**Media Shop**

Av: Fabian Fröding

# 1. Antaganden

Ange alla antaganden ni gjort under projektets gång. Antaganden är sådant som inte står i labbspecen men ändå måste bestämmas, och inte saker som "användaren har datorvana". Dessa bör skrivas upp kontinuerligt eftersom de annars lätt glöms bort. Exempelvis om specen anger att data ska sparas till fil så kan ett antagande vara hur datan sparas (format på text, binärt o.s.v...)

* Produktnummer representeras av fältet ”Id”.

# 2. Översikt

En beskrivning av programmet från ett användarperspektiv. Beskriv vad programmet kan göra och hur det används. Exempelvis för ett spel bör dess regler beskrivas.

## Exempel:

Programmet består av ett fönster som visar den nuvarande månaden samt har en knapp för att byta till nästa månad. Programmet justerar automatiskt månad vid årsbyte.

(Mycket kortfattat exempel p.g.a. mycket enkelt program.)

# 3. Detaljerad beskrivning

En beskrivning av programmet från ett implementationsperspektiv (kod). Beskriv programmets struktur och funktionalitet. Vilka klasser finns, vad representerar de, vad innehåller de (data och funktioner/metoder), och hur relaterar de till varandra. Beskriv kortfattat vad variabler lagrar för data samt vad funktionerna gör. Använd diagram för att illustrera programmets struktur (klassdiagram och eventuellt flödesdiagram eller liknande).

## Exempel:

Programmet är uppbyggt enligt MVC mönstret och består av klasserna Model, View och Controller (se klassdiagram).

[KLASSDIAGRAM HÄR]

### Klass Model:

En klass för hanteringen av en kalenders logik. Lagrar den nuvarande månaden och tillhandahåller metoder för att hämta och ändra månad.

Variabler:

* int current\_month – Ett heltal som representerar den nuvarande månaden

Metoder:

* public Model(int month) – Konstruktor. Sätter den nuvarande månaden i programmet till *month*. Giltiga värden: 1 <= month <= 12
* public int getMonth() – Returnerar den nuvarande månaden.
* public void nextMonth() – Byter till nästa månad (med hänsyn till årsbyte).

### Klass View:

...

o.s.v.

# 4. Problem

Beskriv problem som uppstått under projektets gång. Beskriv hur ni har löst dem och vad ni lärt er av dem. Anteckna kontinuerligt eftersom det kan vara svårt att komma ihåg varför man gjorde på ett visst sätt. Problem avser övergripande svårigheter, inte mindre misstag i koden.

# 5. Sammanfattning

Sammanfatta ert projekt med hur det har gått och vad ni har lärt er. Beskriv alternativa lösningar samt fördelar och/eller nackdelar med dessa och varför ni valt den lösning ni har. Ta också med ungefärlig tidsåtgång för de olika momenten.

# 6. Referenslista

Författare, titel, förlag och år. Endast nödvändig om du använt andra böcker än kurslitteraturen.

# Bilagor

Innehållet är beroende av vilken kurs och vilken labb som utförs men innehåller ofta programkod och diagram.