

DANMARKS TEKNISKE UNIVERSITET

EKSAMINATIONS PROJEKT

Project Planner

Gruppemedlemmer:

Carsten Michael Rosenkilde NIELSEN s123062

Christian Mathias Rohde KIÆR s123812

Jonathan Binner BECKTOR s123094

12. maj 2013

INDLEDNING

Til opgave har vi fået stillet, at designe en planlægningsapplikation. Denne applikation skal skabes for et softwarehus, der mangler et system til at planlægge deres projekter. Projekter skal kunne oprettes efter de informationer, der haves på oprettelses tidspunktet. Dette skal kunne inkludere navn, start/sluttidspunkt og projektleder. Alle disse oplysninger skal også kunne tilføjes eller ændres senere hen. Projekter skal kunne tildeles aktiviteter, som tilføjes med et navn, en beskrivelse, en start/slut dato, antal allokerede timer og det aktuelle timeforbrug. Udviklere skal kunne tildeles aktiviteter, og derfra registrere deres timeforbrug på den pågældende aktivitet. Til løsning af problemerne, har vi opstillet 6 Use Cases som vi vil implementere testdrevent. Følgende Use Cases har vi valgt at kigge på:

- Create projects
- Manage projects
- Define Activities
- Manage developers
- Hours worked on project
- Seek Assistance

Vi har implemteret alle Use Cases test drevent, og det er gjort i forbindelse og uden konflikt med opgavebeskrivelsen.

INDHOLD

1	Kravspecifikation	3
1.1	Væsentlige begreber	3
1.2	Use cases	3
2	Programdesign	4
2.1	Klasser	4
3	Systematiske test	4
4	Konklusion	4

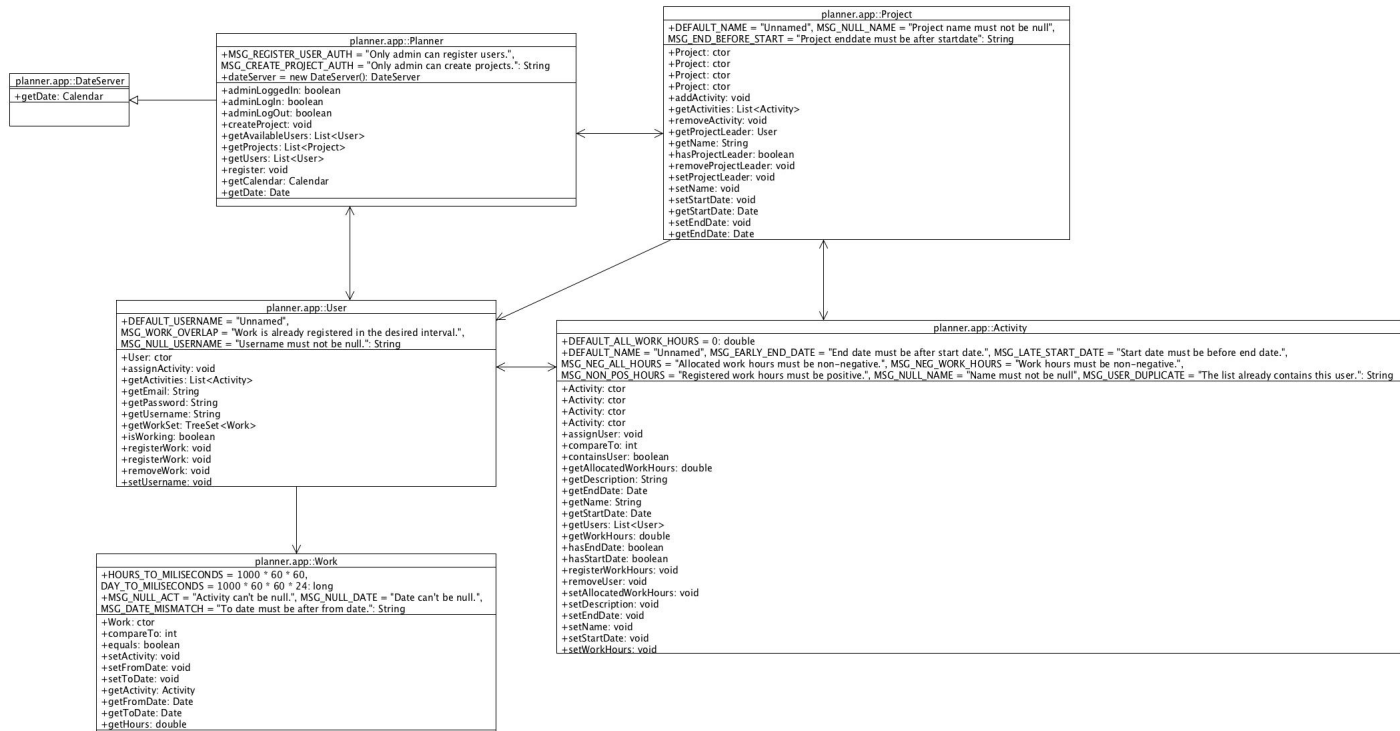
1 KRAVSPECIFIKATION

1.1 VÆSENTLIGE BEGREBER

1.2 USE CASES

2 PROGRAMDESIGN

2.1 KLASSE



Figur 1: Klassesdiagram

Vi som gruppe diskuterede vi hvad der skulle lægges fokus på. Til at starte med var vi enige om at der skulle være GUI, persistensy og god funktionalitet. Dog da vi var et godt stykke inde valgte vi at fokusere på programmets funktionalitet og de tilhørende tests for at få så god "code coverage" som muligt. Grundet det har vi kunnet løse alle vores usecases. Under konstruktionen af programmet og de tilhørende test var vi usikre på fx. hvordan programmet skulle håndtere hvad users skulle kunne ændre i om de skulle kunne ændre på activities osv. Derudover diskuterede vi også hvordan vi skulle håndtere fejl i programmet fx hvis der blev sat null værdier ind som activity navn. Vi blev enige i at håndtere næsten alle null værdier som en fejl og derfor skulle programmet altså kaste en fejl til useren.

3 SYSTEMATISKE TEST

4 KONKLUSION