Sprint 4 Product backlog start

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Tittel | User story | Sprint | Størrelse | Status | Prioritet | Id |
| Oppsett av database | All data skal lagres i tabeller i databaser. | **Sprint 1** | 40 | Ferdig | 1 | 1 |
| Kommunikasjon med database | Koble kode til data i databasene. | **Sprint 1** | 20 | Ferdig | 2 | 2 |
| Innlogging | Bruker må kunne logge inn og ut. | **Sprint 2**  **Sprint 3**  **Sprint 4** | 5 | Aktiv | 4 | 4 |
| Registrere timer | Bruker må kunne registrere timer enten ved trykk på start/stopp knapp eller manuelt. | **Sprint 4** | 20 | Aktiv | 15 | 15 |
| Redigere timer | Bruker må kunne redigere  registrerte timer. | **Sprint 4** | 20 | Aktiv | 16 | 16 |
| Administrere prosjekter | Prosjektansvarlig må kunne opprette, slette og redigere prosjekter. | **Sprint 2** | 15 | Ferdig | 8 | 8 |
| Redigere prosjekter | Bruker må kunne redigere  prosjekter. Et prosjekt må kunne deles inn i faser og gis milepæler. | **Sprint 3**  **Sprint 4** | 20 | Aktiv | 9 | 9 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Administrere oppgaver | Bruker må kunne opprette oppgaver  under prosjekter. Oppgavene må kunne redigeres, slettes og deles opp i del-oppgaver. | **Sprint 3** | 40 | Ferdig | 10 | 10 |
| Teamleder | Team må kunne sette teamleder. | **Sprint 2** | 10 | Ferdig | 6 | 6 |
| Grafisk brukergrensesnitt | Alle user stories skal gjøres gjennom et enkelt brukergrensesnitt. | **Sprint 3** | 40 | Ferdig | 11 | 11 |
| Brukergrensesnitt tilpasset smarttelefoner og nettbrett | Bruker skal kunne bruke sin telefon eller sitt nettbrett for alle user stories. | **Sprint 3**  **Sprint 4** | 5 | Aktiv | 12 | 12 |
| Administrere brukere | Administrator skal kunne opprette, slette og redigere prosjektansvarlig og teammedlemmer. | **Sprint 2**  **Sprint 3** | 8 | Ferdig | 5 | 5 |
| Administrere teammedlemmer | Prosjektansvarlig skal kunne opprette, slette og redigere teammedlemmer. | **Sprint 2**  **Sprint 3** | 8 | Ferdig | 7 | 7 |
| Administrere grupper | Administrator skal kunne opprette, slette og redigere grupper. | **Sprint 4** | 15 | Aktiv | 13 | 13 |
| Administrere tilgang | Administrator skal kunne bestemme tilgangsrettigheter for de  forskjellige gruppene. | **Sprint 4** | 20 | Aktiv | 14 | 14 |
| Rapport generering | Det må genereres rapporter fortløpende samt ved avsluttet prosjekt. | **Sprint 4** | 40 | Aktiv | 17 | 17 |

SysUt14 Gr2 Surt eple

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Opplæringsvideoer og  artikler. | Bruker skal raskt kunne sette seg  inn i systemet ved hjelp av korte videosnutter og eventuelt artikler. | **Sprint 5** | 10 | Ikke startet | 19 | 19 |
| Godkjenne endringer i timeregistrering | Prosjektleder må godkjenne endringer gjort på registreringer eldre enn en dag. | **Sprint 5** | 15 | Ikke startet | 18 | 18 |
| Sette opp sikkerhetstiltak | Utenforstående skal ikke kunne få tilgang til data. | **Sprint 5** | 20 | Ikke startet | 3 | 3 |
| Kalender | Brukere kan planlegge møter, frister, legge inn tilgengelig tidspunkter i en grafisk kalender. | **Sprint 5** | 25 | Ikke startet | 20 | 20 |
| Validering | Input fra bruker må valideres slik at ikke uforutsette problemer skapes. | **Sprint 5** | 10 | Ikke startet | 21 | 21 |
| Rettigheter | Forskjellige sider skal vises til de fire forskjellige rettighetene: teammedlem, teamleder, prosjektansvarlig og  administrator. | **Sprint 4** | 20 | Aktiv | 22 | 22 |
| Dokumentasjon | Kode og prosjekt skal kontinuerlig dokumenteres av gruppen. | **Alle** | 100 | Aktiv |  |  |
| Testing | Alle deler av prosjektet må kontinuerlig testes av gruppen. | **Alle** | 100 | Aktiv |  |  |