

# Utveckla Svamp App.

## Agil Modell

En app som hjälper kunder att plocka svamp med rätt information. Appen ska ha karta som visar närliggande skog och kamera hjälp för att identifiera växten. Information ska innehålla vilka svampar som är ätbara och vilka som är giftiga. Och när är rätt tidpunkt att välja dem. Appen ska vara enkel och lätt att använda för alla.

Den första veckan börjar med att samla ihop information och beskriven om olika sorters svampar som finns i landet på hemsidan. Det bör delas in i två kategorier , de som är ätbara och giftiga. För de giftiga svampar de ska innehåll varningsmärke med information vad skulle hända om man äter de.

För de ätbara svampar ska ha också beskriva hur de ska ser ut. Informationen ska guide när det rätt tid att plocka och ska innehåll bilder av svampar så de blir lätt att identifiera de. Design för information ska vara tydligt och lätt på appen. Det ska var innehåll bilder och information som man lätt bläddra runt. Testning kommer att ske genom hela programvaran börjar under design och fortsätter genom implementering så det kan underlätta.

### Iteration 1: (1 vecka) (front end)

- Samla in Undersökning av svampar
- Skapa lätt hemsida med information och bilder av svamp
- Implementera grundläggande svampinformation.
- Testas, granskas och släpp

Den andra vecka ska börja med att inställa enkel sökmotor som kan hitta specifika informant. Man ska också integrera Google Maps. Den ska visa var skogen finns och hjälpa att inte gå vilse i skogen.

Installera AI-drivna kamera som kan tar fram information relaterad till objekt den identifierar med hjälp av visuell analys baserad på ett nätverk. De kan hjälpa att identifiera olika form av svampar och ger ut informant av den svampen.

### Iteration 2: (2 vecka)

- Integrera Google Maps
- skapa en enkel sökfunktion
- inställningar AI-driva kamera

- Testas, granskas och släpp

Den tredje vecka ska man skapa chattbox för kundsupport. Den ska kunna svara på vanliga frågor och förbereda en datauppsättning av samtal och förväntade svar. Och samla in användarfeedback.

### Iteration 3 (vecka 3)

- Utveckla chattbox för kundsupportinteraktioner.
- Testas, granskas och släpp

Man ska verifiera att hela systemet fungerar som det ska. Säkerställer att mjukvaror inte sårbar för attacker. Kontrollerar funktioner utifrån krav utvärderar hur mjukvaror körs under olika belastningar. Man ska Förbered releasedatum och användarmanualer.

### Testing och distribution

- Slutför alla funktioner
- Genomföra noggranna tester inklusive felhantering.
- Förbered release notes och användarmanualer

### Underhåll

Förbereda förbättrar programvaran för nya eller ändrade krav. Identifierar och åtgärdar potentiella problem innan de orsakar problem. Samla in feedback från användare och planera nästa sprint baserat på prioriteringar och feedback