

## Krav til Tredje Delrapport i Projektkursus Systemudvikling 2014 (ProjDat)

### Aflevering

Gruppen skal *senest onsdag den 14. maj 2014 kl 13.00* oploade besvarelsen i een pdf-fil på Absalon. Benyt gruppefunktionen til at angive gruppens medlemmer. Ved øvelserne *torsdag den 15. maj 2014* skal hver gruppe aflevere en *papirkopi* til instruktør.

### Størrelse

Maksimalt 25 sider (A4 med normal layout, ca. 400 ord per side) plus bilag. Figurer medregnes ikke i sidetal.

### Review

Ved de efterfølgende øvelser efter aftale med jeres instruktør.

### Opgaveforside

Opgaveforsiden skal indeholde titel på projektet, projektgruppemedlemmernes navne samt de 6 første cifre af CPR-numre, projektgruppe-nummer og navn på gruppens instruktør. Endvidere skal forsiden forsynes med dato og kursus-identifikation: Projektkursus Systemudvikling 2014.

### Indhold af Tredje Delrapport

Delrapporten består af to dele: Litteratur-review af to artikler, samt jeres foreløbige rapport om udviklingen af jeres IT-projekt. I forventes ved afleveringen af Tredje Delrapport at have implementeret en kørende prototype af jeres IT-løsning, dog uden at alle påtænkte funktioner nødvendigvis er implementeret.

### Litteraturreview

*Til aflevering:* Review af nedennævnte to artikler fra kursets supplerende litteratur. Artiklerne findes i Absalon, i en undermappe til mappen "Undervisningsmaterialer"

Review af hver enkelt artikel anbefales holdt inden for højst 1.5 side. Brug nogenlunde lige meget plads til referat af artiklens hovedpunkter og til de tanker og spørgsmål som artiklen rejser for jer. Relatér artiklens hovedsynspunkter til OOSE bogens beskrivelser og til anden faglitteratur I har læst. Hvis muligt og relevant så relatér til konkrete erfaringer i jeres IT-projekt.

- Brooks, F. P. (1986), No silver bullet, *Proc. of the IFIP Tenth World Computing Conference*, edited by H.-J. Kugler (1986), pp. 1069-76. Reprinted version from the book Brooks, F. P. (1995), *The mythical man-month: Essays on software engineering*, Addison-Wesley Publishing.
- Ehn, P. and Kyng, M. (1991), Cardboard computers: Mocking-it-up or hands-on the future. In Greenbaum, J. and Kyng, M., editors, (1991), in: *Design at Work: Cooperative Design of Computer Systems*, pages 169–195. Lawrence Erlbaum Associates.

### IT-projektudviklingen

Delrapporten om IT-projektudviklingen struktureres efter nedenstående disposition med kapitler 1-8. Det er samme struktur som blev benyttet i Delrapport 2; og den samme struktur som vi pt. forventer at benytte i den sidste Delrapport 4. Tanken hermed er, at I iterativt kan udbygge kapitlerne i delrapporterne, efterhånden som I kommer længere med jeres udvikling og evaluering af jeres IT-projekt. ***Vi forventer altså ikke, at I her i Delrapport 3 vil kunne aflevere noget færdigt til alle punkterne i rapporten.*** Enkelte punkter kan på det trin af udviklingen endnu stå næsten

tomme. Men husk det kan være klogt at aflevere noget foreløbigt med en kort beskrivelse af, hvad I tænker jer at skrive. Det er med til at skabe klarhed om hvad der er på vej, hvad der er udestående, og hvad der måske rejser særlige vanskeligheder (risici).

### Disposition af Delrapport 3:

#### 1. Abstract

*Til aflevering:* Et kort abstract på max 20 linjer om jeres projekt. Hvad laver I, for hvem, og hvordan?

#### 2. IT-projektets formål og rammer

*Til aflevering:* Baseret på FACTOR-begrebet som introduceret i Ugeseddel 6 (opg 2), gives en konkret beskrivelse af rammerne for IT-projektet.

#### 3. Kravspecifikation for IT-løsningen

*Til aflevering:*

Følgende punkter:

- (a) De funktionelle og ikke-funktionelle krav til jeres system. Husk at angive eventuelle constraints.
- (b) En use case model, der beskriver system-funktionaliteten. Der ønskes et højniveau-diagram, som giver overblik over hvilke use cases de forskellige aktører har.
- (c) Tre specificerede use cases, som er særlig vigtige i jeres system, se fx OOSE figur 4-22.
- (d) Et klassediagram over jeres problemområde (solution-domain).
- (e) Sekvens-diagrammer over de 3 use-cases specificeret i punkt (c).

Husk at alle diagrammer *skal* være fulgt af tekstbeskrivelser, der gør diagrammerne fuldt forståelige også for læsere uden særligt domænekendskab.

#### 4. Systemdesign sammenfatning

*Til aflevering:* Kapitlet resumerer jeres foreløbige systemdesign så kort og klart som muligt. Samtidig udpeger I de vigtigste udestående design- og implementationsopgaver.

#### 5. Program- og systemtest

*Til aflevering:* Dokumenter jeres foreløbige test af IT-løsningen. I kapitlet sammenfattes hovedresultaterne af jeres test-aktiviteter; mens test plan, test case specification, test incident report og test report summary placeres som bilag.

#### 6. Brugergrænseflade og interaktionsdesign

*Til aflevering* nedenstående punkter (a-b) og gerne (d) hvis I har gennemført en tænke-højt evaluering.

- (a) Præsenter skærbilleder af de mest interessante dele af jeres brugergrænseflade.
- (b) Illustrer flowet/dynamikken i brugerinteraktionen mellem skærbillederne.
- (c) En audio-visuel præsentation af brugergrænsefladen af den seneste kørende prototype. Formatet vælger I frit, fx en video der illustrerer IT-løsningen med vigtige use cases, en serie screenshots med speak, slideshow med forklarende tekst. *Dog skal det i alle tilfælde afleveres som et YouTube link og være uploadet som en "skjult video"*.
- (d) Resultatet af seneste tænke-højt forsøg gennemført med een eller flere af jeres brugere.

#### 7. Versionstyring

*Til aflevering:* Som bilag skal vedlægges jeres nuværende commit-log samt vigtige dele af jeres programkode. Kommentér kort (ca 1/2 side) de vigtigste ændringer, der er sket i programkoden.

## 8. Projektsamarbejdet

*Til aflevering:* Beskriv konkret og oplysende hvordan det går med samarbejdet med brugerne og med samarbejdet internt i gruppen. Herunder skal bl.a. oplyses antallet af møder med brugerne under projektforsløbet (fx på en tidslinje), mødeformen i gruppen, samt hvorledes jeres referat- og dokumentationsform fungerer. Hvorledes prioriterer og styrer I projektforsatsen, så I sikrer fremdrift på de felter, som er mest risikable/afgørende for et succesfuldt resultat? Herunder, beskriv og diskuter:

- (a) Hvad går godt?
- (b) Hvad går mindre godt?
- (c) Hvad vil I gøre for at effektivisere jeres udviklingsarbejde?