

# Datamatiker projekt Delfinen:

## Indledning:

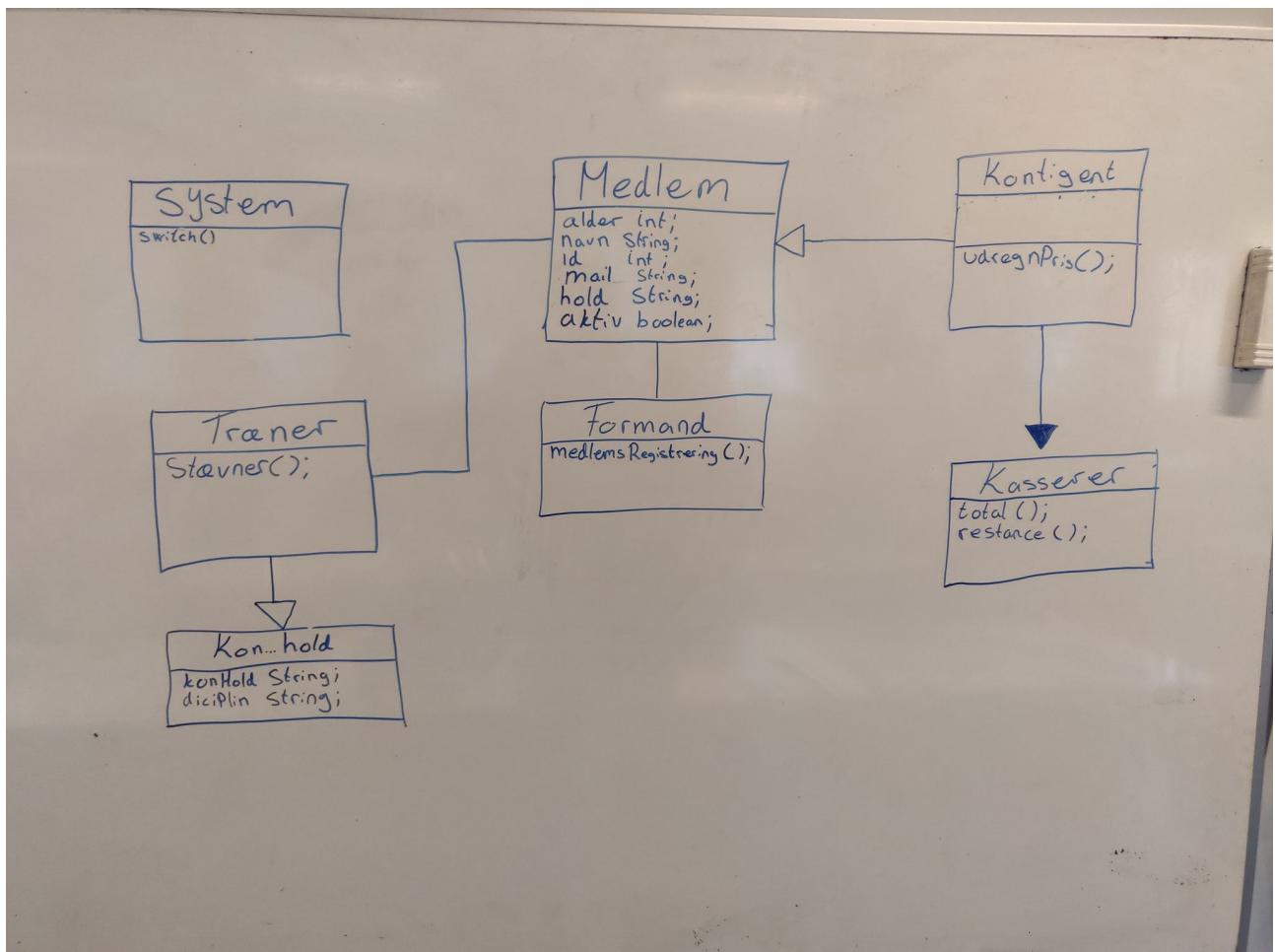
Delfinen har været et projekt der har udfordret os alle, vi synes dog selv, at vi er kommet godt i mål. Det har været et projekt med en masse udfordringer, men ikke noget har været uoverkommeligt. Vi har lavet en del ændringer i struktur og design, som projektet skred fremad. Dette illustreres bla. hvis man ser på vores første domænemodel og sammenligner den med den vi har nu.

Vi lavede nogle ændringer fra sidst, hvor vi i dette projekt gik langsomt frem og kodede en klasse/opgave af gangen, som vi efterfølgende testede. I sidste projekt havde vi tendens til at arbejde på flere klasser ad gangen og vi oplevede efterfølgende, at det gav problemer at koble dem sammen. Processen denne gang var en klar forbedring på dette punkt og gjorde også, at vi sjældent skulle gå tilbage og fejlrette i den kode vi tidligere havde lavet. Vi brugte derudover mere tid i starten af dette projekt på at strukturere via UML og planlægning, hvordan vores projekt skulle udformes. Dette gjorde, at projektet blev mere overskueligt, samt vi fik bedre overblik over arbejdsgangen.

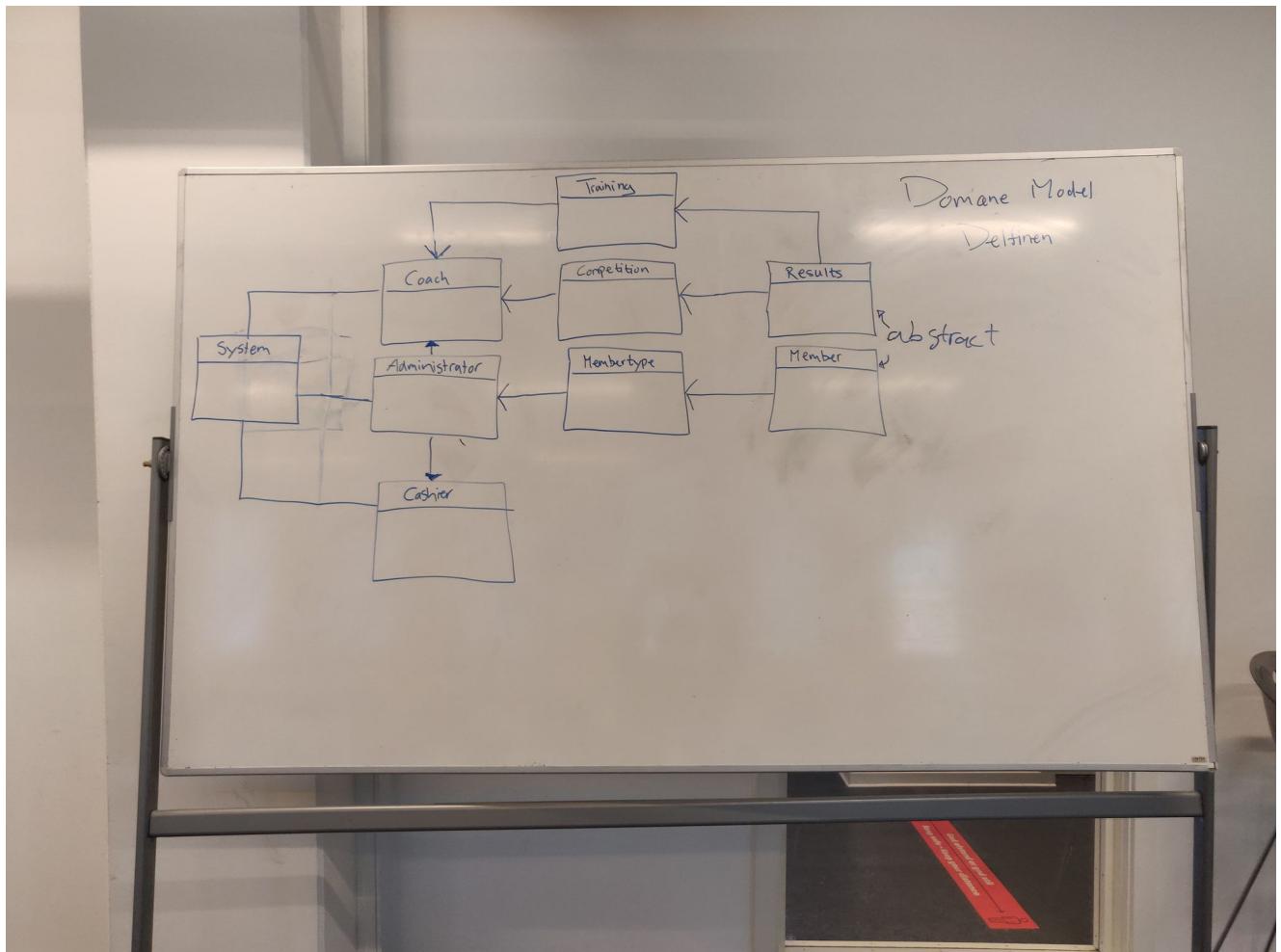
## Afgrænsninger og status for koden:

Vi oplevede en del problemer med, at arbejde på tværs af klasserne, da vi ikke kunne få overført de korrekte værdier imellem klasserne specielt vedrørende vores Array Lister. Vi endte derfor med at kode en del i en separat klasse. Vi fik dog ændret dette væsentligt til sidst og fordelt koden, så det gav mening og gav et mere læsevenligt program.

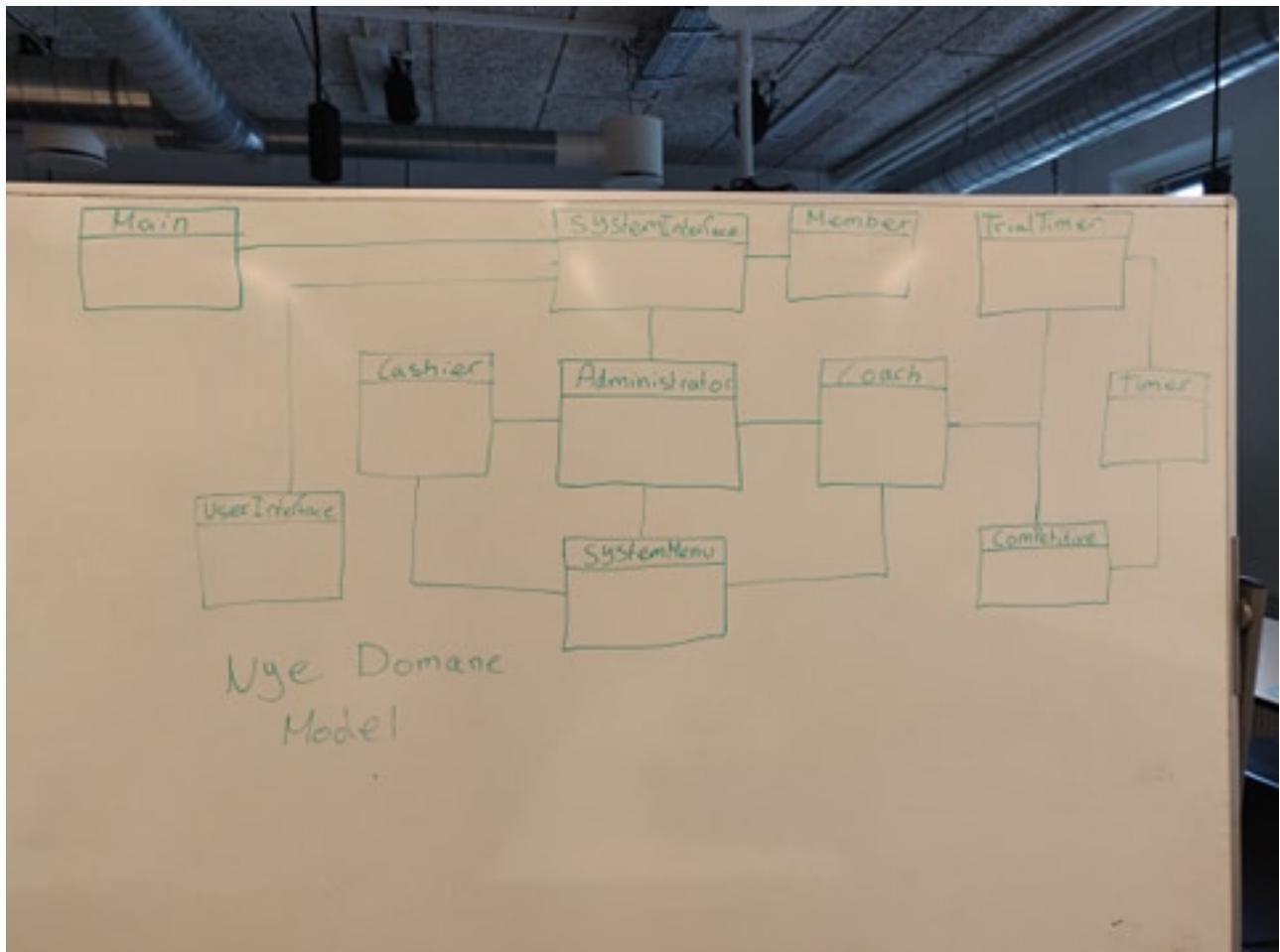
## Designklassediagram:



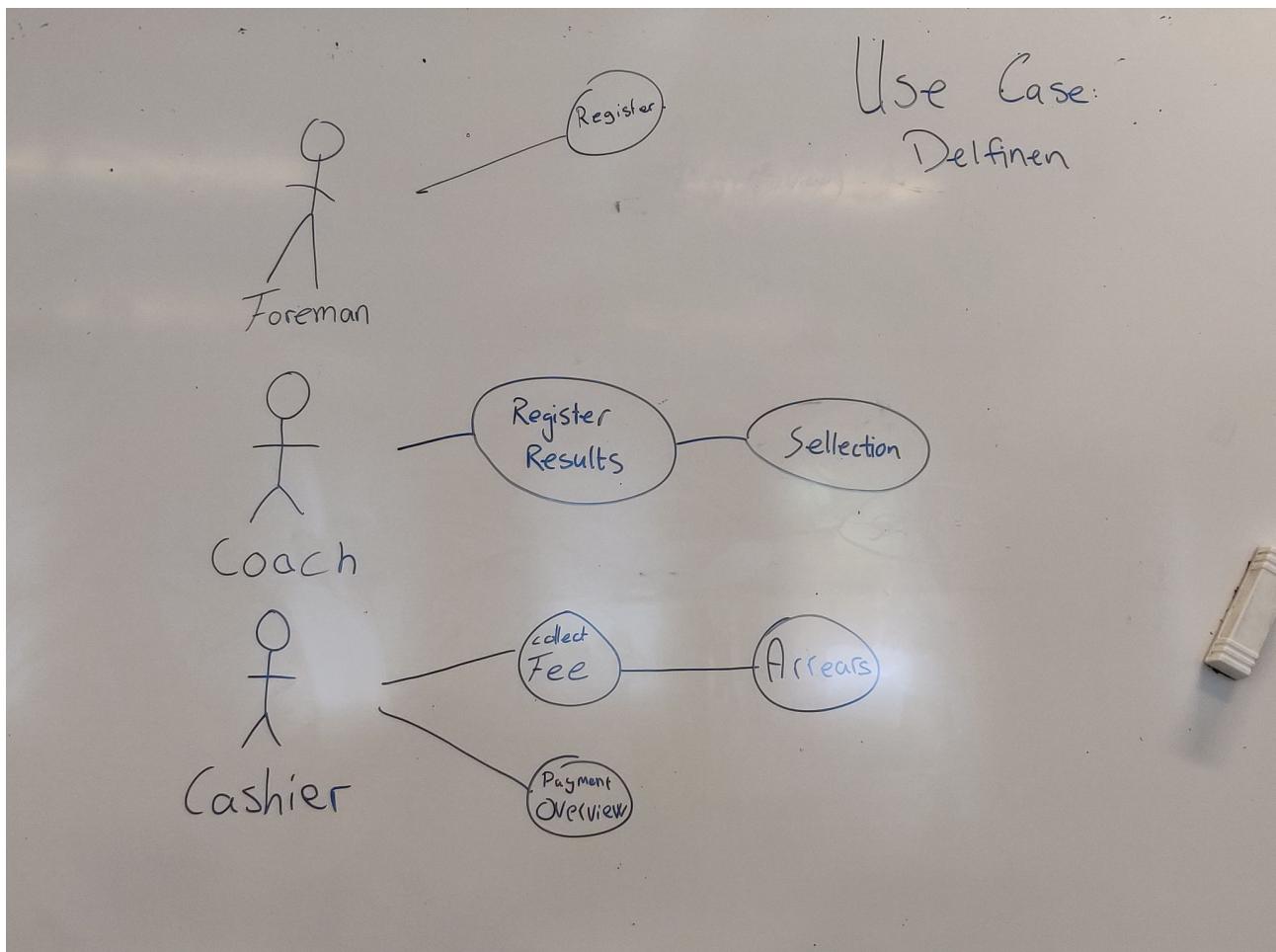
Domænemodel (Lavet inden vi begyndte at kode):



Domænemodel (Nuværende domænemodel – tilrettet i løbet af projektet):

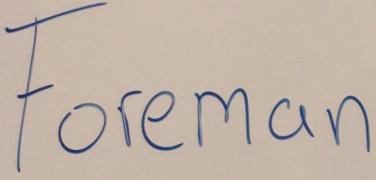


## Use Case:



Use case beskrivelser:

Administrator (Foreman):



Actors	System Response
The foreman collects the information from the members, and enters the data	The data gets saved it in the system
The foreman moves inactive members, to an inactive group	The information of an inactive member gets transferred to a section that also changes the fee
The foreman removes members, active/inactive members after desire	Information stored can be deleted from the system

Cashier:

Actors	System Response
He collects a yearly fee, depended on the member information	System checks if the fee has been payed
He checks the overview of all yearly payments	Runs an overview over the yearly payments, and analyses what it should be

Coach:

The whiteboard features a large title 'Coach' written in blue marker at the top left. Below it is a hand-drawn table with two columns: 'Actors' and 'System Response'. The table has four rows. The first row contains handwritten text. The second row is mostly blank. The third and fourth rows are also blank.

Actors	System Response
Collects result from members training and competition.	Saves the results and calculates the top 5 swimmers from results.
Collect info from members of which swim discipline they practice.	Divides members into teams after which swim discipline they practice.

## **Delfinen - Risikoanalyse med risikotabel:**

Risikomomenter:

<b>Personalerisiko</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sygdom</li><li>• Barn syg</li><li>• Fravær grundet andet arbejde</li></ul>
<b>Estimeringsrisiko</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Manglende tidsestimater over hvor lang tid de forskellige opgaver i projektet tager</li></ul>
<b>Produktrisiko</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Manglende fejlhåndtering</li><li>• problemer med github (Merging)</li></ul>
<b>Kravspecifikationsrisiko</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kravene kan ændrer sig, så programmets skal ændres</li></ul>

## Risikoanalyse:

<u>Risiko</u>	<u>Sandsynlighed</u>	<u>Konsekvens</u>	<u>Produkt</u>	<u>Præventive tiltag</u>	<u>Ansvarlig</u>	<u>Løsning</u>	<u>Ansvarlig</u>
Sygdom	3	4	12	Følg sundhedsmyndighedernes vejledning ift. corona ellers såvidt muligt undgå andre smittet (influenza mm.)	Individuelt	Melder ud ved sygdom, og lav en ny dagsorden for hvem der tager sig af hvad	Man er selv ansvarlig
Barn syg	3	3	9		Individuelt	Planlægning af fordeling af arbejdsopgaver	Christopher & Jeppe
Fravær pga arbejde	2	3	6	Planlæg arbejde uden om projektet	Individuelt	Lav de fordelte opgaverne før eller efter arbejde	Individuelt
Tidsestimater	2	7	14	Lav en god tidsplan	Gruppen	Hvis tidsplanen skrider, sålig fokus på de vigtigste punkter	Gruppen
Fejlhåndtering	3	6	18	Sørg for god fejlhåndtering med det samme	Gruppen	Hvis ikke fejlhåndtering er god, så find de punkter, hvor fejlhåndlingen skal forbedres	Gruppen

<u>Problemer</u> <u>(Github)</u>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>20</b>	Push/Pull ofte	Gruppen	Træk på codelab eller vejledere	Individuelt/Gruppen
Krav	<b>1</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	Få forklaret kunden, at det er vigtigt at de klar hvilke elementer de vil have med, for ikke at forsinke projektet	Gruppen & Kunden	Se på hvad der er programmet og derefter lav en ny plan, som mindsker tid på at programmere forfra	Kunden/Grudden

## Delfinen Interessentanalyse:

<u>Interessent</u>	<u>Indflydelse</u>	<u>Succeskriterie</u>
Formanden (Projektejer/kunde/slutbruger)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Formanden er den interessent, der har størst indflydelse over projektet.</li><li>• Da det er klubben, som gerne vil have programmet, er det også Formanden som er projektejeren og derved igennem Formanden, at programmets kunnen går igennem</li></ul>	Programmet skal kunne udfører: <ul style="list-style-type: none"><li>• Indmeldelse som indeholder stamoplysninger</li><li>• registrering af aktivitetsform</li><li>• Kunne afgøre om de er senior eller junior svømmere</li><li>• registrering om de er motionister eller konkurrencesvømmere</li></ul>
Kassereren (Slutbruger)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kasseren har ikke en stor indflydelse på projektet, da det kun interessere kassereren, at kunne finde ud hvor meget der skyldes og hvor mange penge klubben får i kontingent hvert år</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Får overblik over hvor mange penge klubben får i kontingent om året</li><li>• Får et overblik over hvor stor restancen er fra medlemmer</li></ul>
Træneren (Slutbruger)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Trænerens indflydelse er den samme som kasserens, da trænerens interesse er, at kunne registrere tider mm. til evt. konkurrencer</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kan registrere træningsresultater med dato i hver svømmedisiplin</li><li>• kunne registrering konkurrencer med placeringer mm.</li><li>• Kunne se en top 5 over konkurrencesvømmere</li></ul>

Klubbens medlemmer (implicit slutbruger)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Klubbens medlemmer har ingen indflydelse på projektet</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Klubbens medlemmer succeskriterie er, at deres oplevelse af at være medlem i klubben er let og flydende for dem, så hvis programmet ikke gøres let for de øvrige interesserter, så går det uover klubbens medlemmer</li></ul>
---	---	---