

Gruppe 1: Marios Pizza

Link til projekt:

<https://github.com/ferh0162/MariosPizzaGruppe1>

Brugernavn github:

Ferhat Baran: ferh0162

Daniel Ebbekær: Skandaniel92

Durmus Arkin: Durmusa

Marcus Holje: norskemarcus

Indholdsfortegnelse

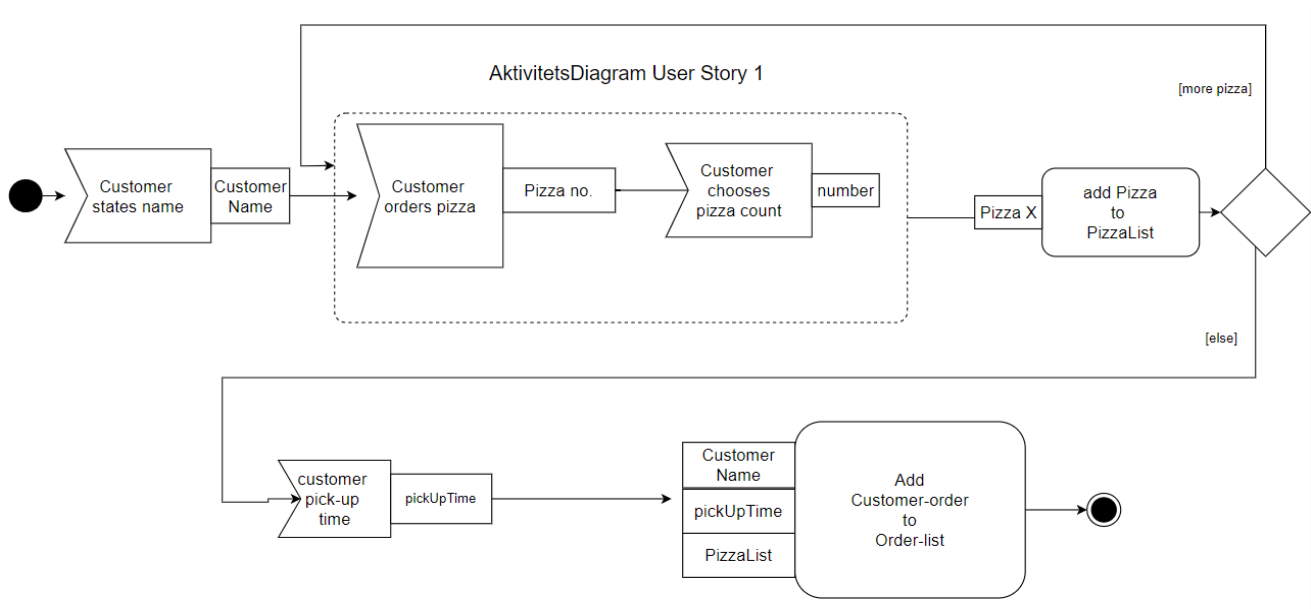
Interessent analyse	2
Aktivitetsdiagram	3
<i>User Story 1</i>	3
<i>User Story 2</i>	3
<i>User Story 3</i>	4
<i>User Story 4</i>	4
Klassediagram.....	5
Sekvensdiagram.....	6
Domænemodel	6

Interessent analyse

<p><u>Gidse</u> - Lille indflydelse og påvirket</p> <p>Bestillingsskærm har stor indflydelse, da Alfonso og Mario skal kigge på skærmen. Skærmen skal derfor hverken være for lille eller stor, der skal b.la. også tages stilling til skærmens lysstyrke</p> <p><u>Vigtighed 4/10</u></p>	<p><u>Ressourceperson</u> - Stor indflydelse og bliver påvirket</p> <p>Alfonso er en interessent der har stor indflydelse på projektet, da det er ham der skal operere programmet. Han bliver derfor også påvirket af slutprogrammet, og at det er brugervenligt for ham.</p> <p><u>Vigtighed 10/10</u></p> <p>Mario er en interessent der har stor indflydelse, da det er ham der står for produktion af pizzaerne. Han bliver især påvirket af programmet, da han skal bruge programmet til at se hvilke pizzaer han skal lave.</p> <p><u>Vigtighed 10/10</u></p> <p>Udviklerne har stor påvirkning på projektet, da det er dem der står for produktion af programmet. Uden udviklerne vil der ikke være et program.</p> <p><u>Vigtighed 10/10</u></p>
<p><u>Ekstern interessent</u> - Lille indflydelse og ikke påvirket</p> <p>Kunder er en interessent som har lille indflydelse på projektet. Kunden bestiller nemlig på en specifik måde i deres kommunikation. Det kan derfor have en indflydelse for ressourcepersonerne, hvordan kunden bestiller.</p> <p><u>Vigtighed 1/10</u></p>	<p><u>Grå eminence</u> - Stor indflydelse og ikke påvirket</p> <p>Pizzaforretningen har stor indflydelse, da der ikke vil være nogen handel uden forretningen.</p> <p><u>Vigtighed for os 1/10</u></p> <p>Bestillingsapparat hvor programmet skal programmeres på har en stor indflydelse, da det skal være hurtigt, og kunne operere på et kvalitetsniveau. Det skal også kunne håndtere vores programmeringssprog. Hvis bestillingsapparatet er langsomt, kan det være et problem for Alfonso og Mario.</p> <p><u>Vigtighed 6/10</u></p>

Aktivitetsdiagram

User Story 1

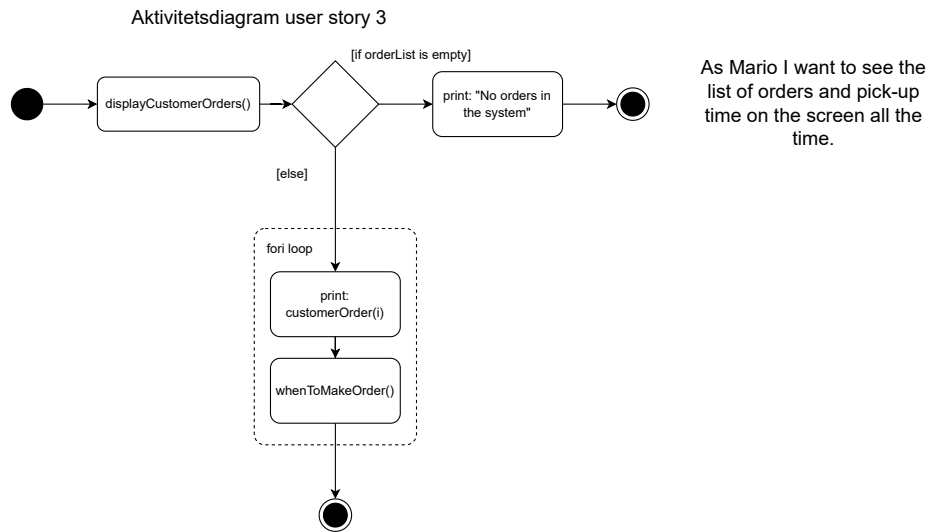


User Story 2

As Mario I want to see the list of orders and pick-up time on the screen all the time.

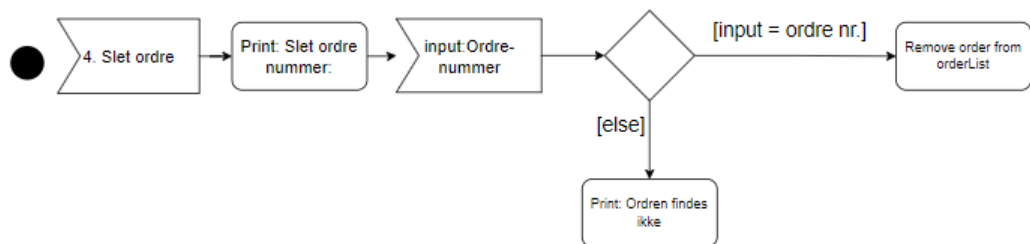
Blocked.

User Story 3



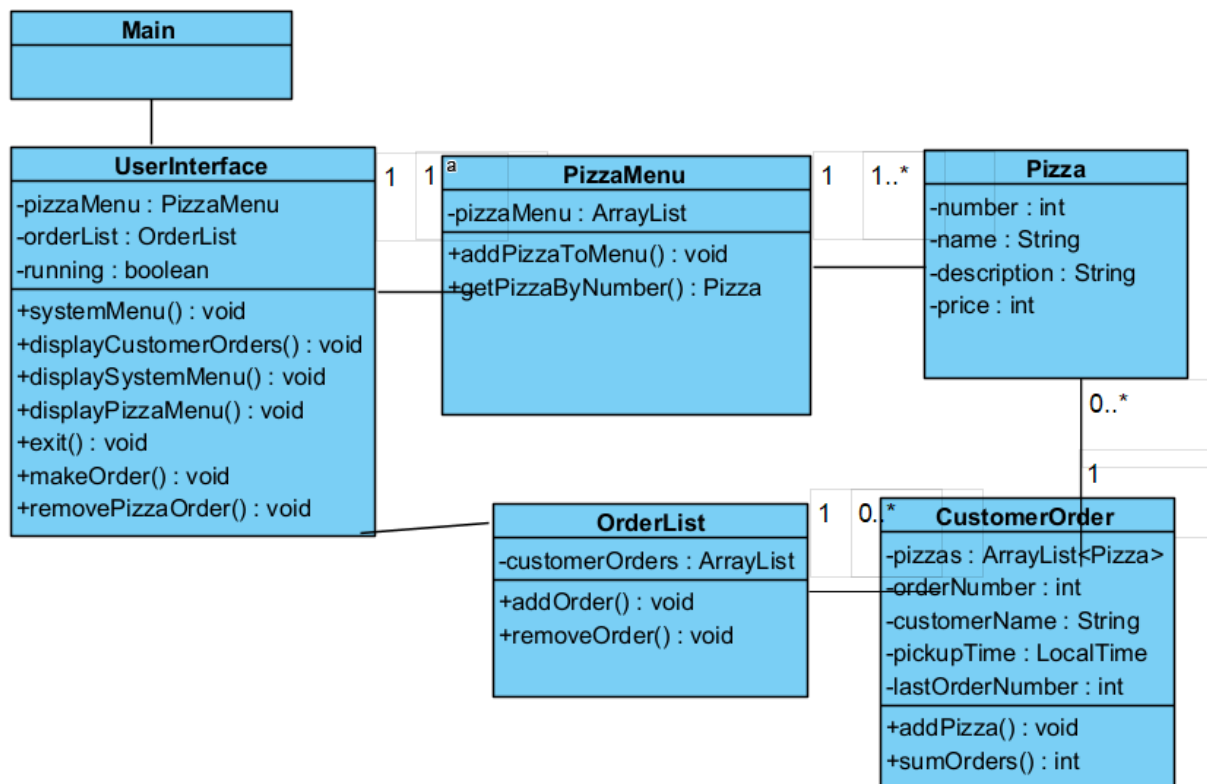
User Story 4

Aktivitetsdiagram user story 4

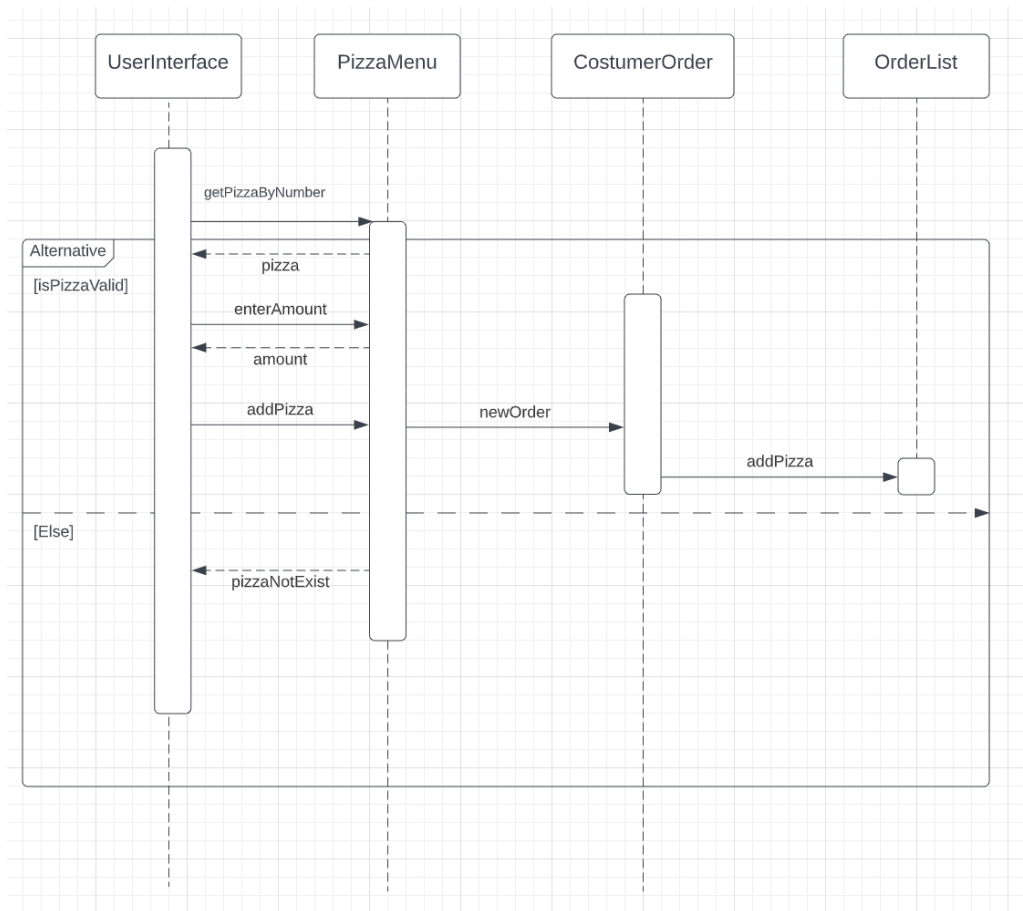


As Alfonso i want to delete the orders that are done and paid for

Klassediagram



Sekvensdiagram



Domænemodel

