

1DV404 – HT2014
Iterativ mjukvaruutveckling
Laboration 2

av Da-Sing Trinh
@dt222cc

Planering

Uppgift	Beskrivning	Planerad tid HH:MM
1	Planering	00:30
2	Vision – Förstudie	00:45
2	Skapa visionsdokumentet.	01:00
3	Användningsfall – Förstudie	00:45
3	Ta fram Användningsfall	01:00
4	Dokumentera användningsfall (3 st)	03:00
5	Hitta partner/Skicka dokument	01:00
5	Agera åt någon eller några andra	01:00
6	Revidera	00:45
7	Supplementary spec – Förstudie	00:45
7	Supplementary spec	01:00
8	Reflektion	01:00
	Sammanställa dokument	00:30

Planerat tidsåtgång

13:00

Tidslog

Datum	Uppgift	Beskrivning	Förbrukad tid HH:MM
12.01.14	1	Planering	00:45
12.01.14	2	Visionsdokument – Förstudie	00:30
12.01.14	2	Visionsdokument – Dokumentation	01:30
12.02.14	3	Andvändningsfall – Förstudie	00:30
12.02.14	3	Andvändningsfall – Sammanställning	00:20
12.02.14	4	Andvändningsfall – UC1 – Registrera lag	01:00
12.03.14	4	Andvändningsfall – UC3 – Anmäla sig till träff	00:50
12.03.14	4	Andvändningsfall – UC4 – Registrera poäng	01:00
12.04.14	7	Supplementary specification – Förstudie	00:45
12.04.14	7	Supplementary specification – Dokumentation	00:55
12.06.14	5	Kommunicera med kunden – Skrivit feedback	00:30
12.07.14	6	Revidering/reflektioner – Ändringar i UC 1,3 och 4	00:55
12.07.14	8	Reflektion	01:40
12.07.14		Sammanställa dokument	00:20

Förbrukad tidsåtgång

11:30

Version	Datum	Visionsdokument för första release	Författare
1.2	2014-07-12		dt222cc

Systemet är tänkt att automatisera uppsättningen och hanteringen av en gymnastiktävlingssäsong. Systemet skall hantera träffar med flera tävlingar, registrering av lag, poängbedömning och poängräkning samt administration.

Lag:

“Gymnastikligan” är en grupp av lag som tävlar mot varandra. Varje lag tillhör en klubb som tillhör ligan.

- Registrering ett lag/klubb.
- Registrering av individuella deltagare.
- Hantering av vilka deltävlingar deltagaren/laget ska delta i.

Träffar:

När ett lag anmäler sig till en träff placeras de automatiskt till alla deltävlingar som det laget kan delta i.

- Registrering av en träff.
- Hantering av deltävlingar med önskat antal deltagare.

Deltävlingar:

Tävlingar har deltävlingar. Laget ska vara begränsade. Till exempel kan det finnas en för män allround, en för män individuell, en för kvinnor allround, och så vidare. Detsamma för åldersgrupper.

- Registrering av deltävlingar med lämpliga kategorier.
- Matchning av lagets och gymnasternas kvalifikationer med de lämpliga kategorier.

Grenar:

Varje deltävling består av ett antal grenar. Alla lag i en deltävling anmäler samma antal tävlande till alla grenar. Grenarna genomförs parallellt. Alla tävlande gymnaster i ett lag utför sina övningar och poängbedöms, för att sedan rotera vidare till nästa gren.

- Registrering av grenar.
- Administrering av deltagare för grenarna.

Poäng:

Varje gren har kvalificerad domare med certifikat för grenen. Varje domare poängbedömer och skickar resultatet vidare till en sekreterare som beräknar ett medelvärde vilket utgör gymnastens poäng i grenen. Lagets poäng är summan av alla gymnasternas "poäng". Tävlingspoängen för ett lag blir på samma sätt summan av poängen för varje gren och så vidare.

- Registrering av en gymnasts poäng i en deltävling/gren.
- Uträkning av de olika poängsummor (gymnast, lag, etc)
- Presentation av resultat.

Övrigt:

Verktyg för att hantera olika ändamål som olika typer av sortering och publicering (lag, poäng, resultat, etc). Planering av schemat för säsongen, kontroll så att kvalificerade domare finns på alla träffar och så att de fördelas på deltävlingar och grenar. Stöd åt olika storlekar på skärmar.

Version	Datum	Första analys av användningsfall (Use-Cases)	Författare
1.2	2014-07-12	Första release	dt222cc

Sammanställning

- 1 Registrera lag**
Aktör: Lagledare (utvald representativ)
- 2 Registrera tävlande**
Aktör: Tävlande
- 3 Anmäla sig till träff**
Aktör: Lagledare (utvald representativ)
- 4 Registrera poäng**
Aktör: Domare, sekreterare
- 5 Registrera och avregistrera träff**
Aktör: Administratör
- 6 Registrera och avregistrera deltävling**
Aktör: Administratör
- 7 Registrera och avregistrera grenar**
Aktör: Administratör
- 8 Skapa schema**
Aktör: Administratör
- 9 Publicera säsongsresultat**
Aktör: Administratör
- 10 Kontrollera domare**
Aktör: Personal
- 11 Se poäng**
Aktör: Person
- 12 Se schema**
Aktör: Person
- 13 Se anmälda lag och gymnaster**
Aktör: Person
- 14 Se säsongsresultat**
Aktör: Person

Version	Datum	Use-Case 1: Registrera lag	Författare
1.2	2014-07-12	Första release	dt222cc

1 Beskrivning

En utvald representativ registrerar ett nytt lag till ligan.

2 Aktör beskrivning

2.1 Lagledare

En utvald representativ som har en högre ansvar för laget.

3 Pre-villkor

Lagledaren är registrerad och godkänd av en administratör från ligan.
Användaren är dessutom inloggad i webbsidan.

4 Primära flödet

1. Användaren når en sida för att registrera sitt lag.
2. Ett formulär presenteras på sidan.
3. Användaren fyller i formuläret.
4. Användaren trycker på en knapp för att skicka formuläret.
5. Klientet kontrollerar formuläret innan det skickas till servern.
6. Formuläret valideras och registreras.
7. En sida som indikerar en lyckad registrering visas på skärmen.

5 Alternativa flöden

5.1 Alternativa flöde 1

Om valideringen i steg 6 från grundflödet misslyckas...

1. Visar sidan vilka fält i formuläret som har misslyckats med rött bakgrund och anledning.
2. Lagledaren får justera de fält som indikerades i tidigare steg.
3. Vidare till steg 4 i grundflödet.

5.2 Alternativa flöde 2

Om användaren har skrivit in fel uppgifter trots att det gick igenom valideringen...

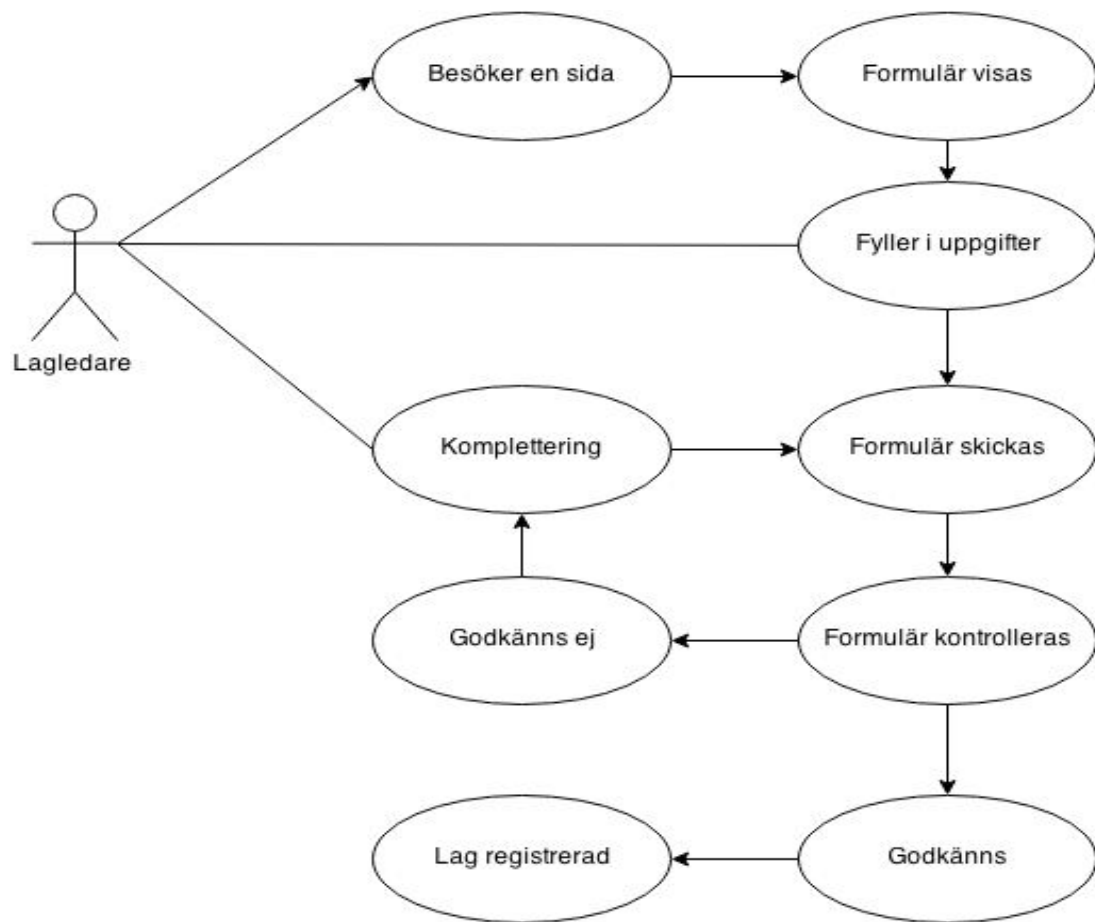
1. Så kan användaren logga in och göra ändringar.
2. Användaren får då skriva lösenordet igen (säkerhet).
3. Efter en ändringen får användaren ett e-post skickad till det angivna e-post address.

6 Post-villkor

6.1 En lyckad registrering av lag

Formulärdata är validerad och mottaget av servern.

7 Diagram



Version	Datum	Use-Case 3: Anmäla sig till träff	Författare
1.2	2014-07-12	Första release	dt222cc

1 Beskrivning

Ett lag anmäler sig till en träff.

2 Aktör beskrivning

2.1 Lag

Tillhör en klubb som tillhör ligan. Laget rekryterar medlemmar för att delta i tävlingar.

2.2 Lagledare

En utvald representativ som har en högre ansvar för laget.

3 Pre-villkor

Laget är registrerat. (Se. UC1 – Registrera lag)

Samtliga personer i laget är registrerade. (Se. UC2 – Registrera tävlande)

Användaren är inloggad.

4 Primära flödet

1. Användaren når en sida för att anmäla sitt lag till en eller flera träffar.
2. Alla träffar som laget kan delta i presenteras.
3. Användaren väljer vilka träffar som laget ska delta i.
4. Användaren klickar på en knapp som skickar datan till servern.
5. Laget anmäls automatisk till alla deltävlingar för de utvalda träffar.
6. En sida som indikerar en lyckad anmälan visas med resultat.

5 Alternativa flöden

5.1 Alternativa flöde 1

Om en steg från grundflödet misslyckas på grund av att datan inte togs emot...

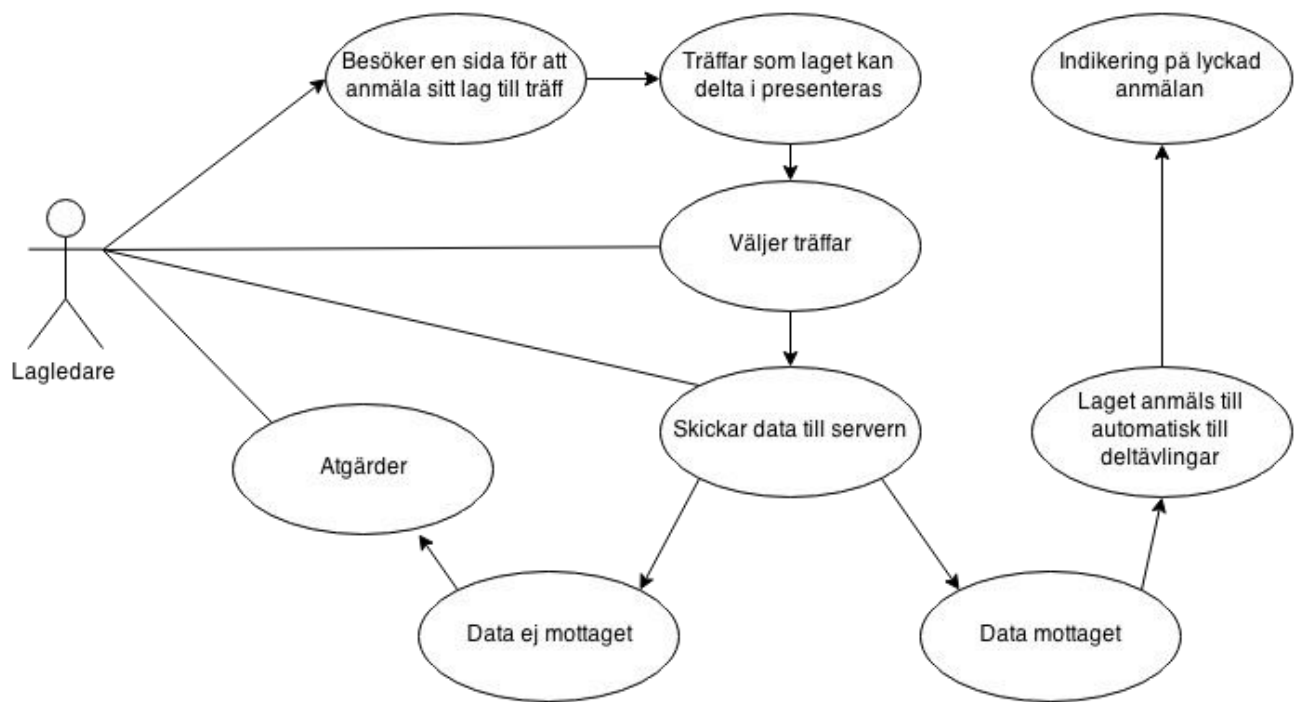
1. Visar sidan en tydlig meddelande att anmälan misslyckades med möjlig anledning.
2. Lagledaren får åtgärda de problem som indikerades i tidigare steg.
3. Lagledaren fortsätter med steg 1 i grundflödet.

6 Post-villkor

6.1 En lyckad anmälan till en eller flera träffar

Datan har blivit mottaget av servern.

7 Diagram



Version	Datum	Use-Case 4: Registrera poäng	Författare
1.2	2014-07-12	Första release	dt222cc

1 Beskrivning

Varje domare i juryn poängbedömer gymnasternas insatser och sekreteraren registrerar poängen. Grenarna i deltävlingarna poängbedöms parallellt. Alla tävlande i ett lag utför sina övningar och poängbedöms, för att sedan rotera vidare till nästa gren.

2 Aktör beskrivning

2.1 Domare

Varje gren har en jury för poängbedömning.

Juryn består av kvalificerade domare som är certifierade för att döma grenen.

3 Pre-villkor

Domare och sekreterare inloggade i systemet. Kvalificerade domare på plats.

4 Primära flödet

1. Varje domare poängbedömer gymnasternas insatser.
2. Resultatet skickas till en sekreterare
3. Systemet beräknar ett medelvärde vilket motsvarar gymnastens poäng i grenen.
4. Systemet beräknar lagets poäng (summan av alla gymnasters "poäng").
5. Efter att alla gymnaster i en gren har fått poäng, roterar man till nästa gren.
6. Steg 1 till 5 upprepas till alla grenar är utförda.
7. Poängerna registreras i servern. (fortsättning i UC-11: Se poäng)

5 Alternativa flöden

5.1 Alternativa flöde 1

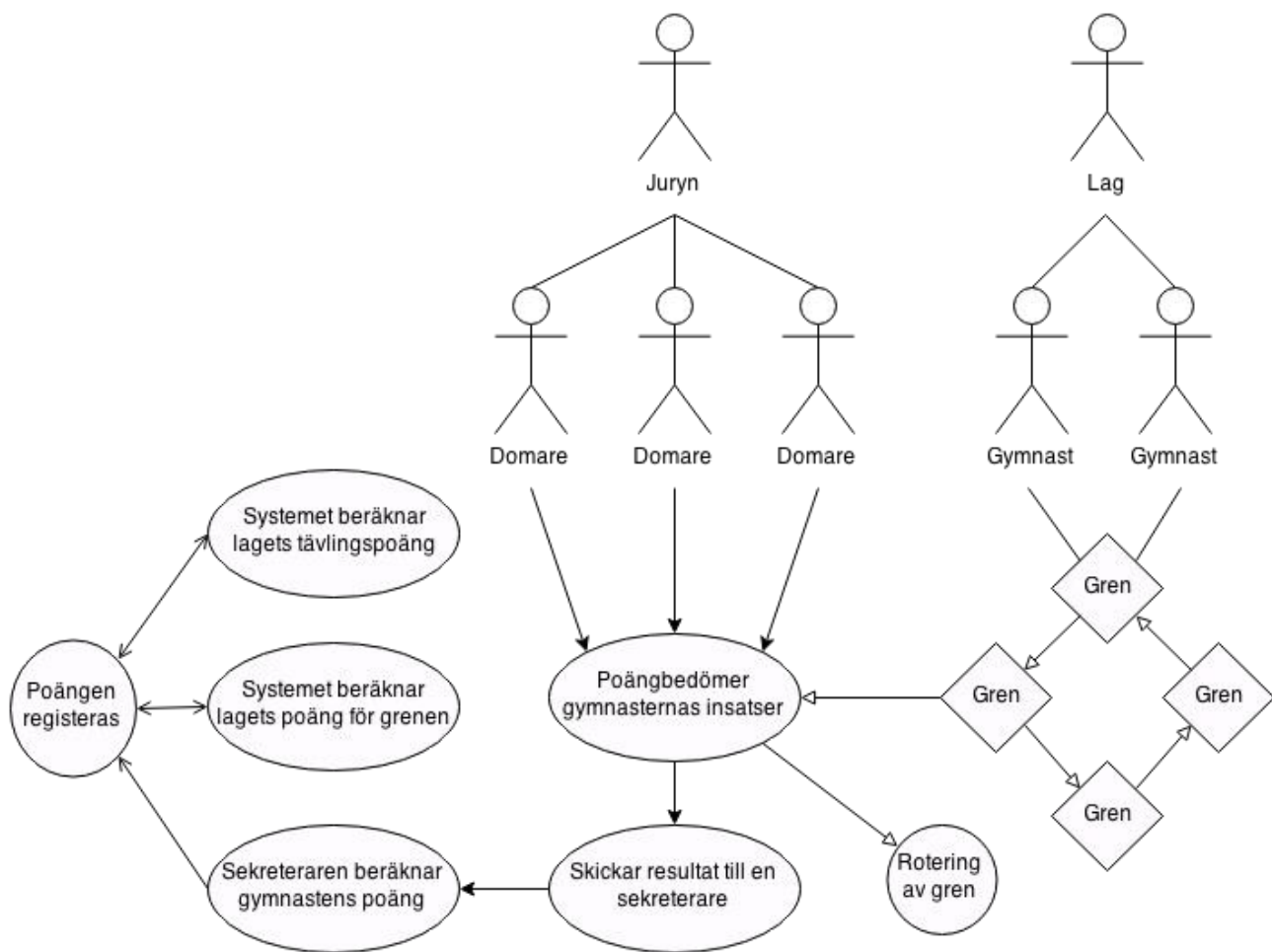
Om i steg 2, då domare har matat in fel poäng...

1. Sekreteraren loggar in i systemet och gör ändringar.
2. Det nya poänget registreras och gymnastens poäng uppdateras.
3. De nya poängen för laget beräknas och registreras.
4. En indikation på att ändringen utfördes visas för användaren.

6 Post-villkor

Gymnastens, lagets och klubbens poäng är beräknat och registrerat.

7 Diagram



Version	Datum	Uppgift 5 – Kommuniera med kunden	Författare
1.1	2014-07-12		dt222cc

Återkoppling från Mattias Pavic @mp222sf

Bra:

Väldigt bra och tydliga beskrivningar av användningsfall. Diagrammen är enkla att förstå. Det är mycket svårt att få fel uppfattning av vad de beskriver. När man läser dem behöver man inte vara insatt i hur system fungerar utan vem som helst kan förstå. Förutsättningar och postvillkor beskriver exakt vad som händer/krävs innan och efter (antar att "förutsättningar" är som pre-villkor). Strukturen i beskrivningen är klockren.

Förändringar/Förbättringar:

Jag tycker att diagrammen är mycket bra och skrivna på ett, för vem som helst som tittar på det, väldigt enkelt och tydligt sätt. Det är svårt att feltolka dem. Men det finns ett alternativ till hur man kan strukturera upp diagrammet kan vara exemplet som ges i boken "Applying UML and Patterns" på sidorna 90-91. Dock är jag inte helt hundra på hur det exakt ska fungera, men förstår tanken. Exemplet visar ett diagram som består av tre kolumner. Den första kolumnen längst till vänster består av huvudaktören till användningsfallet. I mitten ligger själva systemet och till höger har man hjälpare aktörer. Sista kolumnen behövs inte alltid användas. Detta alternativ kan vara bra vid lite större användningsfall. Det känns också som att detta alternativ ännu tydligare beskriver ett användningsfall.

Version	Datum	Uppgift 6 – Revidera	Författare
1.1	2014-07-12		dt222cc

Reflektioner och detaljer på revidering

Jag fick en lite större förståelse på pre-villkor för dessa fallen. Tänkte inte på inloggningen/autheniseringsen precis, så jag lade till dem. Jag bytte dessutom namn på "förutsättningar" till pre-villkor. Om det är ett bättre, ingen aning. Har kolla på hur jag kan göra diagrammen annorlunda, jag känner till och förstår det som Mattias nämde (sida 90-91). Tyckte personligen inte att det var tillräcklig förklarande ut för min smak. Mina Use-Case var inte precis så övergripande så jag gjorde så som jag har det just nu.

Jag skulle vilja ändra diagrammen litegrann med det är för mycket "effort" för att justera det. Liksom i UC4 – Registrera poäng: skulle jag vilka flytta aktörerna till vänstra sidan. Anledningen jag har den som den är just nu var på grund av att jag ville få plats diagrammen och innehållet på en sida och inte mer. Ja, jag kunde ju se till så att varje Use-Case tar upp två sidor men jag ville helt enkelt minska sid antalet.

Sammanfattning:

Justeringar för vissa ord: "Förutsättningar" till "Pre-villkor", "Grund flöden" till "Primära flödet".

La till inloggningen som pre-villkor. La till alternativa flöden till UC4 (felinmatning av poäng).

Jag har dessutom lag till en "header" för alla dokument i form av en simpel tabell. Justera datum.

Version	Datum	Kompletterande specifikation	Författare
1.2	2014-07-12	Första utkastet.	dt222cc

1. Introduktion

Här dokumenteras alla krav på Gymnasieligan, vilka inte har dokumenterats i användningsfallen

2. Funktionalitet

Loggning och felhantering:

Data om alla fel ska lagras på permanent media

Säkerhet:

För att komma in i systemet och kunna använda de olika funktionerna krävs autentisering som t.ex inloggning.

3. System kvaliteter (System Qualities)

3.1 Användbarhet

- Responsiv och mobilanpassad sida.
- All material ska vara lätt för användaren att förstå.
- Informationsfönstret måste vara lätt att läsa oberoende av vilken sorts belysning som displayen står i. Även personer med synproblem ska kunna läsa det som visas i fönstret.
- Undvika färger som personer med defekt färgseende har svårt att känna igen.
- Det ska vara möjligt att navigera genom sidan med tangentbord.
- Snabbt, enkelt och fel-fri poängregistrering för domaren för att effektivt gå vidare till nästa bedömning.
- Det ska vara möjligt att ändra uppgifter ifall man hade registrerat fel uppgifter.

3.2 Tillförlitlighet

- Återhämtning: Temporär data lagring på servern eller lokalt.

3.3 Prestanda

- Responstid

3.4 Stöd förmåga

- Svenska och engelska med möjlighet att lägga till mer språk.

4. Bruk av mjukvara med fri öppen källkod

Om lämplig mjukvara finns som gratis öppen källkod, bör den användas med eventuella modifieringar. Undvik gratisprogram, där källkoden inte är öppen, eftersom den på sikt blir en begränsning, om tillverkaren upphör att vidareutveckla den.

5. Interface

Ett interface för handhållna enheter och ett för större skärmar.

Version	Datum	Uppgift 7 – Reflektion	Författare
1.1	2014-07-12		dt222cc

Planerad tidsåtgång	Förbrukad tidsåtgång	Skillnad	Deadline
13 h	11 hr 30 min	1 h 30 min	2014-08-12 (8am) 1v

Som vanligt för mig tar det alltid en stund innan jag började med uppgifterna. Jag behövde gå igenom problembeskrivningen ett par gånger så att man förstår relativt om vad det är man håller på med. Dessutom att "gymnastiktävlingssystem är något jag absolut inte har koll på.

Det är svårt att planera något som man inte har gjort tidigare. Liksom vad är ett rimligt tid. Har jag planerat in för mycket eller för lite tid. Uppgifterna krävde både inläsningar och förberedelser innan man kunde påbörja skrivande av uppgifterna. Jag vet inte precis om jag har gjort rätt eller inte. Liksom har jag verkligen förstått de olika begreppen, implementerar jag dem på ett rätt/bra sätt.

Det är typ mallar och exemplar som man får titta på och försöka efterlikna det. Jag följde mallar så gott jag kunde men det var några bitar i mallarna jag uteslöt eftersom jag hade inte tillräcklig kunskap för att utföra dem eller om de ens behövdes att ha med. Det här med juridiska området har man inget kunskap om och sånt. Informationer man får/hittar kan vara vagt ibland.

Andra problemområden för mig var språket ibland, översätta engelska ord till svenska (liksom vilka svenska ord passar bra eller vilka ord man ska använda).

Uppgiften "kommunicera med kunden" var jag inte precis säker på hur det skulle ske. Liksom vilken synpunkt skulle man ha? Som en kund eller som en "labbkollega". Det är ett svårt att sätta sig in i en kunds perspektiv tycker jag. Jag chansade på att man skulle ge feedback som en kollega, liksom jämföra och nämna vad man tycker om hans/hennes dokumenter. Men sen så får man tänka på att vi inte precis har den kunskapen att analyserar om personens arbete är bättre eller sämre på något sätt. Många av oss vet inte det ännu. Jag tyckte dock att kontakten med kunden känndes viktigt då man får en bättre koll på vilka funktionaliteter som kunden tycker är viktigt och det ser till så att man har "samma" vision av systemet och dess framtid.

Jag kunde kanska ha gjort tidsloggen mer detaljerad. Det skulle liksom vara skönt att ha mallar redo att använda, liksom förberedda så att man på ett sätt se rttill så att vi studenter är på rätt spår och strukturerad.