

Group 27, PU1, TDT4140

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

February 26, 2014

1 Svar på PU1

Vi har seks utviklere, ingen penger og fire uker satt av kun til å jobbe med prosjektet.

nr	innlev.	aktivitet	tid	avh.
1	PU1: Prosjektplan	Work breakdown structure & kostestimat	10	
2	PU1: Prosjektplan	Gantt diagram	6	1
3	PU1: Prosjektplan	Risikoanalyse	6	
4	PU2: Systemtestplan	Lage testplan i henhold til krav	15	
5	DB1: Konseptuelt skjema	Konstruere ER-modell 1	9	
6	DB1: Konseptuelt skjema	Konstruere ER-modell 2	9	
7	PU3: Overordnet design	Use case diagrammer	6	
8	PU3: Overordnet design	Tekstlige use case	6	
9	PU3: Overordnet design	Sekvensdiagram	10	
10	PU3: Overordnet design	Klassediagram	6	
11	D2.1: Brukbarhetstest	Lage papirprototype 1	10	
12	D2.1: Brukbarhetstest	Lage papirprototype 2	10	
13	D2.1: Brukbarhetstest	Pilottest studass	6	
14	D2.1: Brukbarhetstest	Pilottest medgruppe	6	
15	D2.2: Rapportskriving	Skrive rapport	16	
16	KTN1: Prosjektplan	Klassediagram	6	
17	KTN1: Prosjektplan	Sekvensdiagram	12	
18	KTN1: Prosjektplan	Tekstlig beskrivelse av design	6	
19	DB2: Logisk databaseskjema	SQL-script for generering	9	
20	DB2: Logisk databaseskjema	SQL-script for generering	9	
21	DB2: Logisk databaseskjema	Endre på ER-modell	3	
22	PU4: Programvare	GUI: innlogging	5	
23	PU4: Programvare	Mellomlag: innlogging	10	
24	PU4: Programvare	GUI: Opprettelse av avtale	6	
25	PU4: Programvare	Mellomlag: Opprettelse av avtale	6	
26	PU4: Programvare	GUI: Håndtering av møtedeltakere	6	
27	PU4: Programvare	Mellomlag: Håndtering av møtedeltakere	10	
28	PU4: Programvare	GUI: Endring av avtale	6	
29	PU4: Programvare	Mellomlag: Endring av avtale	6	
30	PU4: Programvare	GUI: Sletting av avtale	4	
31	PU4: Programvare	Mellomlag: Sletting av avtale	4	
32	PU4: Programvare	GUI: Reservering av møterom	8	
33	PU4: Programvare	Mellomlag: Reservering av møterom	12	
34	PU4: Programvare	GUI: Visning av ukeoversikt	16	
35	PU4: Programvare	Mellomlag: Visning av ukeoversikt	16	
36	PU4: Programvare	GUI: Status for deltakelse	10	
37	PU4: Programvare	Mellomlag: Status for deltakelse	10	
38	PU4: Programvare	GUI: Melde avbud for møte	10	
39	PU4: Programvare	Mellomlag: Melde avbud for møte	10	
40	PU4: Programvare	GUI: Reservering av møterom	16	
41	PU4: Programvare	Mellomlag: Reservering av møterom	8	
42	PU4: Programvare	GUI: Visning av ukekalender	16	
43	PU4: Programvare	Mellomlag: Visning av ukekalender	16	
44	PU4: Programvare	GUI: Oversikt møteinnkallinger	5	
45	PU4: Programvare	Mellomlag: Oversikt møteinnkallinger	5	
46	PU4: Programvare	GUI: Ukeoversikt flere ansatte	10	
47	PU4: Programvare	Mellomlag: Ukeoversikt flere ansatte	10	
48	PU4: Programvare	GUI: Varslingsfunksjon	10	
49	PU4: Programvare	Mellomlag: Varslingsfunksjon	10	
50	PU4: Programvare	Nettverkspakke 1	10	
51	PU4: Programvare	Nettverkspakke 2	10	
52	PU4: Programvare	Nettverkspakke 3	10	
53	PU4: Programvare	Testing: innlogging	5	
54	PU4: Programvare	Testing: Opprettelse av avtale	5	
55	PU4: Programvare	Testing: Håndtering av møtedeltakere	5	
56	PU4: Programvare	Testing: Endring av avtale	5	
57	PU4: Programvare	Testing: Sletting av avtale	5	

Activity	Week 1	Week 2	Week 3	Week 4
1	DB (15h)	DB (15h)		
2			DB (15h)	DB (15h)
3	D1 (15h)			
4	D2 (15h)			
5	D3 (20h)			
6	D4 (20h)			
7		D1 (20h)		
8		D2 (15h)		
9	D1 (10h)			
10	D2 (10h)			
11		D3 (20h)		
12		D4 (20h)		
13			D1 (25h)	
14			D2 (20h)	
15				DB (15h)
16			D3 (25h)	
17			D4 (10h)	
18			D4 (10h)	
19				D1 (10h)
20				D1 (10h)
21				D1 (10h)
22				D2 (10h)
23				D2 (15h)
24				D3 (20h)
25	PM (20h)	PM (20h)	PM (20h)	PM (20h)

Table 2: Gantt diagram.

DB Database Expert
 D1 Developer 1
 D2 Developer 2
 D3 Developer 3
 D4 Developer 4
 PM Project Manager

2 Risikoanalyse

Sykdom

1. veldig sannsynlig
2. kan føre til manglende progresjon, mer arbeid på andre i gruppen
3. kunnskapsdeling slik at andre kan ta over den sykes arbeid, at man sier i fra om sykdommen så tidlig som mulig

Ikke overholde alle tidsfrister

1. godt mulig
2. konsekvenser er at man i verste fall ikke få godkjent prosjektet, kan havne på etterskudd
3. skape en kultur for hardt arbeid, godt teamwork, følge opp hverandre ("vi tar en runde rundt bordet gutta")

Feil i programvare

1. det kommer til å bli feil i programvaren.
2. konsekvenser: det må fikses, tar tid
3. jobbe mer organisert, spørre om hjelp, skrive tester

Ikke oppmøte

1. ganske sannsynlig
2. konsekvenser: dårlig stemning i gruppen, mer arbeid på andre
3. gode holdninger må bygges, prioritere riktig, følge opp hverandre

Svak bruk av versjonkontrollsystem

1. ganske sannsynlig
2. med git kan man rulle tilbake det meste, så det bør gå bra
3. ikke jobb på samme fil, pull før du pusher på masterbranch, branch tidlig og branch ofte.