Med udgangspunkt i nedenstående case XPSkak Klub skal der udarbejdes følgende:

1. En iterationsplan med 3 iterationer (skal indgå i rapporten)
2. 25 estimerede user stories med tilhørende accepttest (skal indgå i rapporten)
3. En fuld risikoanalyse for starten af opgaven
4. Et kørende system omfattede mindst 10 af de 25 user stories udviklet med test-first princippet (TDD = Test Driven Development, se punkt 6.c)
5. Rapporten skal indeholde kildekode med tilhørende JUnit test for de implementerede user stories
6. Dokumentation af din valgte kodestandard (skal indgå i rapporten)
7. I rapporten skal også indgå en redegørelse for:
   1. Begrebet velocity og en beregning af din velocity i projektet
   2. Scrum Planning af 3 Sprints
   3. Test i projektet
   4. I hvilken type projekter er Scrum velegnet
   5. Hvordan XP kan kombineres med Scrum
   6. Da vi ikke kan stille en Product Owner til rådighed, må du selv improvisere den rolle og beskrive konflikten, som det giver

**CASE:**

Skakklubben XPSkakhar brug for et system, der bl.a. kan registrere med­lemmer og deres deltagelse i stævner samt betaling af kontingent.

Der forligger følgende oplysninger om XPSkak :

* Klubben har 3 forskellige kategorier af medlemmer: junior, voksen og senior
* Det årlige kontingent er pt. 650 kr. for en voksen, 450 kr. for en senior og 250 kr. for et juniormedlem
* Medlemmerne dyrker skak på såvel hobby- (spiller med i foreningens egne turneringer) som turnerings niveau (turneringer, der involverer andre klubber) og/eller enkeltstående turneringer (f.eks. i en weekend).
* Til hver spiller er knyttet en rating, der tilnærmelsesvis angiver spil­lerens styrke. Denne rating beregnes ud fra spillerens resultat og modstanderens styrke. I denne opgave er det nok, at der til spilleren er knyttet en værdi, som opdateres når et resultat meldes ind.
* Systemet skal kunne oprette, nedlægge og vedligeholde deltagere og deres rolle i klubben
* Virksomheder kan købe reklameplads til turneringer.
* Udover formanden er der er 4 holdledere og en kasserer tilknyttet klubben
* Holdlederne registrerer medlemmernes turneringsresultater
* Kassereren står for registrering af kontingentbetalinger
* Kasseren står for salg af reklamer
* Medlemmer, der er i restance skal betale et rykkergebyr
* Formanden varetager kontakten til klubbens sponsorer

**Ovenstående information bruges som udgangspunkt for at skrive 25 relevante user stories. Brug din fantasi og sæt dig i kundens sted. Hvad kan du forstille dig at kunden ønsker af systemet?**

**Aflevering:**

Opgaven afleveres som et samlet PDF dokument på Fronter i rummet Dat18C i mappen Agil opgave / Scrum afløsningsopgave.

Aflevering og godkendelse af opgavebesvarelsen er en forudsætning for at kunne gå til eksamen.

Filnavn: Afløsningsopgave\_<<ditNavn>>

Deadline: **Torsdag d. 21. november 2019 kl. 12:00**