

# 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	
58	PU4: Programvare	Testing: Reservering av møterom	5	
59	PU4: Programvare	Testing: Visning av ukeoversikt	5	
60	PU4: Programvare	Testing: Status for deltakelse	5	
61	PU4: Programvare	Testing: Melde avbud for møte	5	
62	PU4: Programvare	Testing: Reservering av møterom	5	
63	PU4: Programvare	Testing: Visning av ukekalender	5	
64	PU4: Programvare	Testing: Oversikt møteinnkallinger	5	
65	PU4: Programvare	Testing: Ukeoversikt flere ansatte	5	
66	PU4: Programvare	Testing: Varslingsfunksjon	5	
67	PU4: Programvare	Testing: Nettverk	8	
68	D3: Konst. av GUI	Konseptuell modell	16	
69	D3: Konst. av GUI	Skjermdesign	16	
70	D3: Konst. av GUI	Konstruksjonsbeskrivelse	16	
71	PU5: Dokumentasjon	Sluttrapport 1	10	
72	PU5: Dokumentasjon	Sluttrapport 2	10	
73	KTN2: Sluttføring	Implementasjon	16	
74	KTN2: Sluttføring	Oppdater KTN1	16	
75	KTN2: Sluttføring	Demonstrér for studentassistent	16	
sum			677	

Table 1: Pakkeoppdeling

Activity	Uke 1	Uke 2	Uke 3	Uke 4
1	AD,BB,EH, NT,EJ(10h)			
2	AD,BB(6h)			
3	AD,NT,EH, EE(6h)			
4	NT,EH,EE(15h)			
5		AD,BB,EH(9h)		
6		NT,EJ,EE(9h)		
7		NT,EJ,EE(6h)		
8		NT,EJ,EE(6h)		
9		EH,EJ,BB(10h)		
10		AD,NT,EE(6h)		
11	AD,BB,EH, NT,EJ,EE(10h)			
12		AD,BB,EH(10h)		
13		AD,EJ,EE(6h)		
14		BB,EH,NT(6h)		
15		AD,BB,EH, NT,EJ,EE(16h)		
16	EH,NT(6h)			
17	AD,BB,EE(12h)			
18	EJ,BB(6h)			
19		BB,EJ,EE(9h)		
20			BB,EJ,EE(9h)	
21			BB,EJ,EE(3h)	
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
31				
32				
33				
34				
35				
36				
37				
38				
39				
40				
41				
42				
43				
44				
45				
46				
47				
48				

AD Andreas Drivenes  
BB Bjørn Bråthen  
EH Eivind Havikbotn  
EJ Evind Gjerde Johansen  
NT Nicholas Tidemann  
EE Einar Eilertsen Eldevik

49				
50				
51				
52				
53				
54				
55				
56				
57				
58				
59				
60				
61				
62				
63				
64				
65				
66				
67				
68		AD,NT,EH(9h)	AD,NT,EH(7h)	
69			AD,NT,EH, BB,EJ,EE(16h)	
70			AD,NT,EH, BB,EJ,EE(16h)	
71				AD,NT,EH, BB,EJ,EE(10h)
72				AD,NT,EH, BB,EJ,EE(10h)
73				AD,NT,EH, BB,EJ,EE(16h)
74				AD,NT,EH, BB,EJ,EE(16h)
75				AD,NT,EH, BB,EJ,EE(16h)

Table 2: Gantt diagram for prosjektet

## 2 Risikoanalyse

### Sykdom

<b>Sannsynlighet</b>	Veldig sannsynlig.
<b>Konsekvenser</b>	Kan føre til manglende progresjon, mer arbeid på andre i gruppen.
<b>Tiltak</b>	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

<b>Sannsynlighet</b>	Godt mulig.
<b>Konsekvenser</b>	Konsekvenser er at man i verste fall ikke få godkjent prosjektet, kan havne på etterskudd.
<b>Tiltak</b>	skape en kultur for hardt arbeid, godt teamwork, følge opp hverandre ”vi tar en runde rundt bordet gutta”.

### Feil i programvare

<b>Sannsynlighet</b>	Veldig sannsynlig. Det kommer til å bli feil i programvaren på et tidspunkt.
<b>Konsekvenser</b>	Det må fikses, tar tid.
<b>Tiltak</b>	Jobbe mer organisert, spørre om hjelp, skrive tester.

### Ikke oppmøte

<b>Sannsynlighet</b>	Ganske sannsynlig.
<b>Konsekvenser</b>	Dårlig stemning i gruppen, mer arbeid på andre.
<b>Tiltak</b>	Gode holdninger må bygges, prioritere riktig, følge opp hverandre.

### Svak bruk av versjonkontrollsystem

<b>Sannsynlighet</b>	Ganske sannsynlig.
<b>Konsekvenser</b>	Med git kan man rulle tilbake det meste, så det bør gå bra.
<b>Tiltak</b>	Ikke jobb på samme fil, pull før du pusher på master-branch, branch tidlig og branch ofte.