

## Gruppe 27, PU3, TDT4140

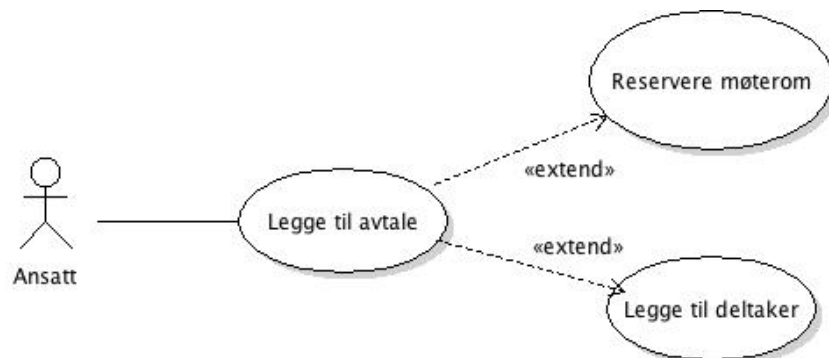
Andreas Drivenes,  
Eivind Havikbotn,  
Eivind Gjerde Johansen,  
Einar Eilertsen Eldevik,  
Nicholas Tidemann,  
Bjørn Bråthen

March 5, 2014

### 1 Svar på PU3

#### 1.1 Use case diagrammer

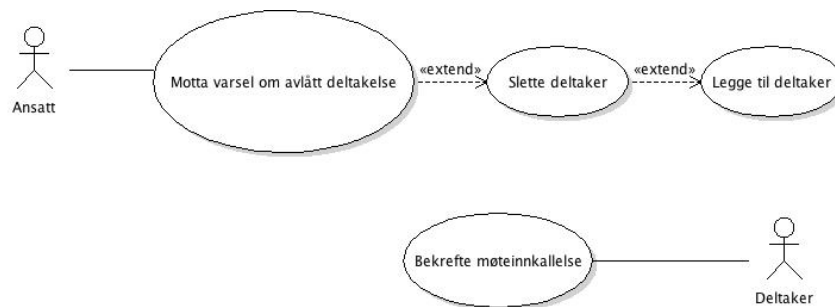
1.



2.



3.



## 1.2 Tekstlige use case beskrivelser

1. 

Navn:	Legge til avtale
Startkriterier:	Logget inn som ansatt
	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Ansatt oppretter en avtale.</li><li>2. Fyller inn informasjon om sted/møterom, dato, starttid og varighet.</li><li>3. Legger til deltakere. (valgfri)</li><li>4. Lagrer avtalen.</li></ol>
2. 

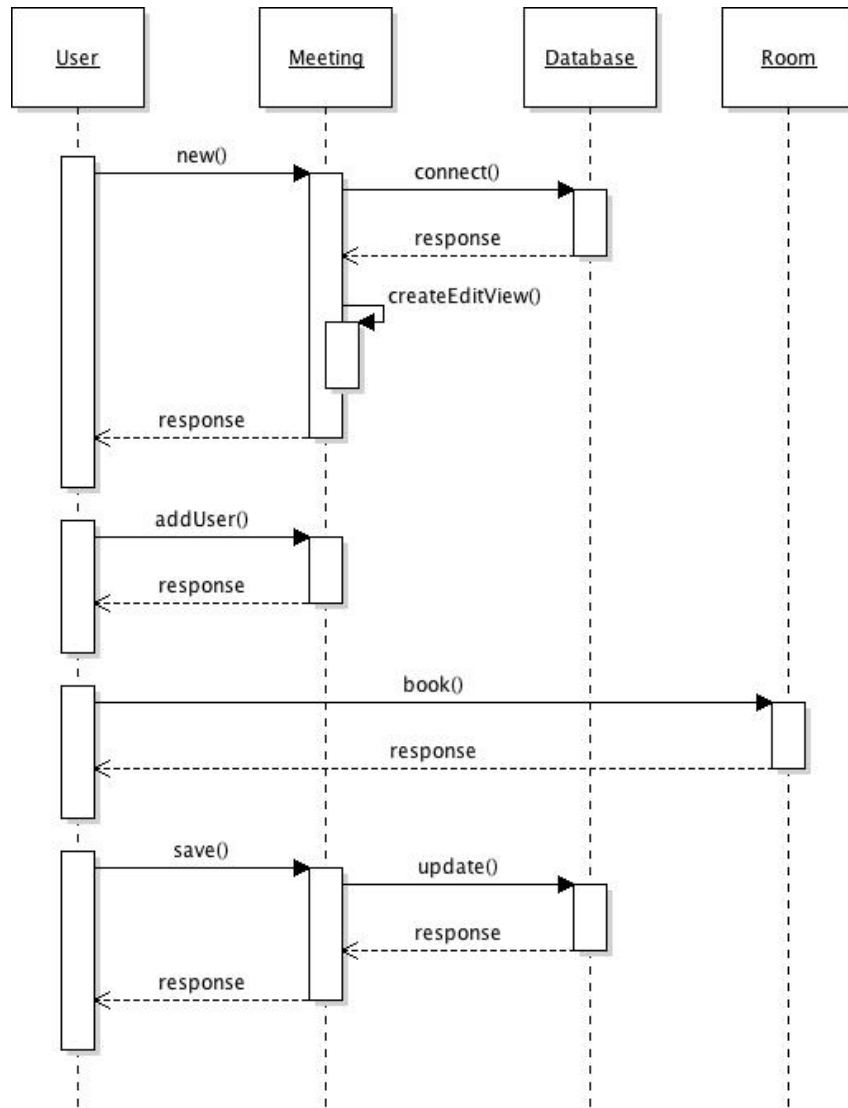
Navn:	Avslå møteinnkalling
Startkriterier:	Logget inn som ansatt
	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Ansatt finner avtalen som skal avslås.</li><li>2. Endrer status fra "invitert" til "avslått".</li></ol>
3. 

Navn:	Endre deltakerliste
Startkriterier:	Logget inn som ansatt og administrator av avtalen
	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Ansatt finner avtalen der deltakerlista skal endres.</li><li>2. Sletter deltaker (valgfri).</li><li>3. Legger til deltaker (valgfri).</li><li>4. Endrer deltakerstatus på deltaker (valgfri).</li></ol>
4. 

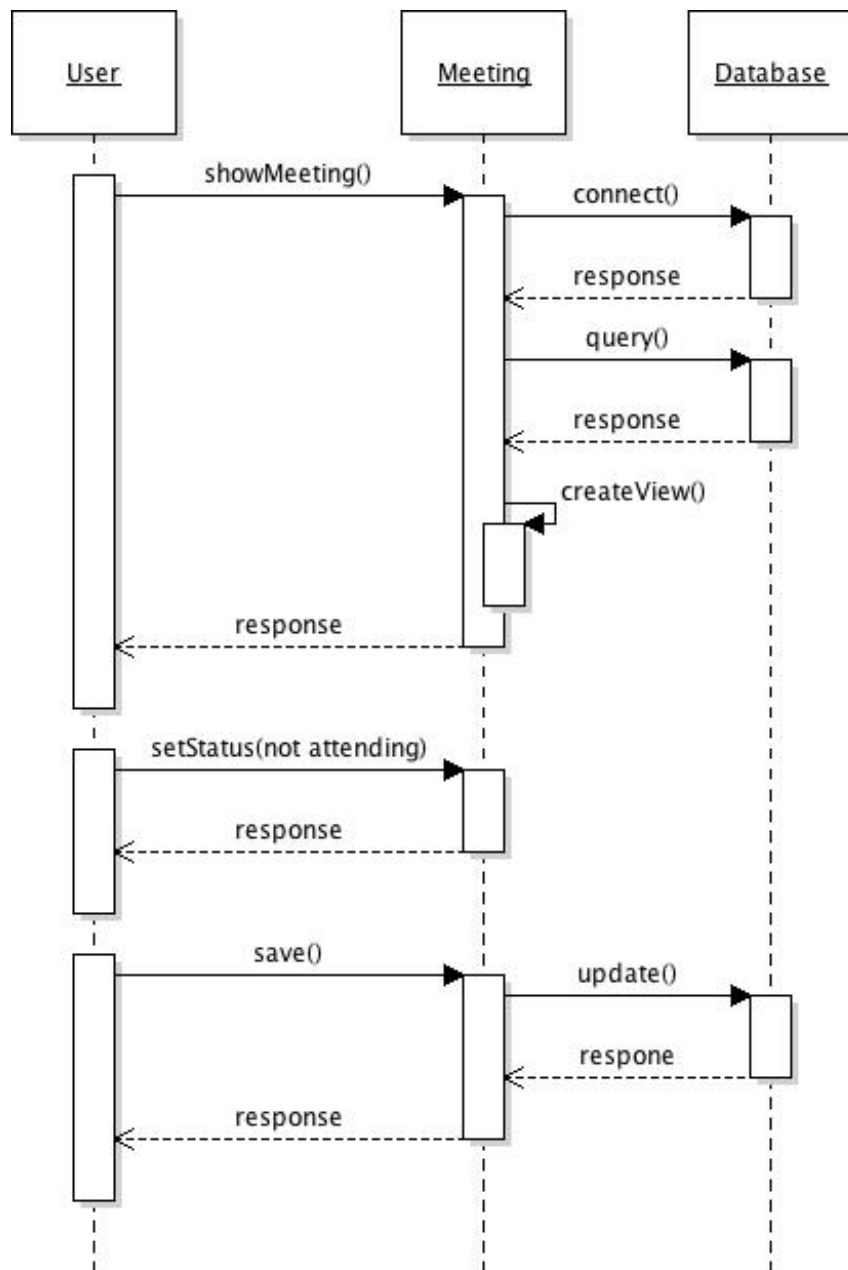
Navn:	Endre avtale
Startkriterier:	Logget inn som ansatt og være eier av avtale.
	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Finner avtalen som skal endres.</li><li>2. Klikker på "Endre".</li><li>3. Endrer tidspunkt. (valgfri)</li><li>4. Endrer møterom/sted. (valgfri)</li><li>5. Lagrer avtalen.</li></ol>

### 1.3 Sekvensdiagram

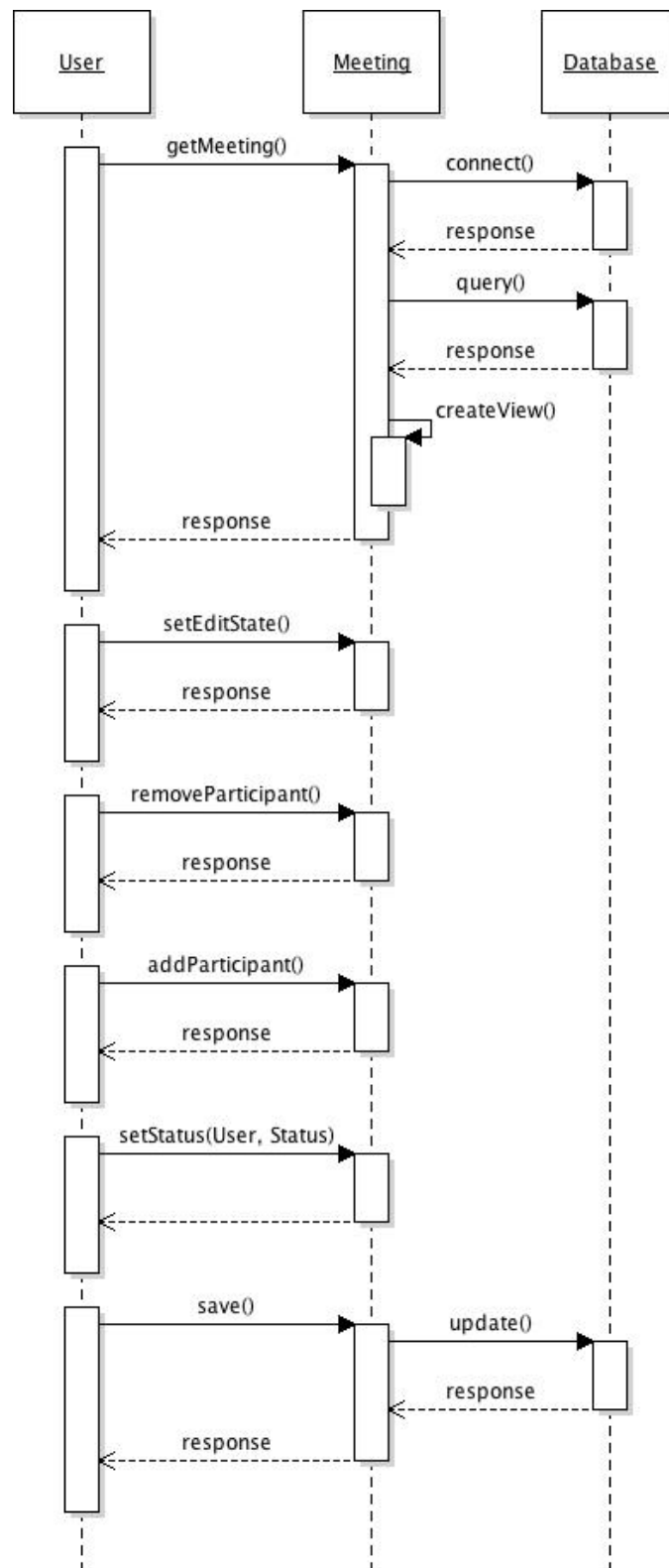
1.



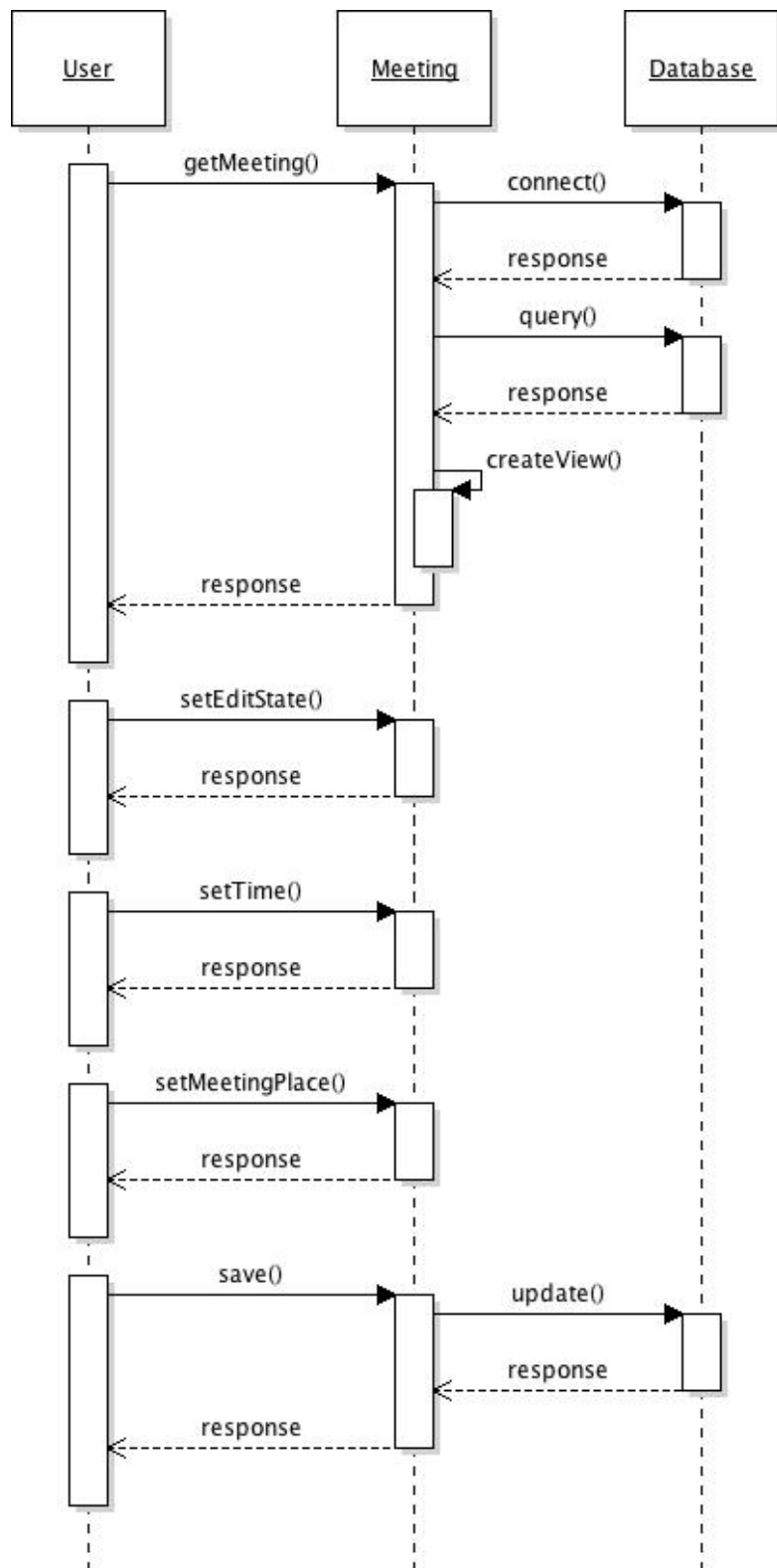
2.



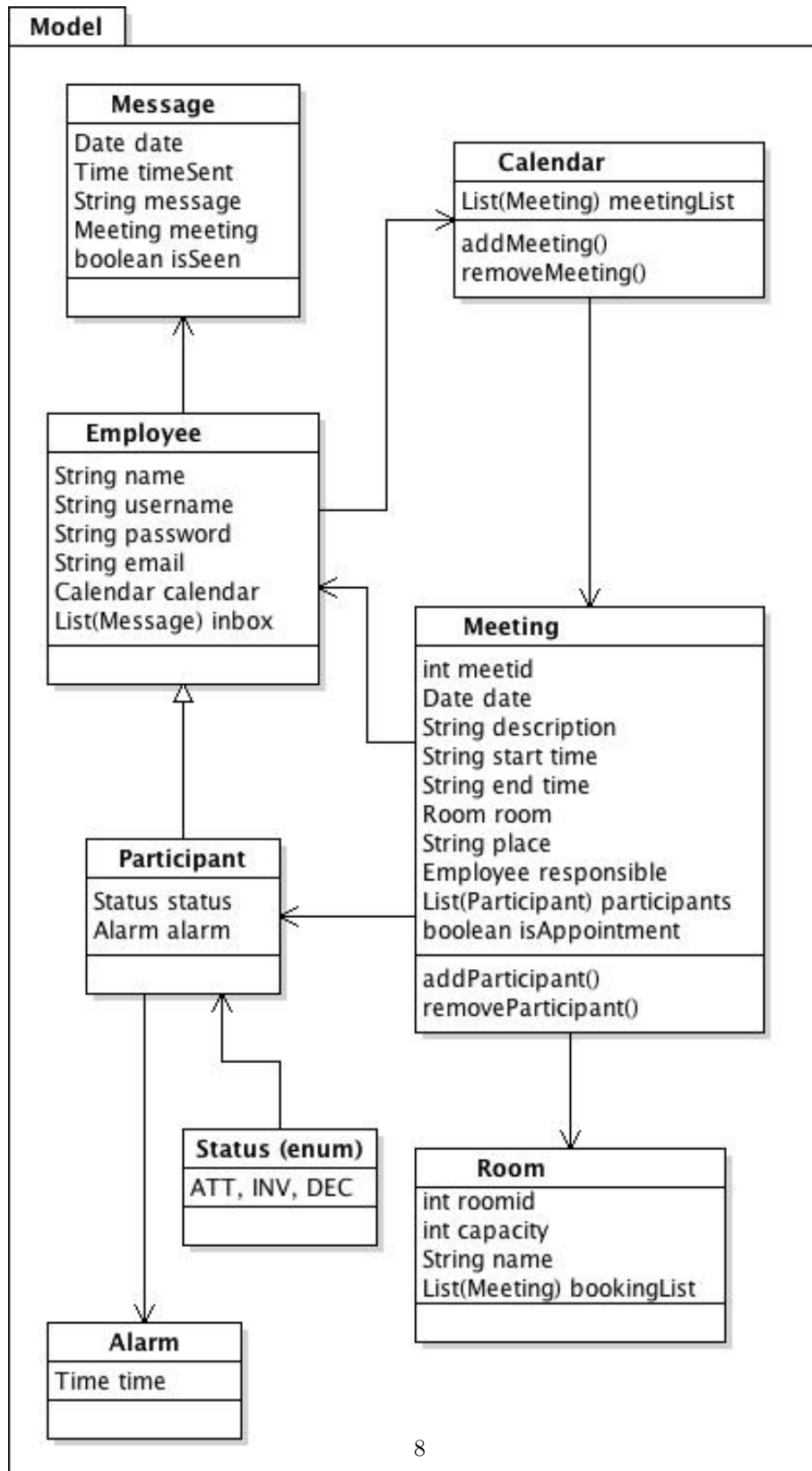
3.



4.



## 1.4 Klassediagram



Dette er sånn vi ser for oss modellene til applikasjonen, og hvordan dataobjektene interagerer med hverandre. Så hvis en bruker skal opprette et nytt møte, har vi et panel i GUI med inputfelter, og møtemodellen må oppdateres i backend i henhold til inputen brukeren sender inn. Her må vi ha opprettet en kobling til serveren som kjører med databasen slik at databasen oppdateres når en endring skjer.

Alle avtaler og møter er to sider av samme sak, så vi har bare en Meeting-klasse med en variabel som sier om det er en avtale eller et møte. Det er et møte dersom det er to eller flere deltakere.

Participant arver fra Employee slik at vi kan ha en status-variabel som forteller om møtedeltakeren deltar, deltar ikke eller ikke har svart.