**Projektplan**

**Biljettautomat**

Johan Gustafsson

Alexander Brattström

**Version 1.0**

Spel i Scratch

Johan Gustafsson, HT2015  
Smålandsgymnasiet

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Namn | Ansvar | Telefon | E-post |
| Johan Gustafsson | Medlem | 076-7684433 | johan.gustafsson.student13@smalandsgymnasiet.com |
| Alexander Brattström | Medlem | 012-345678 | rasmus.brattstrom.student13@smalandsgymnasiet.com |

**Kund:** Smålandsgymnasiet, Växjö,   
**Kontaktperson hos kund:** Roger Sundh, roger.sundh@smalandsgymnasiet.com

**Innehåll**

[Beställare](#h.1t3h5sf)

[Översiktlig beskrivning av projektet](#h.2s8eyo1)

[Syfte](#h.17dp8vu)

[Leveranser](#h.z337ya)

[Begränsningar](#h.1y810tw)

[Planering](#h.2xcytpi)

[Före projektstart](#h.1ci93xb)

[Under projektet](#h.2bn6wsx)

[Efter projektet](#h.3as4poj)

[Organisationsplan för projektet](#h.49x2ik5)

[Dokumentplan](#h.3o7alnk)

[Utvecklingsmetodik](#h.7usbkgom65zh)

[Rapporteringsplan](#h.1v1yuxt)

[Mötesplan](#h.2u6wntf)

[Resursplan](#h.3tbugp1)

[Personer](#h.28h4qwu)

[Lokaler](#h.46r0co2)

[Verktyg](#h.111kx3o)

[Ekonomi](#h.206ipza)

[Milstolpar](#h.2zbgiuw)

[Aktiviteter](#h.sqyw64)

[Tidplan](#h.1rvwp1q)

[Kvalitetsplan](#h.3q5sasy)

[Testplan](#h.34g0dwd)

[Riskanalys](#h.43ky6rz)

[Avslut](#h.1x0gk37)

[Referenser](#h.2w5ecyt)

Dokumenthistorik

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Version** | **Datum** | **Utförda förändringar** | **Utförda av** | **Granskad** |
| 1.0 | 2016-01-08 | Första versionen | Johan Gustafsson | Johan Gustafsson |

# Beställare

Smålandsgymnasiet, Roger Sundh.

# Översiktlig beskrivning av projektet

## Syfte

Projektets syfte är att utveckla en biljettautomat.

## Leveranser

Slutlig redovisning av projektet ska ske vecka 4, 2016.

## Begränsningar

Utvecklingen begränsas till en fungerande prototyp, gjord i Google Presentation.

# Planering

## Före projektstart

Inhämta bakgrundsinformation. Reda ut önskemål om hur biljettautomaten ska fungera.

## Under projektet

Skapa katalogstruktur på datorn som stödjer projektets framskridande. Lägg allt material under mamp/htdocs/biljettautomat.

Skapa bilder och musik/effektljud.

Ta fram en prototyp i det valda utvecklingsverktyget, Google Presentation.

Skriva projektdokument.

Uppdatera projektets GitHubsida.

## Efter projektet

Redovisa

# Organisationsplan för projektet

Alexander Brattström är projektledare och Johan Gustafsson är projektdeltagare. Arbetsuppgifterna fördelar sig enligt nedanstående.

# Dokumentplan

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Dokument** | **Ansvarig** | **Mottagare** | **Syfte** |
| Kravspecifikation | Alexander Brattström | Smålandsgymnasiet | Klargöra projektets krav. |
| Projektplan | Johan Gustafsson | Smålandsgymnasiet | Vara ett stöd för projektledaren |
| Systemskiss | Johan Gustafsson Alexander Brattström | Smålandsgymnasiet | Vara ett stöd för projektledaren |
| Tidplan | Johan Gustafsson | Smålandsgymnasiet | Visa projektets aktiviteter ur ett tidsmässigt perspektiv |
| Projektrapport | Johan Gustafsson Alexander Brattström | Smålandsgymnasiet | Redovisa projektarbetets utförande och resultat |
| Användarmanual | Alexander Brattström | Smålandsgymnasiet | Visa användaren hur produkten ska skötas |

# Utvecklingsmetodik

Projektet kommer att utföras med hjälp av programmeringsverktyget Google Presentation och GitHub. För att skapa bilder används Photoshop eller något likvärdigt program. Ljudeffekter hämtas från nätet eller spelas in med hjälp av Audacity. Löpande hålls projektet uppdaterat via GitHub.

<https://github.com/R4B/Biljettautomat>

# Rapporteringsplan

Projektarbetet avslutas med en rapport. Den skrivs av projektdeltagarna löpande under arbetets gång. Rapporten lämnas till kunden vid projektarbetets slut.

# Mötesplan

Möten sker fortlöpande (under lektionerna). Övrig kommunikation sker via GitHub eller mejl.

# 9 Resursplan

## Personer

Johan Gustafsson

Alexander Brattström

## Lokaler

Utvecklingen sker i skolan och hemma.

## Verktyg

I huvudsak används datorn (Mac) med de nödvändiga verktygen.

Google Presentation

GitHub

Google Docs

Photoshop

Illustrator

Audacity

## Ekonomi

Det finns inga pengar för några inköp av utrustning eller annan materiel. Deltagarna arbetar på idéell basis.

# Milstolpar

* Kravspecifikation godkänd.
* Projektplan godkänd.
* Systemskiss godkänd.
* Tidplan godkänd.
* Rapportdisposition godkänd.
* Projektrapporten avslutad

# Aktiviteter

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nr** | **Aktivitet** | **Beskrivning** | **Beräknad tid tim** |
|  | Samla material | Insamling av bilder, ljud mm | 3 |
|  | Reflektion | Tid för tankearbete | 5 |
|  | Skapa projektstruktur (utforskaren, GitHub mm) Administration | Lägga upp GitHubsidan. Skapa mapparna i htdocs. Bestämma roller (projektledare, deltagare mm) | 30 min |
|  | Layout i Google presentation | Designa layout i Google presentation | 10 |
|  | Skriva projektdokument | Skriva projektets samtliga dokument | 15 |
|  | Tester och verifiering | Test och verifiering av alla funktioner | 3 |

# Tidplan

Tidplanen är skriven i Excel och den bifogas som en separat bilaga i slutet av dokumentet.

# Kvalitetsplan

## Testplan

Tester ska ske löpande. Förändringar införs på GitHub. Var noga med att beskriva ändringarna som genomförs.

# Riskanalys

Eftersom projektarbetet utförs av endast två personer, finns en viss risk för försening om någon skulle råka bli sjuk.

# Avslut

Projektarbetet avslutas med en muntlig redovisning inför gruppen, samt med en skriftlig rapport.

# Referenser