

Quiztime
Grupp 35

Designdokument
V. 1.0
27/03-2020

| Datum | Vers ion | Beskrivning | Författare |
|--------|-------------|--|----------------|
| 200327 | 1.0 | Uppstart av dokument, lagt till första klassdiagram för klient/server. | Martin Bergman |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

[Fler rader läggs till efterhand som det behövs. Utifrån beskrivningen ska det gå att förstå vad personen gjorde för typ av ändring. Så bara en text som säger ”ändring” räcker inte. Texten behöver exempelvis säga ”Lagt till användningsfall för att spara inställningar” eller ”Uppdaterat skiss för GUI till rubrik ”visa översikt av valmöjligheter” efter synpunkter från användbarhetsanalys.”

Det kan finnas flera författare. Endast de som faktiskt är aktiva med att skriva texten listas som författare. Om man är två som sitter och jobbar tillsammans och en skriver men man hela tiden aktivt diskuterar det som skrivs så kan bägge personerna stå som författare. Om man har ett möte i hela gruppen där man diskuterar saker, en person tar anteckningar och skriver sedan rent detta i dokumentet så står endast denna person som författare.]

| | |
|---|---|
| Dokumenthistorik..... | 2 |
| Designdokument..... | 3 |
| Syfte..... | 3 |
| Ordlista..... | 4 |
| Referenser..... | 4 |
| Produktbeskrivning..... | 5 |
| Beskrivning utifrån funktionella krav..... | 5 |
| Systemdiagram..... | 5 |

| | |
|---|---|
| Användningsfallsdiagram..... | 6 |
| Scenarion/Användningsfallsbeskrivningar | 6 |
| Gränssnitt och andra grafiska element | 7 |
| <Diagram/skiss>..... | 7 |

Designdokument

Syfte

<Text som beskriver syftet med dokumentet. Vad det innehåller och hur det relaterar till projektet. Det kan också beskrivas vad som inte står här om det förtydligar vad syftet är eller inte är.>

Dokumentet har i syfte att beskriva hur systemet kommer visualiseras genom olika diagram. Diagrammen kommer visa hur de olika delarna i projektet relaterar till varandra och hur de fungerar som ett system.

Ordlista

<ord> <förklaring>

<ord> <förklaring>

[Ta upp förkortningar och uttryck som används i dokumentet och som kanske inte är självklara för en läsare som inte är insatt i projektet. Tänk också på att ta upp begrepp som skulle vara svåra att förstå för en läsare som skulle kunna vara en presumtiv kund eller referensperson i form av exempelvis slutanvändare. Ordlistan ska ordnas i bokstavsordning.]

Referenser

<referens>

<referens>

[Använd referenssystem enligt IEEE för att utforma referenser. Guide till IEEEs referenssystem finns via: http://guides.lib.chalmers.se/ieee_guide]

Produktbeskrivning

Beskrivning utifrån funktionella krav

Applikationen startas genom att användaren öppnar applikationen genom ikonerna på skrivbordet. Det dyker då upp en login-ruta. Där fyller användaren i ett användarnamn och väljer en bild, inget lösenord är nödvändigt. Bilden sparas till användarnamnet. Därefter kommer en ny ruta upp med startsida. Här kan användaren välja att starta spelet och om den vill spela mot en bot eller mot en annan person på vänlistan som är uppkopplad mot servern. Därefter väljer en av spelarna kategori och möjligtvis svårighetsgrad. Spelet börjar och själva

frågesporten börjar, en ruta med fyra alternativ, timer, antal poäng och antal frågor kvar visas. Bägge spelarna har 15 sekunder på sig att svara på frågan, trycks inget svar i räknas detta som fel svar och inga poäng ges. Rätt svar kommer blinka grönt. När spelet är klart visas vem som vann rondan och en highscore-lista uppdateras med poängen. Likt systemet i en spelhall så sparas poängen till namnet som användaren angivit, vid utloggning kommer det alltså inte gå att logga in på denna användaren igen. Utan varje inlogg är unikt.

Beskrivning kvalitativa krav

Det ska gå att öppna spelet genom en skrivbordsapplikation på olika operativsystem. Alla resultat ska förhoppningsvis sparas på en server.

[Text som utförligt beskriver produkten. Ur denna text ska man kunna förstå de krav som finns och sammanhanget för dessa. Produktbeskrivningen ska vara betydligt mer utförlig än den produktbeskrivning som finns i projektplanen.]

Systemdiagram

[Infoga bild på systemdiagram eller rita direkt i dokumentet. Ej handritade bilder. Systemdiagrammet beskriver med ett enkelt blockdiagram hur systemet är organiserat med avseende på dess arkitektur samt visar vilka delar av systemet som kommunicerar med vilka. Till systemdiagrammet ska det finnas en kompletterande text. Denna text förklarar för läsaren vad de olika delarna i diagrammet representerar och vad deras syfte är i systemet samt hur de relaterar till varandra. I de fall då produkten utgör en applikation som endast kör lokalt på en maskin kan systemdiagrammet utgöras av ett komponentdiagram eller klassdiagram. Varje grupp rådgör med sin handledare om vad som är lämpligt.]

<Kompletterande text till systemdiagrammet.>

Användningsfallsdiagram

[Infoga bild på användningsfallsdiagram. Ej handritade bilder.]

Scenarion/Användningsfallsbeskrivningar

[Det kommer att behövas flera användningsfallsbeskrivningar. Som minst behövs en beskrivning för varje användningsfall i diagrammet. Det ska finnas en introducerande text som beskriver hur användningsfallen förtydligas i text. Justera rubriken ovan för den typ som används. För exempel på hur scenarion och användningsfallsbeskrivningar utformas se föreläsning F5.

Som minst ska beskrivningarna innehålla

- pre-conditions

- beskrivning av flöde
- post-conditions

Sammantaget så ska beskrivningarna omfatta normalflöden och flöden för förväntade undantag för användningsfallen.

]

<Introducerande text>

<**Namn på användningsfall/scenario**>

<beskrivning av något slag>

<**Namn på användningsfall/scenario**>

<beskrivning av något slag>

Gränssnitt och andra grafiska element

[Systemets användargränssnitt ska illustreras i ett antal skisser som ger en uppfattning om hur detta planeras att utformas. Dessa skisser kan utgöras av handritade bilder som skannats in, skisser från något ritprogram eller screen shots på en delvis färdigt produkt. Om produkten avses ha en viss stil så ska det framgå i skisserna.

Även andra grafiska element av intresse beskrivs här.

Varje bild ska förses med en kompletterande text som förklarar vad som är det viktiga i illustrationen och vilken vy av användargränssnittet som visas och dess betydelse för produkten.

Bilderna kan delas in under olika underrubriker efter olika kategorier om detta ger ökad läsbarhet.]

<Introducerande text till hur användargränssnittet utformas och förklarande syfte med bilder nedan.>

<Kompletterande text till bilden nedan som förklarar vad som visas och kommentarer som kan behövas för förtydliganden.>

[Infoga bild på skiss av användargränssnitt eller annan grafisk komponent.]

<Kompletterande text till bilden nedan som förklarar vad som visas och kommentarer som kan behövas för förtydliganden.>

[Infoga bild på skiss av användargränssnitt eller annan grafisk komponent.]

<Diagram/skiss>

[Övriga delar av designdokument avgörs i samråd med handledare.

Om en databas används så ska ett ER-diagram för denna finnas.

Om objektorienterad kod finns så ska det finnas ett klassdiagram som illustrerar koden.

]

<Introducerande text>

<Kompletterande text till bild>

[infoga eventuell bild]