

IN1030 Oblig 5: Modellering av krav

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

Oppgave 0 - Use case for billettsystemet

A

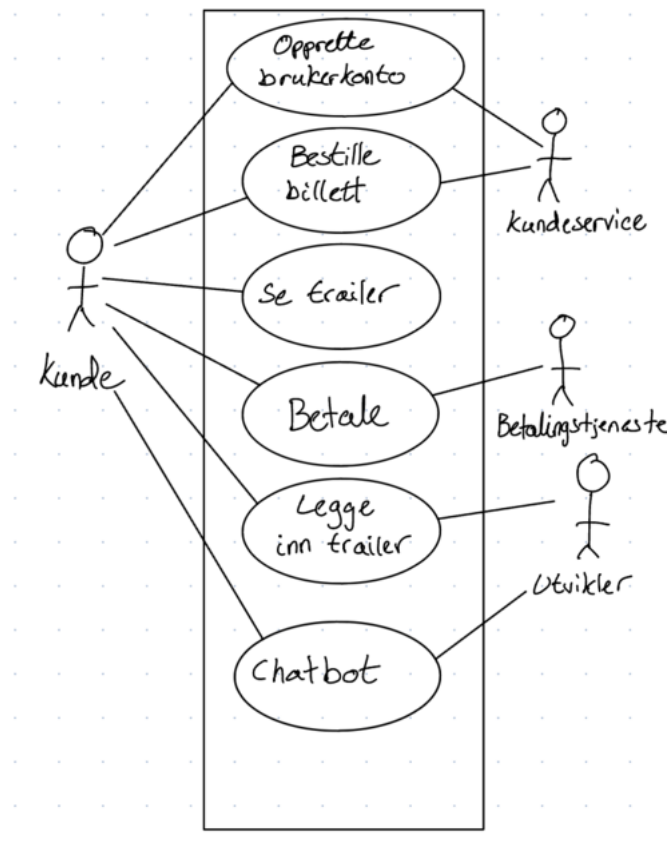


Figure 1: Use case-diagram

B

Navn: Bestill billett

Primæraktør: Kunde

Sekundæraktør: Kundesørvise Prebetingelse: Ingen

Postbetingelse: Billett med QR-kode

Hovedflyt:

1. Kunde velger film
2. System viser tilgjengelige tidspunkter
3. Kunde velger tidspunkt
4. System presenterer seter
5. Kunde velger sete
6. System oppretter betalingsmulighet
7. Kunde betaler
8. System returnerer billett

Alternativ flyt:

- 2.1. Kunde finner ikke passende tidspunkt
- 2.2. Kunde kontakter kundeservice
- 2.3. Kundeservice foreslår nytt tidspunkt
- 2.4. System sender kunde til setevalgmeny for nytt tidspunkt

Alternativ flyt 2:

- 7.1. Betalingssystem streiker
- 7.2. Kunde kontakter kundeservice
- 7.3. Kundeservice tilbyr å booke for kunde og sende faktura

Oppgave 1 - Klassediagram

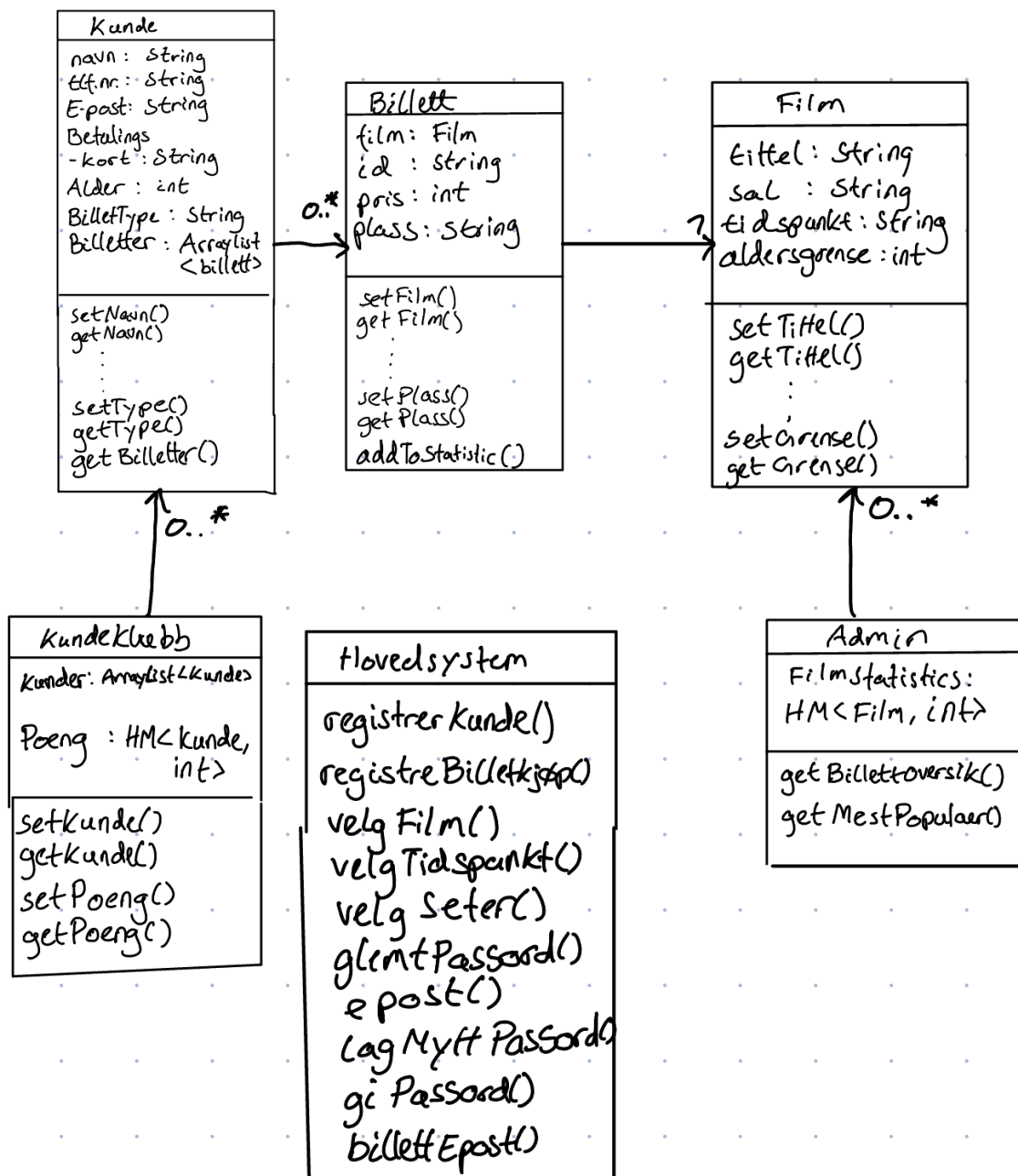


Figure 2: Klassediagram

Oppgave 2 - Sekvensdiagram

A

Tekstlig beskrivelse for brukstilfellet “Kjøp billett som eksisterende kunde” ved bruk av deres tenkte system

Navn: Kjøpe billett

Primæraktør: Kunde

Prebetingelse: Eksisterende kunde

Postbetingelse: Billett som PDF med strekkode

Hovedflyt:

1. Kunde velger film
2. System viser tilgjengelig tidspunkter
3. Kunde velger tidspunkt
4. System presenterer seter
5. Kunde velger sete
6. System ber om brukerinlogging
7. Kunde skriver inn innloggingsinformasjon
8. System gir bekreftelse på kjøp
9. System sender bekreftelse på epost med billett

Alternativ flyt:

- 6.1. Kunde husker ikke passord
- 6.2. Kunde trykker på “glemt passord”
- 6.3. System spør om epost-adresse
- 6.4. System sender link for å lage nytt passord
- 6.5. Kunde trykker på link og lager nytt passord

B)

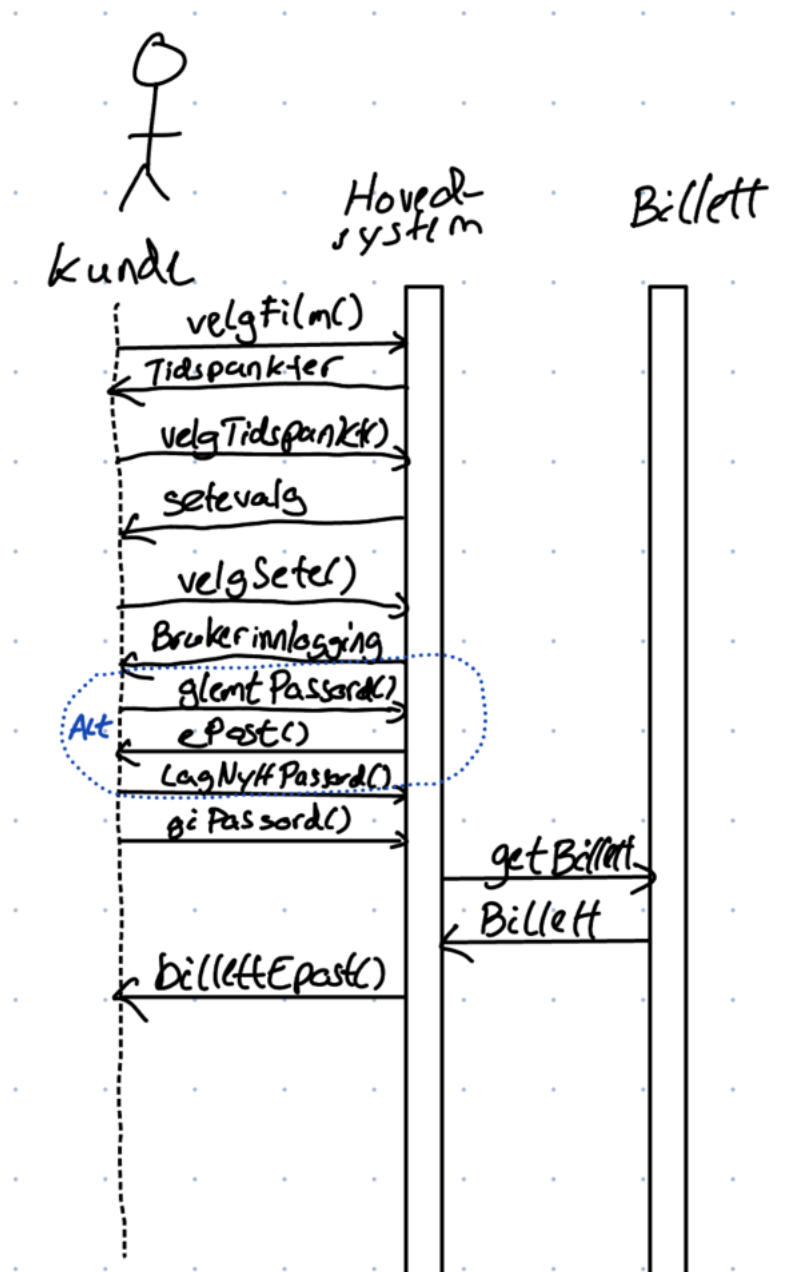


Figure 3: Sekvensdiagram

Oppgave 3 - Aktivitetsdiagram

A)

Et aktivitetsdiagram representerer flyten til et system. Det viser hvordan ulike valg endrer oppførselen til systemet. Det kan vise hvilke oppgaver som kan utføres i parallell. Dette kan være svært nyttig for å få en overordnet ide av systemet. I tillegg kan det være nyttig for ikke-tekniske personer som skal være med i utviklingen.

Et eksempel på når dette kan brukes er ved innlogging. Da kan man få en enkel oversikt over hvordan flyten i system går for seg.

B)

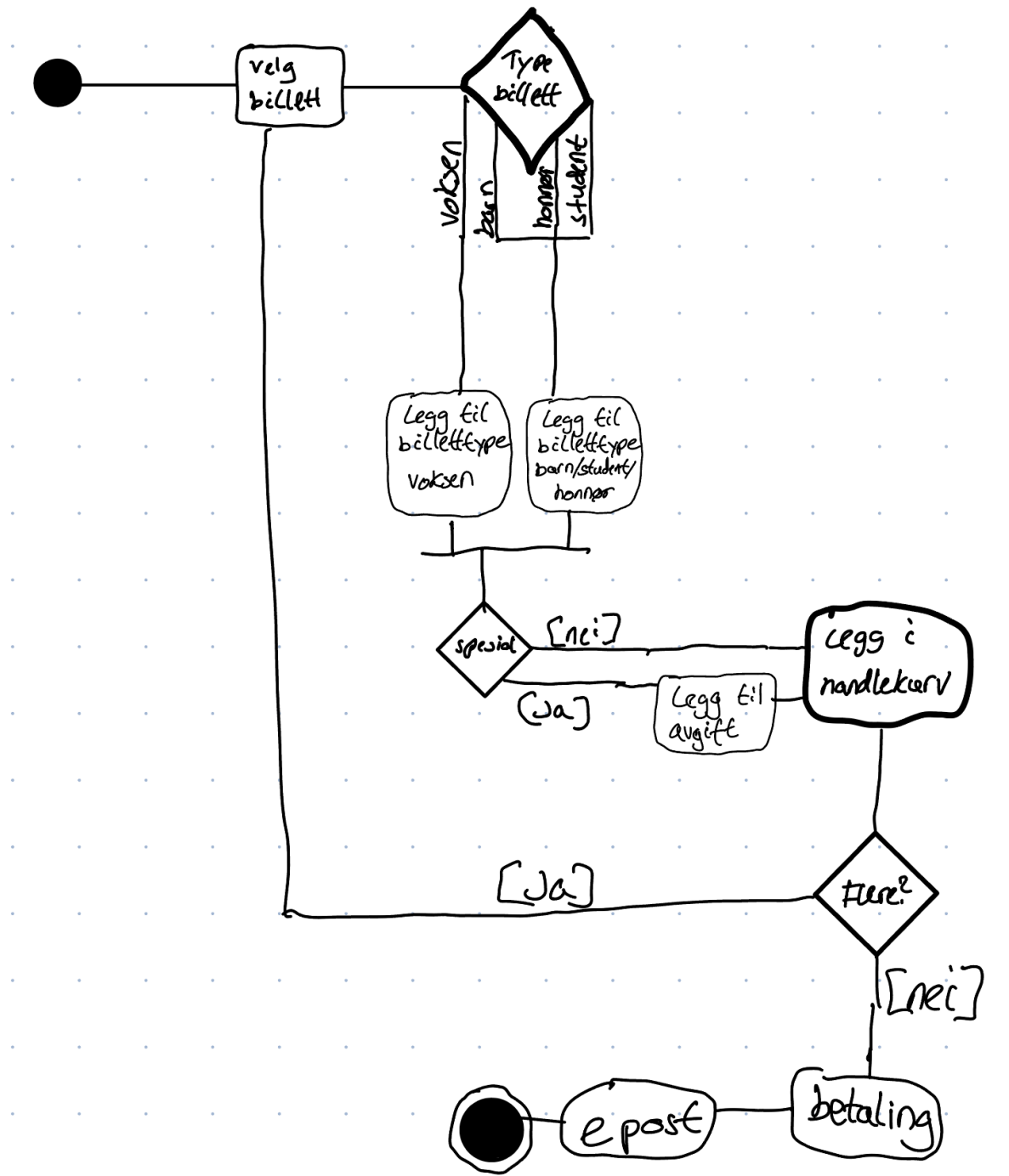


Figure 4: Aktivitetsdiagram

Oppgave 4 - Smidig og DevOps

A)

For at bedriften kan korte ned tiden fra ide til produkt-slipp kan den gå over i en DevOps modell som integrerer utvikling, utgivelse, support og vedlikehold i et team. Tre DevOps prinsipper er at alle er ansvarlig for alt, alt som kan bli automatisert burde bli det og mål først, endre etterpå. Disse tre prinsippene bidrar til raskere utgivelse og reduserer risikoen for problemer.

B)

Continuous integration går ut på at flere utviklere skal kunne bidra til samme kodebase. Dette er første fase av utviklingsprosessen. Hver gang en programmerer gjør en endring i kodebasen vil systemet automatisk sjekke at endringen fungerer godt sammen med resten av koden og kan integreres. Gjør det mulig å oppdage feil raskt og for flere å bidra sammtidig. *Continuous delivery* er neste steg i prosessen. På dette stadiet skal systemet til en hver tid være klar til å lanseres og alle tester være passert. *Continuous deployment* er det siste steget. I dette stadiet har man kontinuerlig og automatisk oppdatering på systemet mens det er i bruk.

Altså ligger de tre hovedforskjellene i hvilke automatiseringsverktøy som blir brukt, hvilket steg i utviklingsprosessen man er i, og i tillegg i at man beveger seg inn i et høyere abstraksjonsnivå for hvert steg i prosessen.

Oppgave 5 - Risikohåndtering

Risiko	Sannsynlighet	Konsekvens	Tiltak	Ansvarlig
Betalingsmulighet streiker	Lav	Alvorlig	Alternativ betalingsmetode	Leverandør av betalingstjeneste
Fravær	Svært høy	Middels	Vikar	Prosjektleder
Pandemi	Svært lav	Katastrofal	Hjemmekontor	Daglig leder
Dataangrep	Lav	Katastrofal	Hente tilbake backups	IT-sikkerhetsansvarlig
Feil i kode	Svært høy	Alvorlig	Testing	Utviklere
Intern konflikt	Middels	Alvorlig	HR	Prosjektleder/HR

Figure 5: Usikkerhetsmatrise