Redovisning av LMS projekt - Journeys

Nedan följer några lämpliga user-journeys för ett round-trip demo av er applikation. Dessa user-journeys är ganska generella och kan med fördel justeras för att bättre visa upp er applikation från dess bästa sida. Se till att alla delar av applikationen visas, och var noga att belysa eventuell extra-funktionalitet ni byggt in utöver specifikation (om sådan finns).

1. Lärare

- a. Läraren 'Anders Svensson' loggar in; han skriver först fel lösenord och blir uppmärksammad på detta. Andra försöket går bättre.
- b. En extrainsatt föreläsning har planerats för följande måndag i .NET20-klassens databasmodul.
- Läraren skapar aktivitet tillfället "Föreläsning ER-Diagram" i aug 2021.
 Applikationen godkänner inte datumet då det ligger utanför kursens datum.
 Läraren korrigerar året och skapar aktiviteten.
- d. Läraren <mark>laddar upp en fil</mark> med PowerPoint-slides ("Entitetsrelationer.pptx") kopplade till <mark>föreläsningen</mark> så att eleverna skall kunna ta del av dem under veckoslutet.
- e. En inlämningsuppgift skall ges ut efter måndagens föreläsning, med deadline onsdag två dagar senare. Läraren laddar upp denna ("Övning ER-Diagram.pdf")
- f. En ny elev skall starta i nästa vecka, så läraren passar på att skapa ett konto för denne ("Peter Andersson") och lägger till eleven i .NET-klassen.
- g. Läraren <mark>loggar ut</mark>

2. Elev

- a. Eleven Peter Andersson loggar in för första gången. Eleven tar en titt på sin klasslista; ser ut som ett trevligt gäng!
- b. Eleven tittar på de kommande dagarnas schema och ser att dennes nästa (och första) lektion är en föreläsning på måndag morgon, med bifogade slides.
- c. Eleven laddar ner föreläsningsslidsen för att kunna förbereda sig.
- d. Eleven ser inlämningsuppgiften och laddar ned även den.
- e. Eleven har slutfört sin uppgift och lämnar in den via applikationen
- f. Eleven loggar ut.

3. Lärare, del 2

- a. Läraren loggar in igen.
- b. Hämtar hem inlämningsuppgifterna
- c. Läraren <mark>lämnar feedback</mark> på inlämningen
- d. Läraren <mark>loggar ut</mark>

4. Elev, del 2

a. Eleven loggar in och ser lärarens feedback på inlämningen.