# Buget Manager

## Beskrivelse

Vi skal udvikle et budget manger, som vi kan igennem vores 3.semester kan videre udvikle på med fremtidige færdigheder vi erfare os på studiet.  
Som udgangspunkt har vi oprettet en ASP.net webside i Azure hvori vi kan oprette transaktioner og kategorier.

## Effektmål

Ved at vi får lavet en Budget Manager kan man lettere holde styr på sine udgifter, dette giver én mulighed for at spare penge i det lange løb, ved at sammenligne sine udgifter med sine forventede udgifter og indtægter.

## Resultatmål

Det skal være muligt at spare op til 20% i hver måned ved hjælp af at budgettere sine udgifter.

## Afhængigheder og forudsætninger

Applikationen er afhængig af en færdig lavet database der kan håndtere diverse transaktioner. Vi har en forudsætning om at Xena tilbyder adgang til deres API.

## Afgrænsninger

Vi har valgt (fået af vide af Christian), at design ikke er vigtigt så det har vi valgt ikke at fokusere på.

## Interessenter

1. Klaus og Christian er Opdragsgiver de stiller opgaven.
2. Anvenderen er en fremtidige kunde.
3. Xena står som underleverandør, da vi forventer brugen af deres API.
4. De andre grupper i klassen kan bruges som referencegrupper, da der er mulighed for en ’sparring’ grupperne ind imellem.

## Udviklingsstrategi

I vores gruppe passer vores arbejdes metode godt med spiralmodellen. Da vi netop skal søge/lære i løbet af projektet. Der er også mulighed for at gå tilbage og rette i ældre opgaver.

## Tidsplan

Vi har 3 uger til projektet. Vi opsætter vores tidsplan efter UP

**Buisnessmodelling** – Kort planlægning, kort udførsel. 10%

**Requirements** – Finder og udpensler kravene til opgaven, kort og grundig proces. 10%

**Analyse** **og Design** – Udarbejdelses af diagrammer S, SS, ER osv. 30%

**Implementation** – Kodefase. 35%

**Test** – Gennem gang af alle faser I projektet. 10 %

**Deployment** – opsætning I Azure og – eller hvor kunden ønsker. 5%

## Risikoplan

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| -Risikoanalyse tabel-  Sandsynlighed 1-5  Konsekvens 1-3-7-10  Produkt = sandsynlighed \* konsekvens | | | | | | | |
| Risiko Moment | Sand-synlig-hed | Kon-sek-vens | Pro-dukt | Præventive tiltag | Ansvarlig | Løsnings  forslag | Ansvarlig |
| Tidspres  (overskridelse af deadline) | 3 | 3 | 9 | At lave en tidsplan og vedtage den | Gruppen,  En valgt ansvarlig | Overarbejde  Længere tid på skolen | Gruppen,  Et gruppemedlem |
| Manglende dokumentation på API’en | 2 | 7 | 14 | Ingen  (forud undersøgende om API er veldokumenteret) | Gruppen | Vælge en anden API, hvis muligt | Gruppen |
| Sygdom | 2 | 3 | 6 | Spis sund og motioner  Sørg for at stresse af hjemme  Hold pauser | Individuelt i gruppen | Forsøg at lave noget hjemme arbejde. | Individuelt i gruppen |
| Frafald | 1 | 7 | 7 | Skabe god team dynamik  Pas på hinanden | Alle i gruppen | Sørg for at alle er sat ind i alt | Gruppen |
| Kryptisk formuleret opgave | 4 | 7 | 28 | Lærer at læse og forstå opgaver | Gruppen | At Analysere at dokumentere og spørg vejlederne | gruppen |
| Misforståelser  Manglende forståelse af opgaven | 4 | 3 | 12 | Klar i kommunikationen.  Veldokumenteret valg | Gruppen | Få afklaret misforståelsen.  Få dokumenteret misforståelsen | Gruppen evt den enkelte der ikke forstod det? |
| Fejl Merge i versionshåndtering | - | - | - | - | - | - | - |
| Manglende forventnings afstemning | - | - | - | - | - | - | - |