

RAPPORT

USER STORIES, USER CASES, AKTIVITETSDIAGRAM & DOMÆNEDIAGRAM

USER STORIES (Som ejer af Marios pizzabar)

- 01

USER STORY
Vil jeg have en liste af 30 forskellige pizzaer
- For at holde styr på hvad der kan bestilles
- 02

USER STORY
Vil jeg se en liste med bestillinger
- For at vide hvilke rækkefølge de er bestilt i.
- 03

USER STORY
Vil jeg have et telefonnr.
- For at kunderne kan ringe og bestille
- 04

USER STORY
Vil jeg kunne gemme alle ordrer
- For at se dagens bestillinger
- 05

USER STORY
Vil jeg kunne se en liste af bestillingerne
- For at kunne sortere dem efter tidspunkt
- 06

USER STORY
Skal man kunne fjerne de lavede pizza fra listen
- For at holde styr på hvad der er betalt

- 07

USER STORY
Vil jeg kunne gemme alle bestillinger
- For at kunne se omsætningen
- 08

USER STORY
Vil jeg kunne gemme alle bestillinger
- For at lave statistik på hvilke pizzaer er mest populære
- 09

USER STORY
Vil jeg kunne ændre i priserne
- For at kunne tilpasse priserne
- 10

USER STORY
Vil jeg kunne se de faste kunder
- For at give dem rabat
- 11

USER STORY
Vil have et system, der modtager betaling for levering
- For at kunne levere kundernes ordre

= valgte user stories

VALGTE USER STORIES

Vi har valgt at gå videre med disse user stories, da vi anser dem for vigtigst.

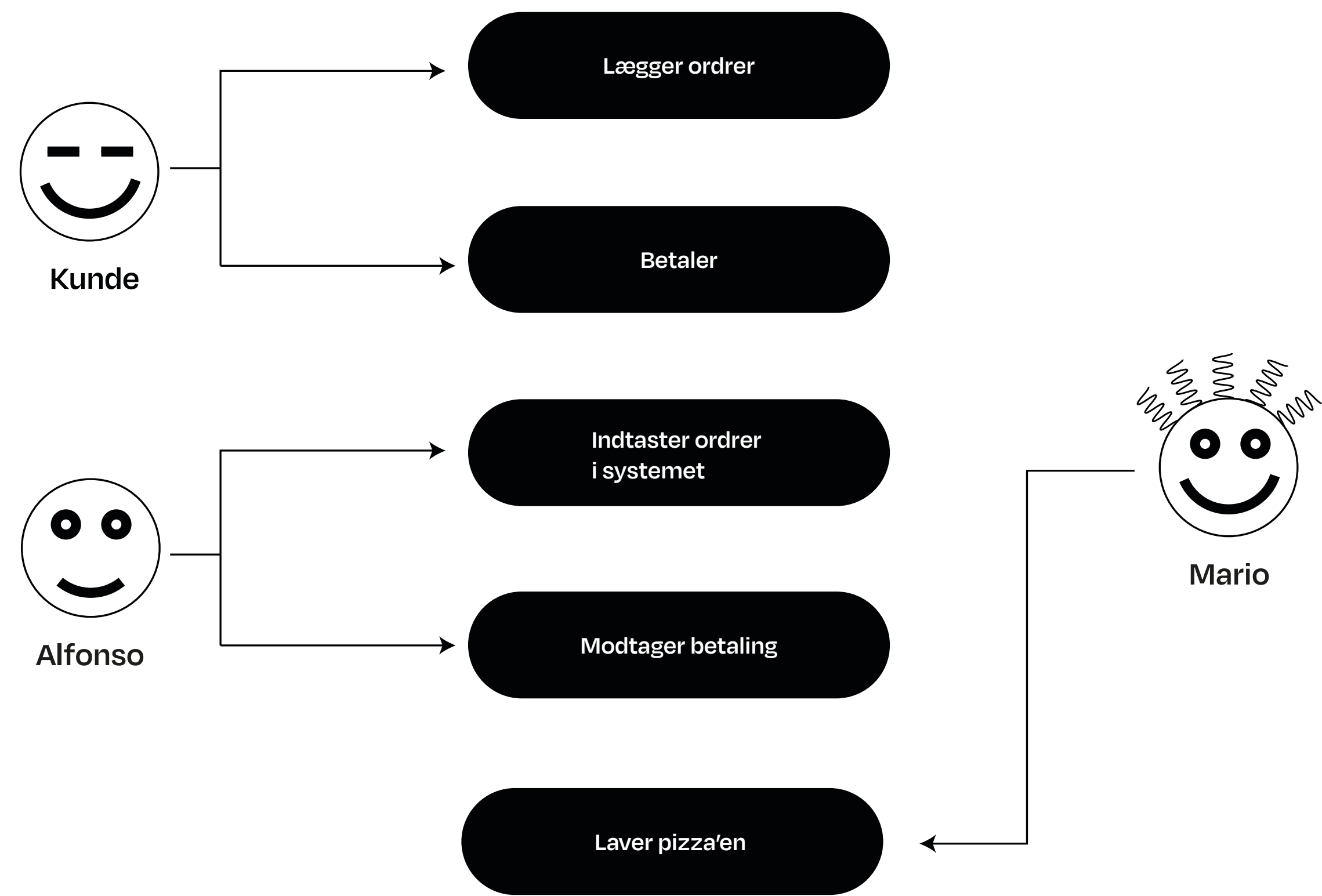
- 01 - En liste med menuen (menuen)
- 02 - En liste med bestillinger (bestillinglisten)
- 04 - En gemt liste med (ordrer historikken)
- 06 - Fjerne bestillingerne fra listen når betalt
- 07 - Se omsætningen udfra ordrehistorikken
- 08 - Statetstik over hvilke populære pizzaer

USER CASE - FULLY DRESSED

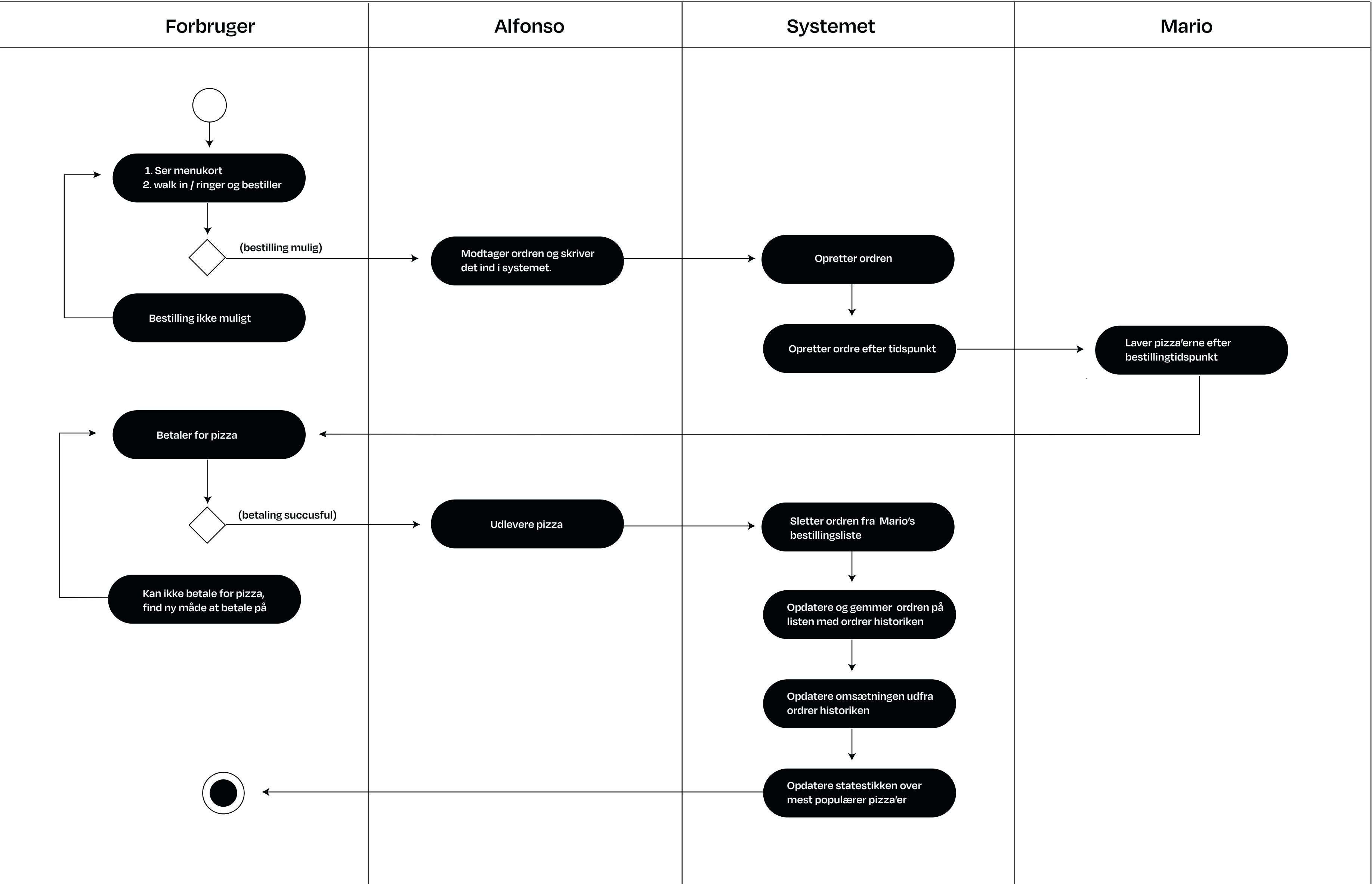
MÅL:
*At få et overblik over bestillinger og afhentningstidspunkter.
Dermed at kunne registrere, opdatere og fjerne ordre fra
bestillingslisten.*

- 01 - Kunden foretager en bestilling*
- 02 - Pizza bliver valgt fra menukortet i systemet.*
- 03 - Ordre bliver oprettet efter dato og tid.*
- 04 - Ordre vises i aktiv bestillingsliste.*
- 05 - Mario får besked og laver pizzaer.*
- 06 - Alfonso får besked når de er færdige.*
- 07 - Kunden betaler.*
- 08 - Ordre bliver fjernet fra aktiv bestillingsliste.*
- 09 - Færdige ordre gemmes til senere analyse.*

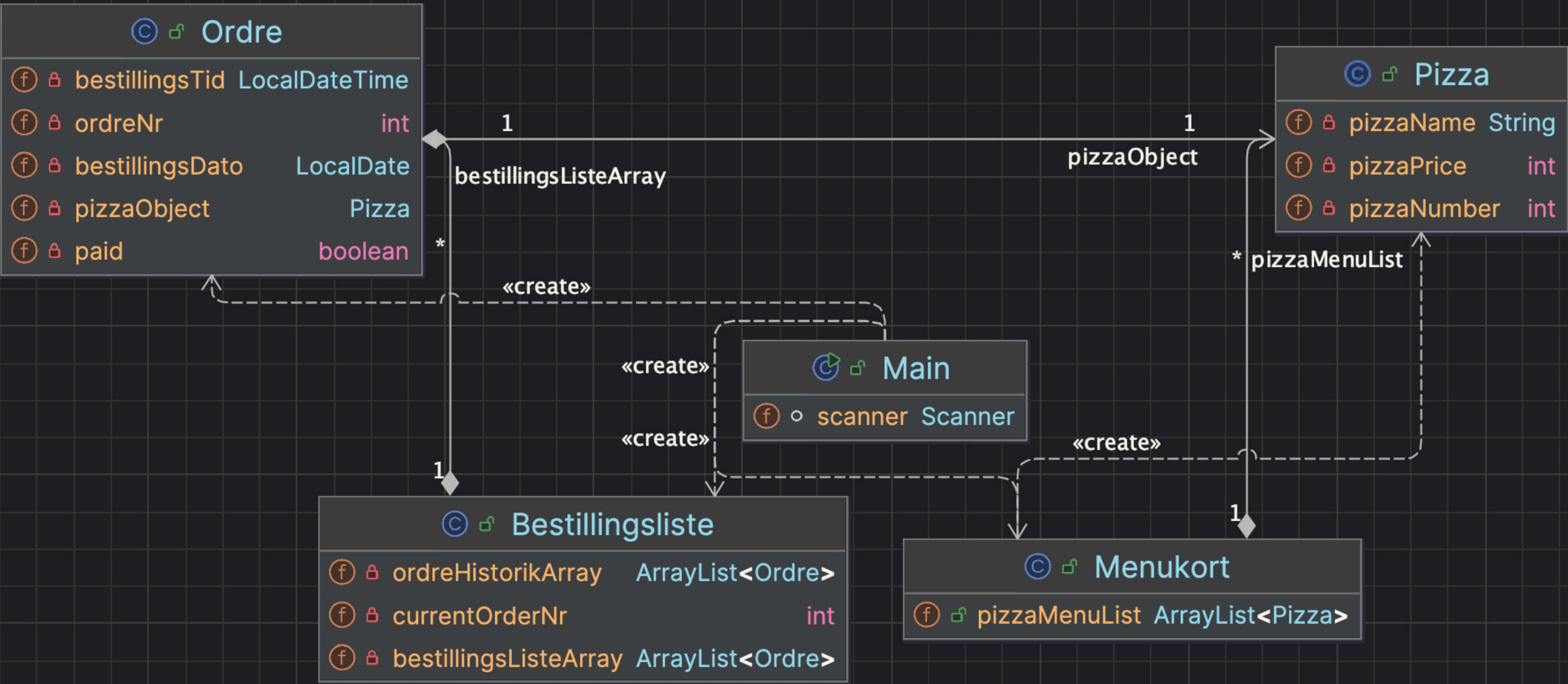
USER CASE DIAGRAM



AKTIVITETSDIAGRAM



DOMÆNEDIAGRAM



SCRUM

VI VIL ARBEJDE MED FØLGENDE:

- *Daily Scrum Meeting*
- *Backlog*
- *Sprints, Sprint Meeting, Sprints Backlog, Sprints Goals & Sprint retrospective*
- *Uddeling af roller (Scrum Master, Product, Owner & development team*

DAILY SCRUM MEETING

DAILY SCRUM

Via vores dagligt SCRUM møde, har vi hele tiden kunne holde hinanden opdateret på projektet status, mangler og problemer. Ved at dagligt at overveje progressionen i projektet, er vi klædt på til at overholde deadlines, aftaler, forventninger mm. Vi afholder vores SCRUM møde som det sidste på dagen, så vi kan få en status på hvad vi skal priotere dagen efter, og hvor langt vi er i projektet som helhed.

ANDRE OVERVEJELSER:

Vi har valgt at prioritere at sidde sammen, for at have klar kommunikation og kunne hjælpe hinanden videre når vi har siddet fast. Her i starten, når man er usikker kodemæssigt, har det været en fordel at sidde fysisk sammen.

BACKLOG

BACKLOG

Ved at have et overblik over vores product backlog, kan vi nemt overskue, hvilke task der skal laves og hvilke ændringer der skal foretages løbende. Vi kører i 2 dages sprints i løbet de 14 dage.

DEFINITION OF DONE

Vi kan fjerne et element fra Backloggen, når programmet kørers succesfult i IntelliJ, og der ikke vises fejl.

Eksempel på backlog:

Product backlog	Sprint backlog	Tasks
<div>Lav en pizza menu</div> <div>Lav en bestillingsliste</div> <div>Sorterer bestillinger efter bestillingstidspunkt</div> <div>Fjerne bestillinger fra bestillingsliste når der er betalt</div> <div>Lav en liste med ordrer historik</div> <div>Se omsætning ud fra ordrerhistorik</div> <div>Se statestik over mest populære pizza'er</div>	<div>Lav en pizza menu</div>	<div>Lav pizza class</div> <div>Lav menukort class</div> <div>Write File som indeholder menuen</div>

SPRINTS

- SPRINT MEETING, SPRINTS BACKLOG, SPRINTS GOALS & SPRINT RETROSPECTIVE

05 SPRINT RETROPERSPECTIVE

Efter de to dage, så samlede vi op på følgende:

01 SPRINTS (EKSEMPEL)

Disse valgte userstories, for dette 2 dages sprint:

01 - En liste med menuen (menuen)

Som bruger vil jeg kunne se en liste over alle tilgængelige pizzaer, så jeg kan vælge og bestille fra menuen.

02 - En liste med bestillinger (bestillinglisten)

Som medarbejder vil jeg kunne se en oversigt over alle aktuelle bestillinger, så jeg hurtigt kan finde de ordrer, der skal tilberedes og leveres.

03 SPRINTS MEETING:

Da vores sprint kun lige varer to dage, holder vi et kort dagligt scrum-møde om morgenen og et hurtigt statusmøde om eftermiddagen, hvor vi lægger fokus på:

- Hvad hver person arbejder på.
- Eventuelle blokeringer, der kan løses i løbet af dagen.

Hvad der gik godt:

Vi var dygtige til at kode og diskutere opgaverne grundigt. Vi fik push'et og uploaded til GitHub effektivt, og vi opdaterede hinanden om vores arbejdsfremskridt. Vi diskuterede også eventuelle misforståelser, hvilket hjalp til en bedre forståelse af opgaverne.

Effektivitet af to-dages sprinten:

Vi vurderede, at sprinten var effektiv for denne type opgaver, da den kortere tidsramme hjalp os med at forblive fokuserede og motiverede.

02 SPRINT GOALS

Målet med denne 2-dages sprint er at levere en funktionel menuoversigt og en simpel bestillingsliste. Vi fokuserer på grundlæggende funktionalitet, som kan bygges videre på i de kommende sprints.

04 SPRINT RESULT:

En simpel menuvisning og en aktiv bestillingsliste er oprettet.

Forbedringsområder:

Vi identificerede områder, hvor vi kan forbedre vores processer, herunder bedre tidsplanlægning og mere forståelse, især i forhold til IntelliJ.

UDDELING AF ROLLER

- UDDELING AF ROLLER (SCRUM MASTER, PRODUCT OWNER & DEVELOPMENT TEAM)

- Scrum Master: PEYTON
- Product owner: OLE, OSKAR & LASSE
- Development team: PEYTON, NAUAR, ISABELLA, SUMAYA

HTML MOCKUP
& INTELLIJ DEMO

Mario's Pizzabar

01 - Magherita

Price: 60 DKK

Order now

02 -Pepperoni

Price: 70 DKK

Order now

03 - Hawaiian

Price: 75 DKK.

order now

04 - BBQ Chicken

Price: 85 DKK

Order now

05 - Vegetarian

Price: 65 DKK

Order now

06 - Meat Lovers

Price: 90 DKK

order now

07 - Four Cheese

Price: 80 DKK

Order now

08 - Buffalo Chicken

Price: 95 DKK

Order now

09 - Supreme

Price: 100 DKK

order now

10 - Mexican

Price: 85 DKK

Order now

11 - Seafood Special

Price: 110 DKK

Order now

12 - Tuna & Sweetcorn

Price: 95 DKK

order now

KONKLUSION

OVERORDNEDE STATUS

Hvad færdiggjorde vi / hvad manglede der?

Vi nåede alle de mål, vi satte os for. Gennem de forskellige sprints arbejdede vi effektivt og var altid på forkant med opgaverne. Vi færdiggjorde alle de nævnte user stories.

STØRSTE UDFORDRINGER

Hvad gik der galt?

Vores manglende erfaring med IntelliJ betød, at vi måtte lære værktøjet undervejs, mens vi arbejdede på projektet. Dette har været en udfordring og har krævet en del ekstra tid i starten af projektet.

HVAD VILLE VI HAVE GJORT ANDERLEDES?

At kortlægge / planlægge hvilke user stories er essentielle for opgaven og prioriterer dem mere målrettet. Derved optimere vi vores tidsforbrug og undgår spildtid.

VEJEN FREM

Hvad skal vi lave bedre til næste produkt?

For at forbedre næste produkt bør vi fokusere på disse tre områder:

- Arbejds måder:

Tilpasning af workflows, så vi kan samarbejde bedre trods forskellige arbejdsgange.

- Kommunikation & arbejdsfordeling

Hyppigere opdateringer, og gennemgang af kode, så vi alle kan følge med hinandens tempo. Fordele arbejdsopgaver bedre og strukturere arbejdefordelingen dag for dag

- Fejlhåndtering:

Være OBS på små fejl i kode, så vi hurtigere kan viderekomne fra det, så det ikke bliver et problem til sidst.

Disse tiltag vil skabe en mere effektiv og stabil udviklingsproces.