# Abstract

# Analyse-del

* Vores forskellige artifacts
* FURPS+

# Design-del

* Everything regarding software-architecture
* Design patterns.

# Metode-del

* Everything that regards to Scrum

# Appendix

* Usecase model
* Class diagram
* Etc etc etc

# HUSKELISTE:

Server og klient “burde” ikke dele storage.

Vi har ikke kastet os ud i omfattende exceptionhandling :<

Et sprint i Scrum skal aldrig kunne have sin varighed eller sit mål ændret under selve sprintet. Selvom vi har tilføjet nye stories til sprintlog’en under vores sprints, har vi ikke ændret selve målet med sprintet, så noget har vi i hvert fald gjort rigtigt.

User kunne sagtens kun være en string frem for at være en hel klasse, men det er både mere scalable, mere ’typesikkert’ (somehow) og vi bryder os mere om at have User som sin egen klasse.

” Top Reasons To Not Go Scrum #5: you have a fixed deadline, with a fixed set of requirements”

Vi overrider aldrig operatoren == selvom vi overrider .Equals()