

IN1010 Oblig 4: Foranalyse og kravhåndtering

Daniel Schneider, Eskil Grinaker Hansen, Oscar Atle Brovold, Fredrik Foss-Indrehus

Oppgave 1 - Bakgrunn for systemet

A

Fordeler:

- Tilpasse for egen bedrift.
- Trenger ikke kjøpe rettigheter til gammelt system.
- Sikkerhet.

Ulemper:

- Mer kostnadskrevende.
- Ikke utprøvd.
- Trenger ekspertise.

B

Vi ville valgt å bruke det eksisterende systemet. Hovedgrunnene for dette er at vi sparer mye ressurser på å bruke et system som allerede finnes. Da slipper vi å sette sammen et team som skal utvikle og vedlikholde det nye systemet, noe som vil kreve mye tid og penger.

Oppgave 2 - Interessenter for systemet

A

En interessent er den som bruker og kan påvirke systemet. For eksempel en individuell person, gruppe eller organisasjon. En aktør derimot er de som har en direkte påvirkning på systemet, dette kan for eksempel være utviklere.

B

Navn	Interesse	Ansvarsområde
Kunde	Kino-opplevelse	Tilbakemelding
Betalingstjeneste	Transaksjonsgebyr	Lage sømløs betaling
Filmskaper	Få folk på kino	Promotering
Utvikler	Jobb	Utvikle systemet
Investorer	Økonomisk vekst	Finansiering
Web hosting service	Kunne selge tjenesten sin	Tilby web-hosting

C

- Betalingstjeneste - Hvis man ikke har en betalingsløsning ville ikke systemet fungere.
- Filmskaper - Tilbyr filmer man kan kjøpe billett til.
- Utvikle - Utvikle systemet.

Oppgave 3 - Utviklingsprosess for systemet

A

Forskjellen i plandreven og smidig utvikling ligger i hvordan utviklingen håndterer krav underveis. I smidig utvikling tar man beslutninger underveis, i motsetning til plandreven utvikling hvor man følger en systematisk plan til systemet er ferdig.

B

Hovedforskjellen mellom Kanban og Scrum-modellen er at man i Scrum jobber i kortere sprinter for å løse bestemte oppgaver. Men i Kanban jobber man i mer flytende tempo, og nye jobber kan bli gitt underveis. Ulempen med Scrum er at teamet kan bli overbelastet dersom oppgaven er for stor, og sprinten for kort. En ulempe ved Kanban er at mangel på tidspress kan gjøre prosessen mindre effektiv. En fordel i Kanban er at problemer ikke vil akkumuleres fordi man fullfører en oppgave før man går til neste.

C

Vi må i liten grad ta hensyn til endringer som oppstår underveis. Ønsket system er tydelig beskrevet, og alle funksjoner og metoder som skal brukes i systemet er kjent.

D

Vi tenker at en plandreven utviklingsprosess er den som egner seg best for dette systemet. Spesielt fossefallsmodellen som består av fem veldefinerte faser. Vi ser ingen grunn til tidligere faser underveis i utviklingen.

Oppgave 4 - Kravspesifikasjon for billettsystemet

A

- Som betalingstjeneste ønsker jeg å komme opp som første forslag til betalingsmulighet for å tjene penger på transaksjonsgebyrer.
- Som betalingstjeneste ønsker jeg at nettsiden er responsiv for å oppnå tillit til systemet vårt.
- Som filmskaper ønsker jeg trailer på nettsiden for å selge flere billetter.
- Som filmskaper ønsker jeg vise frem skuespillere på nettsiden for å øke interessen rundt filmen.
- Som utvikler ønsker jeg at nettsiden bruker en chatbot for å kunne bruke vår nyeste AI-teknologi.
- Som utvikler ønsker jeg at systemet har en link til utvikler-selskapet for promotering.

B

Ikke funksjonelle krav:

- Produktkrav:
 - Trailer skal kunne sendes i 4k kvalitet.
- Organisatorisk:
 - Systemet skal utvikles i HTML, Javascript og CSS.
 - System skal bruke GitLab for kodehåndtering.
- Ekstern:
 - Systemet tilfredstiller kravene for universell utforming.

C

- 4k kvalitet kan sjekkes ved en oppløsningstest, man kan også gjøre en kompatibilitetstest med ulike enheter.
- At systemet tilfredstiller kravene for universell utforming kan gjøres ved å gå gjennom en liste over retningslinjene for universell utforming og sørge for at systemet samsvarer med dette. Kravene for universell utforming kan også testes ved brukerundersøkelser.

De organisatoriske kravene er ubetydelig å teste.