# Projektoplæg

## Mål for systemudvikling:

* Afprøve forskellige systemudviklingsmetoder
* Være i stand til at vurdere forskellige metoder
* Være i stand til at tilpasse forskellige metoder
* Forholde sig til sammenspillet mellem Procesmodel, systemudviklingsmetode, teknikker og værktøjer

## Mål for programmering:

* At anvende webteknologier
* At arbejde med flerbrugersystemer
* At arbejde med distribueret programmering
* At arbejde selvstændigt som en professionel udvikler

## Surf’s Up projektbeskrivelse:

I dette projekt bliver I stillet en opgave som skal løses over hele semesteret. I projektet skal I prøve forskellige systemudviklingsmetoder af og i sidste ende have valgt og tilpasset en Systemudviklingsmetode som passer til projektets mål.

Projektet tager udgangspunkt i en række krav og ønsker fra jeres PO John “Dude” Surfersen. PO vil løbende gennem semesteret komme med nye krav til systemet (se nedenstående plan for uger). Disse krav finder I i PO mappen på Itslearning.

I systemudvikling er det jeres opgave løbende at vurdere og tilpasse jeres systemudviklingsmetode, så den fortsat passer til det produkt I skal udvikle til PO. Viden, Færdigheder og kompetencer til at fortage disse vurderinger og tilpasninger skulle i gerne opnå i faget Systemudvikling.

I programmering skal I levere det som PO efterspørger. I skal selv udlede fra POs beskrivelse, hvad han mon mener, og hvordan opgaven nedbrydes til mindre og mere overskuelige bidder, men I skal holde jer til de teknologier der bliver undervist i i timerne, og ikke levere andet end det der bliver bedt om. Når der er levering af produktet vil vi kigge på løsninger, og der vil være feedback på det I har leveret.

## Projektets rul

Projektet ruller efter nedenstående tabel. Hver mandag i de markerede uger under ”Krav fra PO” vil der komme nye krav i PO mappen. Levering af produkt skal ske i programmeringsundervisningen i den pågældende uge vist under ”Levering til PO”.

I systemudvikling skal i arbejde med forskellige metoder efter rullet som er anvist i kolonnen ”Indhold i systemudvikling”. Den første systemudviklingsmetode er bunden fra underviserens side de efterfølgende får i selv lov at vælge, I må dog ikke arbejde med en systemudviklingsmetode i har prøvet før.

Presprint

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Uge | Krav fra PO | Leveringer til PO | Indhold systemudvikling |
| 33 |  |  |  |
| 34 | Krav 1 (MVC) |  | Bunden SUM |
| 35 | Krav 2 (MVC) | Krav 1 (MVC) |  |
| 36 | Krav 3 (MVC) | Krav 2 (MVC) |  |
| 37 | Krav 4 (MVC) | Krav 3 (MVC) |  |
| 38 |  | Krav 4 (MVC) |  |
| 39 | Krav 5 (API) |  | Evaluering af sum og valg af ny |
| 40 | Krav 6 (API) | Krav 5 (API) |  |
| 41 |  | Krav 6 (API) |  |
| 42 | Efterårsferie | | |
| 43 | Fællesuge | | |
| 44 | Krav 7 (Blazor) |  | Evaluering af sum og valg af ny eller tilpasning |
| 45 | Krav 8 (Blazor) | Krav 7 (Blazor) |  |
| 46 |  |  |  |
| 47 |  | Krav 8 (Blazor) | Evaluering af sum og tilpasning |
| 48 | Krav 9 (Blazor) |  |  |
| 49 |  | Krav9 (Blazor) |  |
| 50 |  |  | Evaluering af SUM |