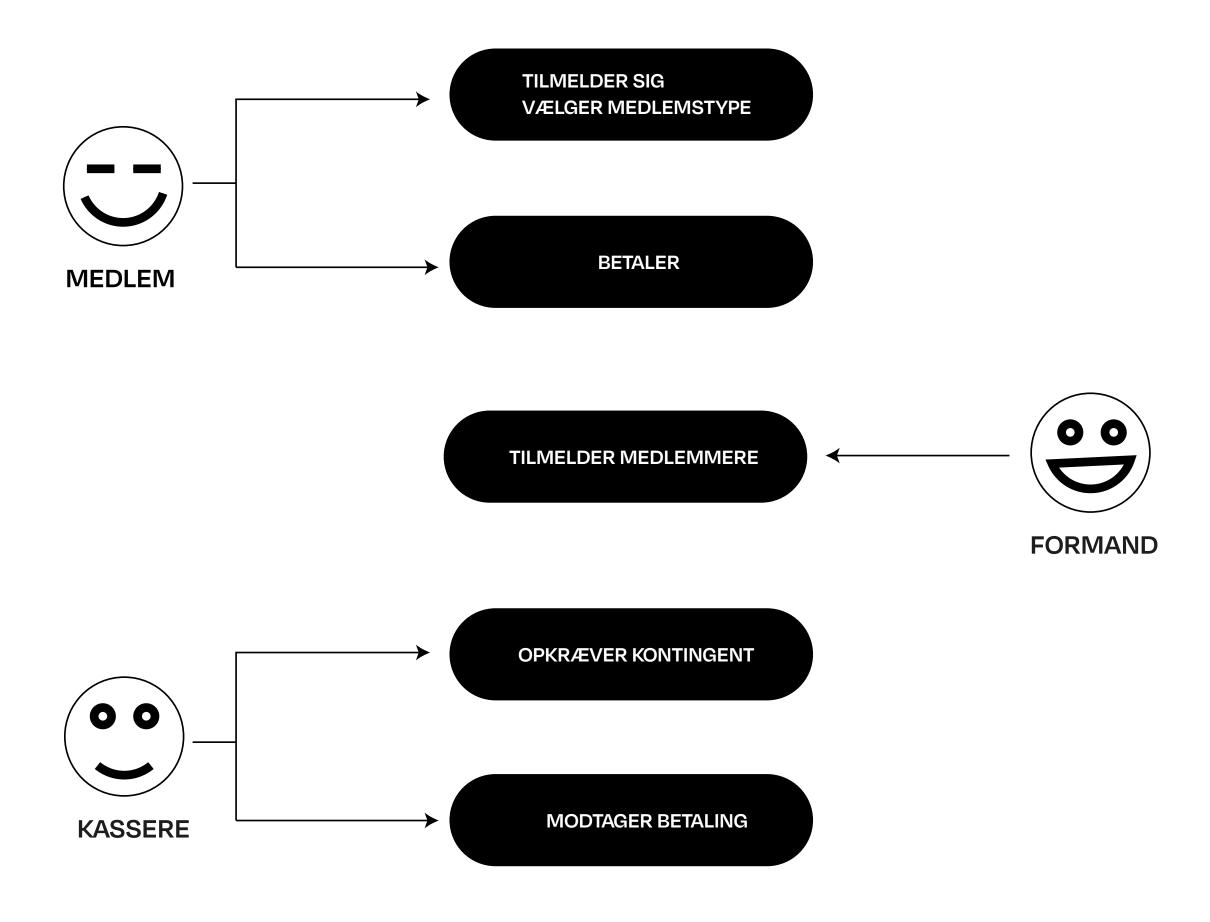
# **USER CASE - FULLY DRESSED**

# MÅL:

At få et overblik over medlemmere, kontingenter og restance.

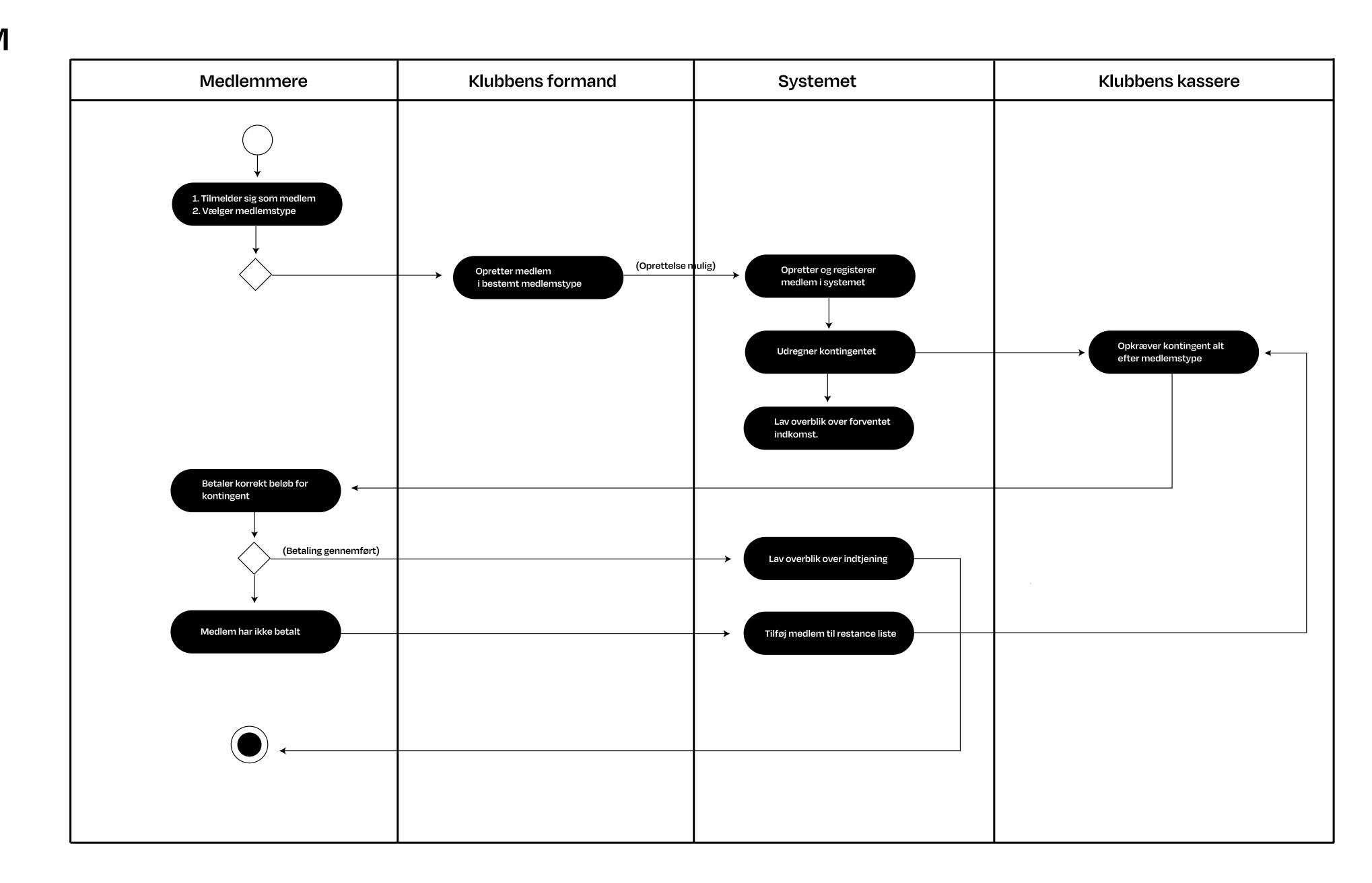
- **01** Formand vælger funktionen "Indmeld nyt medlem".
- **02** Formular præsenteres med felter til stamoplysninger:
  - Fulde navn
  - Fødselsdato (for automatisk beregning af alder)
  - Kontaktinformation (telefon og e-mail)
- **03** Formanden vælger medlemsstatus: Aktiv eller Passiv.
- O4 Formanden vælger medlemskategori: Junior (under 18 år), Senior (18 år og over), eller Senior 60+ (for rabat).
- **05** Formanden angiver aktivitetsform: Motionist eller Konkurrencesvømmer.
- O6 Systemet beregner det relevante kontingent baseret på medlemskategori og status.
- **07** Formanden gemmer oplysningerne i systemet.
- **08** Systemet bekræfter, at medlemmet er indmeldt.
- O9 Oplysningerne lagres og gøres tilgængelige for kassereren til kontingentopkrævning.
- 10 Medlemmet vises på medlemslisten med alle indtastede oplysninger.
- 11 Medlemmet tilføjes til restancelisten hvis de ikke har betalt.

# **USER CASE DIAGRAM**

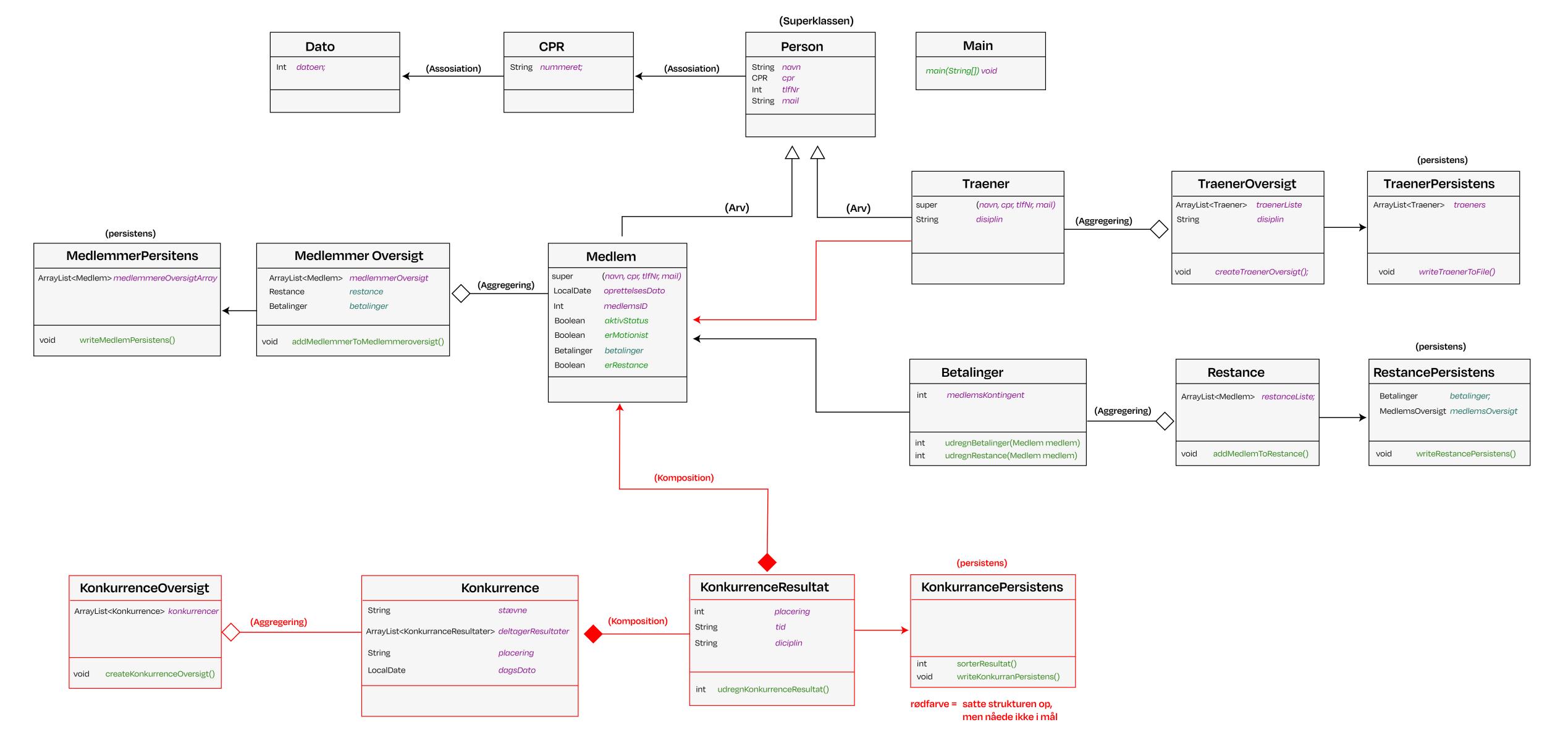


11.12.24

# **AKTIVITETSDIAGRAM**



# **KLASSEDIAGRAM**



# SCRUM

11.12.24

# VI VIL ARBEJDE MED FØLGENDE:

- Daily Scrum Meeting
- Backlog, Sprint Backlog & Tasks (Trello)
- Uddeling af roller
- Sprints, Sprint Meeting, Sprints Backlog, Sprints Goals & Sprint retrospective

# DAILY SCRUM MEETING

# **DAILY SCRUM**

Via vores dagligt SCRUM møde, har vi hele tiden kunne holde hinanden opdateret på projektet status, mangler og problemer. Ved at dagligt at overveje progressionen i projektet, er vi klædt på til at overholde deadlines, aftaler, forventninger mm. Vi afholder vores SCRUM møde som det sidste på dagen, så vi kan få en status på hvad vi skal priotere dagen efter, og hvor langt vi er i projektet som helhed.

# **ANDRE OVERVEJELSER:**

Vi har valgt at prioritere at sidde sammen, for at have klar kommunikation og kunne hjælpe hinanden videre når vi har siddet fast. Her i starten, når man er usikker kodemæssigt, har det været en fordel at sidde fysisk sammen.

# BACKLOG, SPRINT BACKLOG & TASKS

# SE PÅ VORES TRELLO:

https://trello.com/invite/b/67408f054f9742fd3f338784/ ATTI5bfb1c765a181eba330b4ffbcdc6e56fBBACF448/backlog

# **SPRINTS**

- SPRINT MEETING, SPRINTS BACKLOG, SPRINTS GOALS & SPRINT RETROSPECTIVE

# 01 SPRINTS (EKSEMPEL)

Disse valgte userstories, for dette 2 dages sprint:

01 - Indmelde nye medlemmer, hvor bla. alder registeres.

02 - Inddel i medlemstype (aktiv eller passiv - junior, senior - motionist, konkurrencesvømmer)

### **03 SPRINTS MEETING:**

Da vores sprint kun lige varer to dage, holder vi et kort dagligt scrum-møde om morgenen og et hurtigt statusmøde om eftermiddagen, hvor vi lægger fokus på:

- Hvad hver person arbejder på.
- Eventuelle blokeringer, der kan løses i løbet af dagen.
- Fordele arbejdet og fokuserer om at komme i mål.

# **05 SPRINT RETROPERSPECTIVE**

Efter de to dage, så samlede vi op på følgende:

# Hvad der gik godt:

Vi var gode til at starte ud med at lave et klassediagram, som gav os et helhedsbillede, hvilket gjorde det meget lettere for os at gå i gang med kodningen. Det gav os et stærkt fundament, og arbejdsfordelingen blev en del lettere.

# Effektivitet af to-dages sprinten:

Vi vurderede, at sprinten var effektiv for denne type opgaver, da den kortere tidsramme hjalp os med at forblive fokuserede og motiverede.

# **02 SPRINT GOALS**

Målet med denne 2-dages sprint er at levere en simpel registrering af medlemmerne i svømmeklubben, som senere kan bygges videre på.

# **04 SPRINT RESULT:**

En simpel registrering af medlemmerne, som kan inddeles i medlemstype, er oprettet.

# Forbedringsområder:

Vi identificerede områder, hvor vi kan forbedre vores processer, herunder bedre tidsplanlægning og mere forståelse, især i forhold til klassediagrammet.

# **UDDELING AF ROLLER**

- UDDELING AF ROLLER (SCRUM MASTER, PRODUCT OWNER & DEVELOPMENT TEAM)

Scrum Master: SUMAYA

Product owner: OLE, OSKAR & LASSE

Development team: PEYTON, NAUAR, ISABELLA, SUMAYA

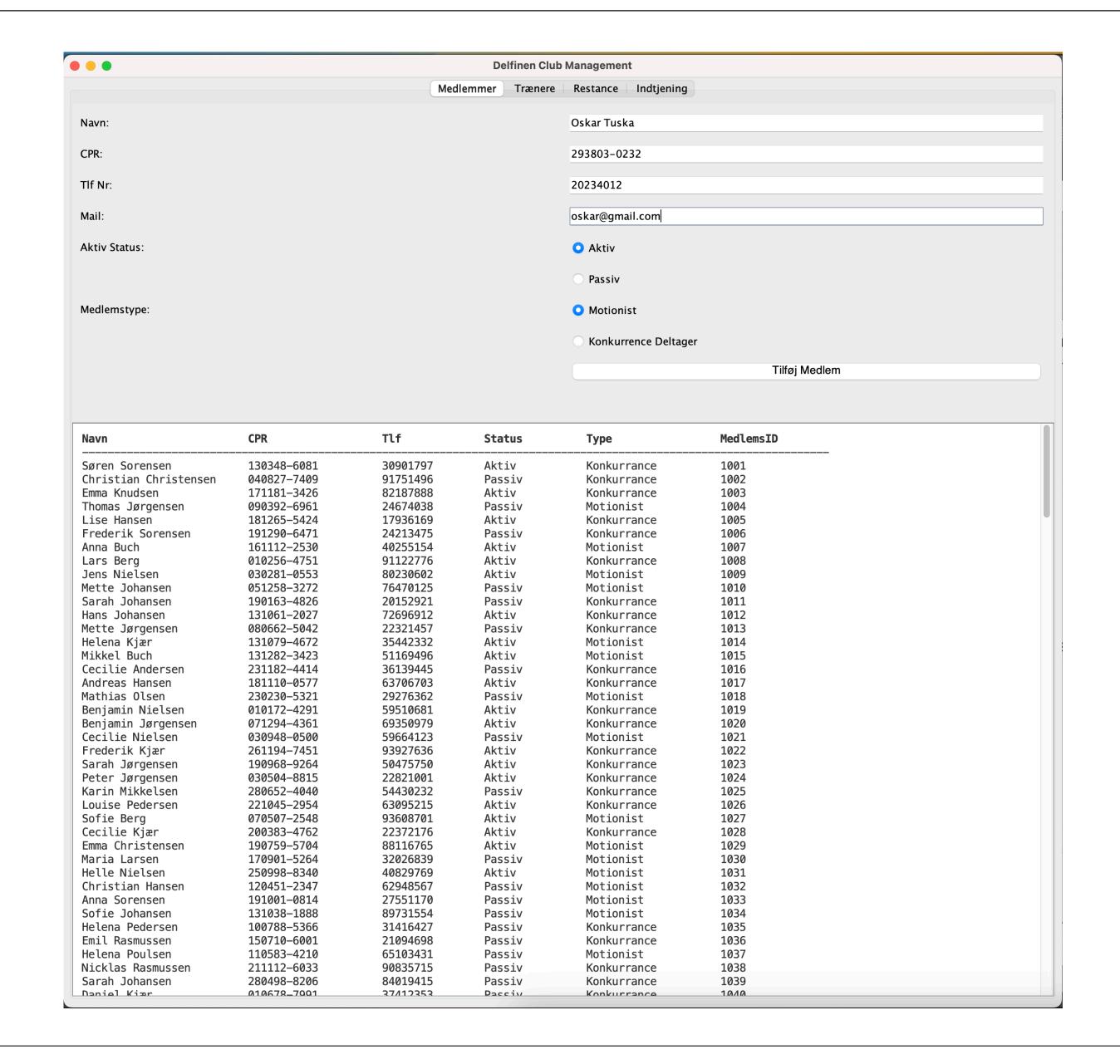
Ekstern kvalitet: PEYTON

Intern kvalitet: NAUAR

Tools: SUMAYA

Dokumentation: ISABELLA

# **GUI**



# KONKLUSION

# **OVERORDNEDE STATUS**

Hvad færdiggjorde vi / hvad manglede der?
Vi nåede alle de mål, vi satte os for. Gennem de
forskellige sprints arbejder vi effektivt og var altid
på forkant med opgaverne. Vi færdiggjorde alle de

### STØRSTE UDFORDRINGER

nævnte user stories.

Hvad gik der galt?

Vi havde generalt svært ved at sørge for at alle kunne holde overblikket og forstå alle dele af projektet. At udvikle kode og derefter implementere den korrekt hos alle, har vist sig at være sværere og mere tidskrævende end forventet.

# **HVAD VILLE VI HAVE GJORT ANDERLEDES?**

At blive bedre til at fordele arbejdet i par, så der altid var flere til at løse den samme opgave. Dette ville gøre det lettere at støtte hinanden undervejs og sikre, at vi kunne træde til for hinanden, hvis opgaven blev overvældende.

## **VEJEN FREM**

Hvad skal vi lave bedre til næste produkt?

For at forbedre næste produkt bør vi fokusere på disse tre områder:

# - Arbejdsmåder:

Tilpasning af workflows, så vi kan samarbejde bedre trods forskellige arbejdsgange.

# - Kommunikation & arbejdsfordeling

Hyppigere opdateringer, og gennemgang af kode, så vi alle kan følge med hinandens tempo.

# - Mere flexibilitet:

Skab en mere balanceret arbejdsfordeling, så alle kan arbejde effektivt uden at føle sig overbelastet.

Disse tiltag vil skabe en mere effektiv og stabil udviklingsproces.