

Product Backlog

Sprint No.1

Velocity = 120p

User story No.1 Som lotsarbetare vill jag ha ett stelt GUI som jag kan använda för att se hur den färdiga produkten kommer se ut.

Acceptanskriterier: GUI:t ska innehålla alla relevanta tidsaspekter för skeppet

Effort: 40p

User story No.2 Som lots är det bra om utvecklingsgruppen har en karta över hur informationsutbyten ser ut i systemet som kan uppvisas.

Acceptanskriterier: vår bild av informationsutbytet ska överensstämma med utvecklingsgruppens.

Effort: 20p

User story No.3 Som lots vill jag att logiken bakom applikationen skall fungera och uppvisas i applikationen

Acceptanskriterier: data ska kunna matas in och det ska gå att se en uträknad enhet i applikationen för att se att data går att mata in och ut.

Effort: 40

User story No.4 Som lots är det viktigt att utvecklarna har koll på projektets utveckling och hur de mäts och loggar sin arbetsgång.

Acceptanskriterier: utvecklarna ska ha koll på vad som ska lämnas in och hur gruppen ska logga sitt arbete.

Effort: 20

Sprint No.2

Velocity = 120p

User story No.1 Som lotsarbetare vill jag ha ett stelt GUI som är uppdaterat efter första versionens feedback.

Acceptanskriterier: GUIt ska innehålla alla relevanta tidsaspekter för skeppet samt de uppdateringar som saknades

Effort: 10p

User story No.2 Som lots vill jag att GUIt ska implementeras till JavaFX

Acceptanskriterier: Programmet ska ha utseendet av GUIt utan att nödvändigtvis ha alla funktioner fungerande

Effort: 30p

User story No.3 Som lots vill jag ha sett att applikationen kan hämta data om ankommande båtar från PortCDMs databas

Acceptanskriterier: När en anlöpning kan hämtas från PortCDMs databas

Effort: 5p

User story No.4 Som lots vill jag ha sett att applikationen kan prenumerera på data om ankommande båtar från PortCDMs databas

Acceptanskriterier: när en annan aktör uppdatera sin interna data ska vår applikation tillhandahålla den datan automatiskt

Effort: 10

User story No.5 Som lots vill jag ha sett att applikationen kan skicka in data som andra aktörer kan prenumerera på.

Acceptanskriterier: när intern data är uppdaterat ska andra aktörer automatiskt få automatiska uppdateringar rörande den datan.

Effort: 10

Sprint No. 3

User story No.1 Som lots vill jag ha sett att applikationen kan prenumerera på data om ankommande båtar från PortCDMs databas

Acceptanskriterier: när en annan aktör uppdatera sin interna data ska vår applikation tillhandahålla den datan automatiskt

Effort: 10

User story No.2 Som lots vill jag ha sett att applikationen kan skicka in data som andra aktörer kan prenumerera på.

Acceptanskriterier: när intern data är uppdaterat ska andra aktörer automatiskt få automatiska uppdateringar rörande den datan.

Effort: 10

User story No.3 Som lots vill jag att utvecklarna fixar ett grid för JavaFX-fönstret, för att kunna fylla det med innehåll.

Acceptanskriterier: När gridet liknar mockupen.

Effort: 10

User story No.4 Som lots vill jag att utvecklarna fyller rutorna i JavaFX-fönstret med mock-data.

Acceptanskriterier: Relevant Mock-data är ifylld i rutorna i JavaFX-fönstret

Effort: 10

User story No.5 Som lots vill jag att utvecklarna fixar ett fungerande pop-up fönster i JavaFX-fönster med mock-data.

Acceptanskriterier: Relevant Mock-data är ifylld i rutorna i JavaFX-fönstret

Effort: 10

User story No.6 Som lots vill jag ha en halvtidsrapport för processen.

Acceptanskriterier: Halvtidsrapporten är uppladdad på Team Git Repo senast på onsdag den 10 maj 2017 kl 15.00.

Effort: 15

Sprint No. 4

Velocity = 120p

User story No.1 Som lotsarbetare vill jag ha ett fönster som tidigare varit pop-up för varje skepp med dess nya funktionalitet inklusive interaktiva knappar.

Acceptanskriterier: när GUIt pop-up har support för att skicka messages till PortCDM

Effort: 16p

User story No.2 Som lots vill jag att en del av funktionaliteten flyttas ut i en "handheld device"

Acceptanskriterier: när GUIt "handheld device" har support för att skicka messages till PortCDM

Effort: 20p

User story No.3 Som lots vill jag ha väldesignat GUI

Acceptanskriterier: När mock-GUIt motsvarar det interaktiva GUIt

Effort: 24p

User story No.4 Som lots vill jag kunna skicka in uppdateringar om lostprocessen från GUIt till port CDM.

Acceptanskriterier: När man trycker på en knapp så skickas data in till port CDM och en bekräftelse visas i GUIt.

Effort: 10p

User story No.5 Som lots vill jag att meddelanden om nya lotsbokningar visas i en lista i GUIt.

Acceptanskriterier: När information om en ny lotsbokning finns att hämta i port CDM så ska frontenden uppdateras och visa detta.

Effort: 20p

User story No.6 Som utvecklare så vill jag ha större insikt i hur portcallmessages byggs upp och hur dess olika states används.

Acceptanskriterier: När utvecklarna kan skicka in både LocationMessage och ServiceMessage till port CDM.

Effort: 5p

User story No.6 Som lotsoperatör vill jag tydligt kunna se när ett fartygs ETA är senare än bokningstiden så att lotsen inte åker ut i onödan.

Acceptanskriterier: SkeppsID i listan blir rött då ETA är senare skeppsuppdragets starttid.

Effort: 10

User story No.7 Som lots vill jag ha möjlighet att trycka på ett fartygsID och se fartygets ETA till mötesplats.

Sprint No.5

Velocity = 120p

User story No.1 Som lots vill jag ha möjligheten att inte bara hämta och skicka data lokalt utan också till den gemensamma servern där andra aktörer kan komma åt den data som lotsen skickar ut.

Acceptanskriterier: när en annan aktör, t.ex. mooring kan se att vi beställt deras tjänster

Effort: 40p

User story No.2 som lots vill jag ha möjligheten att i GUIt också se när lotsen är beräknad att anlända till skeppet.

Acceptanskriterier: när lotsens bordning på skeppet är samma som när den är bokad.

Effort: 12p

User story No.3 Som lots vill jag ha möjligheten att i GUIt också se när lotsoperationen beräknas vara färdigställd. Alltså när operatören bedömer att lotsen är i hamn efter påbörjad lots eller tvärt om.

Acceptanskriterier: När lotsoperatören kan gå in och ange en höftad anländningstid för lotsen. Effort: 12p

User story No.4 som lots vill jag ha en reflektionsrapport över projektets utveckling

Acceptanskriterier: när en första draft av reflektionsrapporten är skriven

Effort: 12p