

Cupcake-projekt

Udarbejdet af:

- Marcus van der Weij - cph-mv222@cphbusiness.dk - github.com/Altant457
- Mikkel Molte Jensen - cph-mj931@cphbusiness.dk - github.com/mollerten
- Micki Koefoed - cph-mk378@cphbusiness.dk - github.com/CodingKof
- Sebastian Larvad - cph-sl410@cphbusiness.dk - github.com/larvad



Indholdsfortegnelse

Indholdsfortegnelse.....	1
Indledning.....	2
Baggrund.....	2
Teknologivalg.....	2
Krav.....	3
Aktivitetsdiagram.....	4
Domæne model.....	5
ER diagram.....	6
Navigationsdiagram.....	7
Særlige forhold.....	8
Status på implementation.....	8
Proces.....	8

Indledning

Denne rapport tager udgangspunkt i at læseren som minimum er på niveau med en 2. semesters studerende på datamatiker uddannelsen. Cupcake projektet går ud på at designe en webshop ud fra kundernes behov, hvor vi tager udgangspunkt i de værktøjer og arbejdsmetoder vi har tillært os gennem semestret.

Baggrund

Olsker cupcakes er en lokal forretning på Bornholm der forsøger at udvide sin kundekreds, dette skal gøres muligt gennem et website der forenkler bestillingsprocessen for forretningens kunder.

Kunden skal være i stand til at oprette samt redigere en profil med et unikt logon-ID, På selve siden skal kunden være i stand til at designe cupcakes hvor man kan vælge top og bund.

Administratoren skal have adgang til en oversigt over oprettede bruger, samt være i stand til at redigere brugeres saldo. Desuden skal administratoren være i stand til at se en historik over ordrer for at kunne holde regnskab.

Teknologivalg

- IntelliJ IDEA 2021.3.3 (Ultimate Edition)
- MySQL Workbench 8.0 CE
- MySQL 8.0.28
- Apache Tomcat 9.0.60
- Java 8

Krav

Vi håber på at systemet vil vække interesse og gøre det nemmere for de lokale at bestille vores cupcakes, med både et farverigt design og lækkre sjove cupcakes som man selv kan konstruere. Både ejer og kunde skal have en profil hvor man nemt kan få overblik over bestillinger.

US-1: Som kunde kan jeg bestille og betale cupcakes med en valgfri bund og top, sådan at jeg senere kan køre forbi butikken i Olsker og hente min ordre.

US-2: Som kunde kan jeg oprette en konto/profil for at kunne betale og gemme en en ordre.

US-3: Som administrator kan jeg indsætte beløb på en kundes konto direkte i MySql, så en kunde kan betale for sine ordrer.

US-4: Som kunde kan jeg se mine valgte ordrelinjer i en indkøbskurv, så jeg kan se den samlede pris.

US-5: Som kunde eller administrator kan jeg logge på systemet med e-mail og kodeord. Når jeg er logget på, skal jeg kunne se min email på hver side (evt. i topmenuen, som vist på mockup'en).

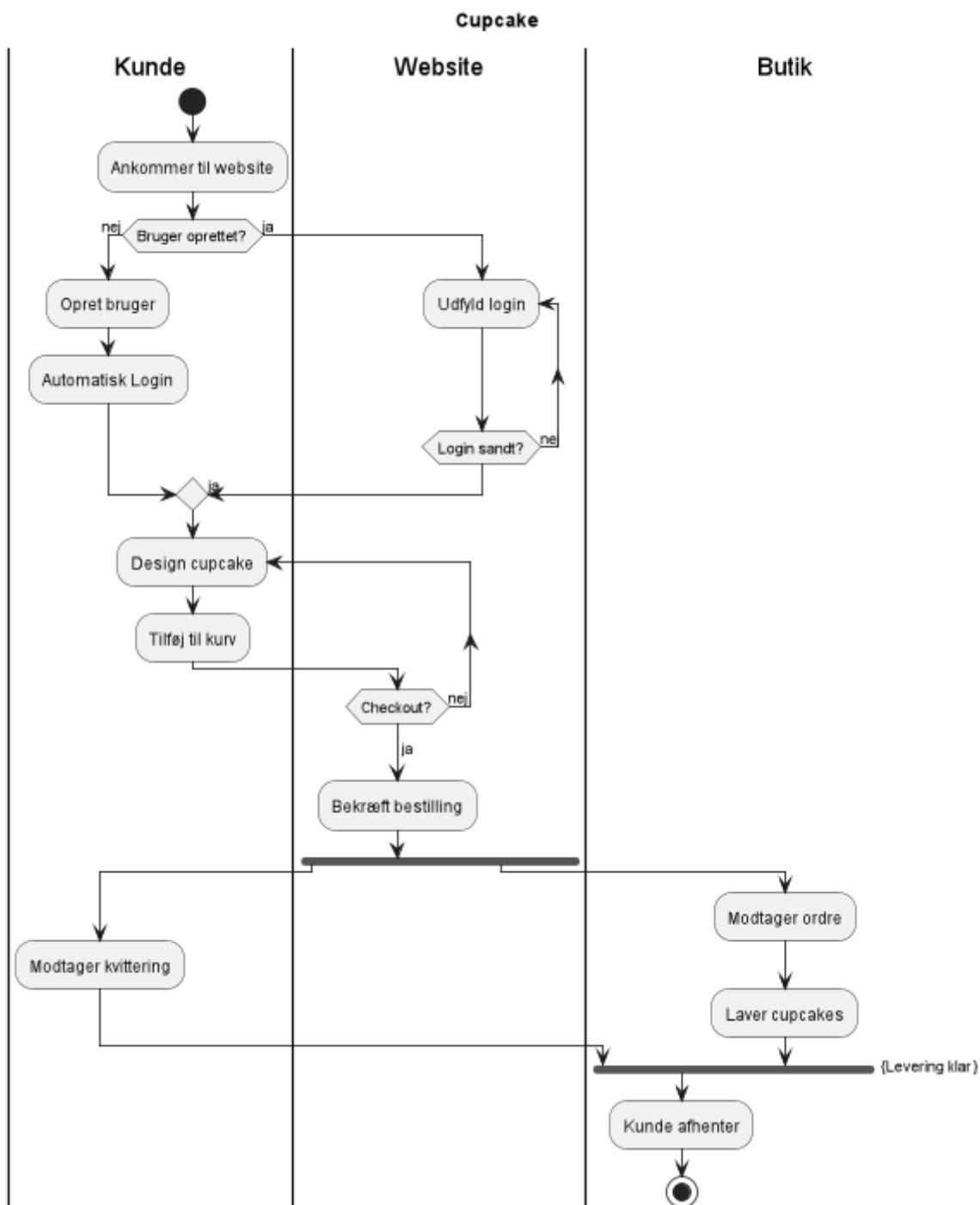
US-6: Som administrator kan jeg se alle ordrer i systemet, så jeg kan se hvad der er blevet bestilt.

US-7: Som administrator kan jeg se alle kunder i systemet og deres ordrer, sådan at jeg kan følge op på ordrer og holde styr på mine kunder.

US-8: Som kunde kan jeg fjerne en ordre fra min indkøbskurv, så jeg kan justere min ordre.

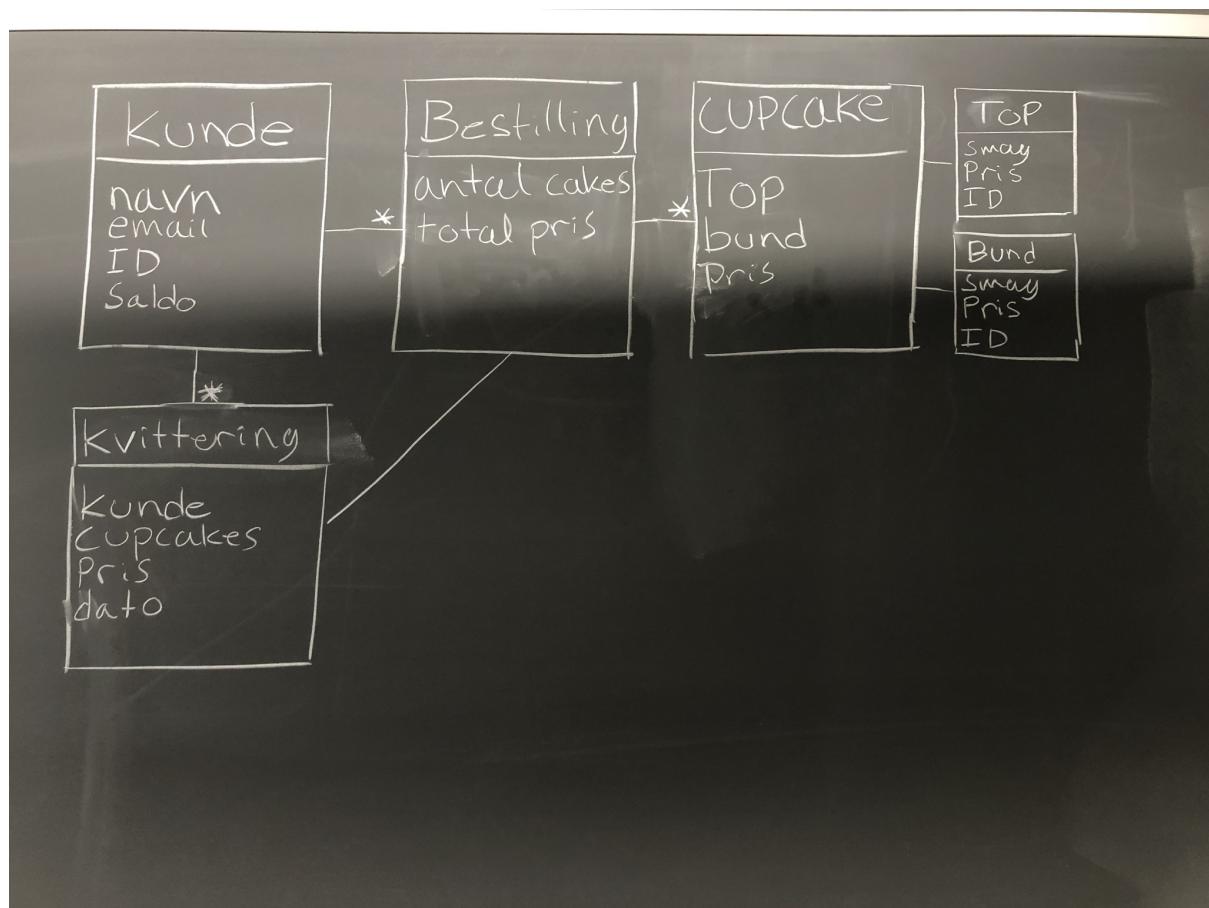
US-9: Som administrator kan jeg fjerne en ordre, så systemet ikke kommer til at indeholde ugyldige ordrer. F.eks. hvis kunden aldrig har betalt.

Aktivitetsdiagram

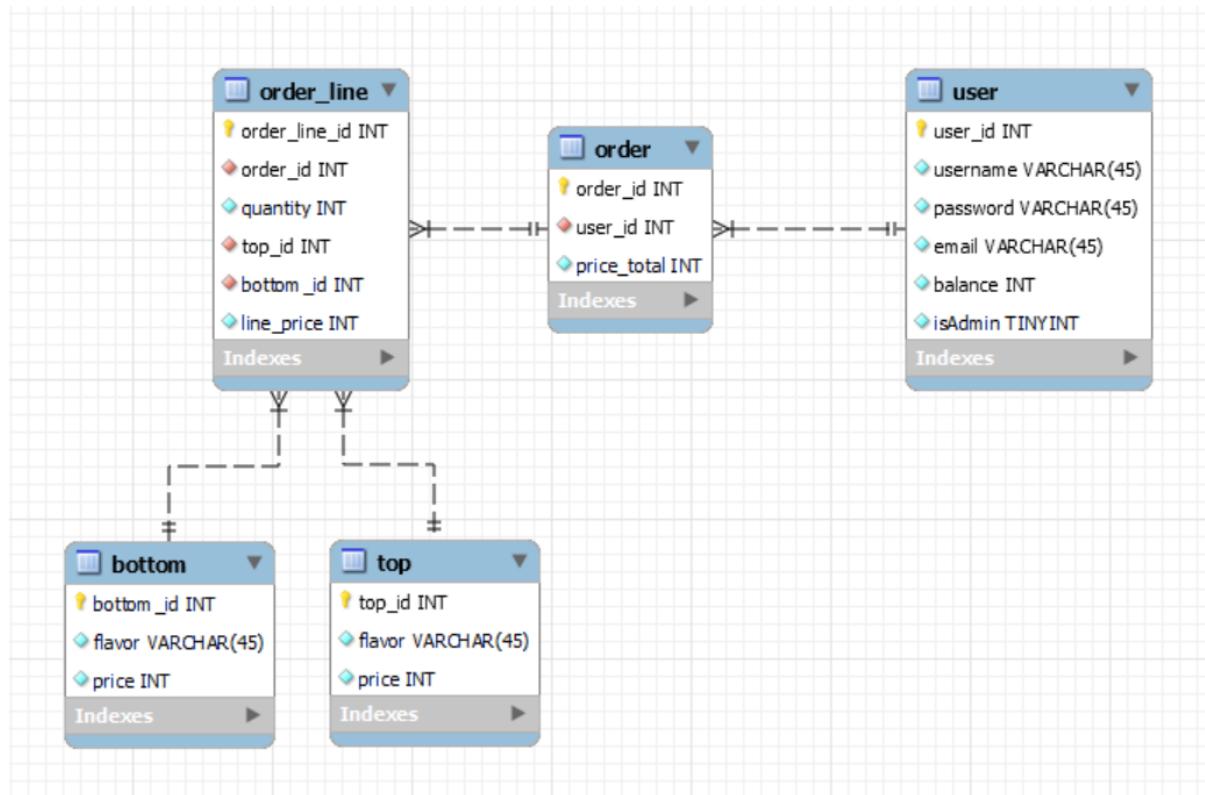


Aktivitetsdiagrammet illustrerer her forløbet af en cupcakebestilling fra start til slut, hvoraf alle roller/funktioner der har afgørende betydning i forløbet indgår.

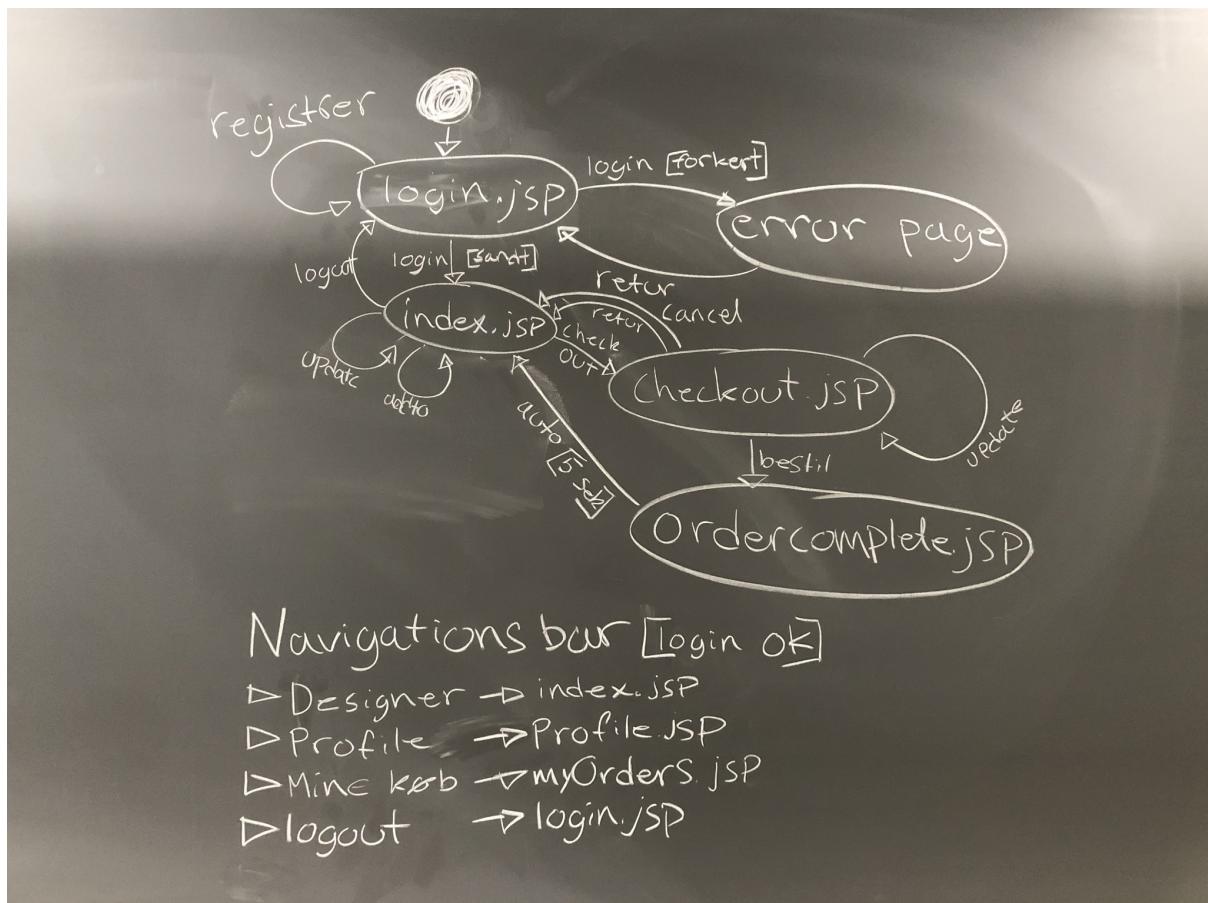
Domæne model



EER-diagram



Navigationsdiagram



Særlige forhold

Efter man logger ind, eller laver en ny user, gemmer vi følgende i session:

- En indkøbskurv som er en liste af cupcakes
- En liste af de forskellige toppings og bunde
- Et bruger objekt
- Brugerens e-mail
- Hvis brugeren er admin:
 - En liste af alle brugere fra databasen

Efter man har lagt den første cupcake i kurven, så bliver der udregnet en samlet pris af kurven som også bliver lagt i session.

Når man gennemfører en bestilling så bliver der gemt et order ID på session.

Status på implementation

- admin.jsp mangler implementering af orders fra sql
- Create, read (som admin) og update user er implementeret. Delete mangler.
- profile.jsp mangler styling.

Proces

Vores første beslutning inden arbejdsforløbet gik i gang var at lave branches for hver user story. Vi ville arbejde på hver sin use-case for senere at merge disse branches ind på main branch. I praksis viste det sig at en udvikler ofte arbejdede på flere user stories på samme branch, da deres funktionalitet ofte er nærliggende. Vi har erfaret at det kan være mere hensigtsmæssigt at enten verbalt eller skriftligt aftale hvilke user stories den enkelte udvikler arbejder på. Hvis vi gjorde dette kunne vi have færre branches og dermed have en mere overskuelig historik.

Vi besluttede også at vi ville så ofte som muligt arbejde på samme fysiske kontor for nemmere og hurtigere at kunne tilgå hinandens kode og arbejde sammen gnidningsfrit. Dette viste sig at være en god beslutning da vi fandt at bug squashing blev effektiviseret.

Som udvikler handler det i høj grad om at tænke i løsninger der gør brugeroplevelsen let og overskuelig.

Derfor var det vigtigt for os i gruppen at udarbejde et UI design fra start, der kunne illustrere den mest elegante måde at bestille en cupcake på.

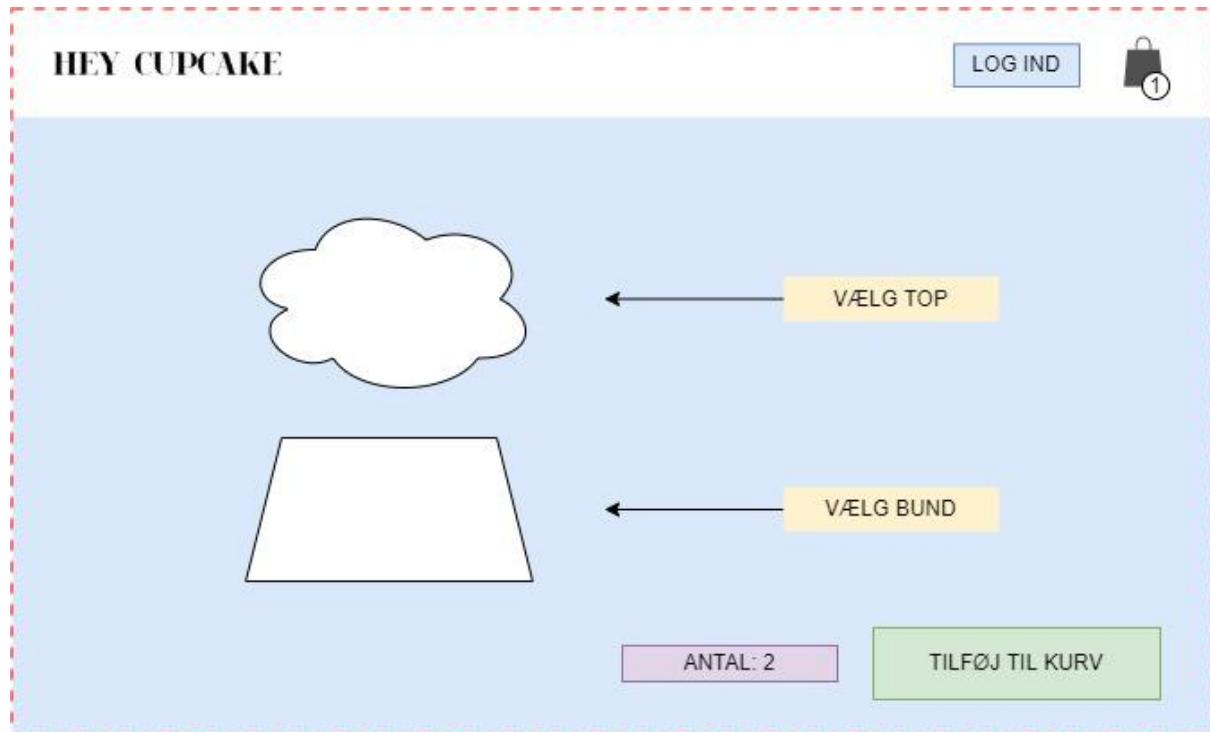
På den måde havde vi altid et udgangspunkt at arbejde ud fra undervejs i forløbet.

Det var også en stor hjælp til udviklingen af databasen og EER-diagrammet, når man allerede har et visuelt billede at støtte sig op af.

Det skal også påpeges at der kan forekomme en del ulemper ved at sætte sig fast på designet af det færdige produkt. Men derfor er det vigtigt at designet ses som et koordinatsæt vi kan styre kurs efter, og ikke som et endeligt mål i sig selv.

Vi kan se på hhv. bilag 1 og 2, hvordan vores UI-design endte ud med at blive på det reelle site.

Bilag 1

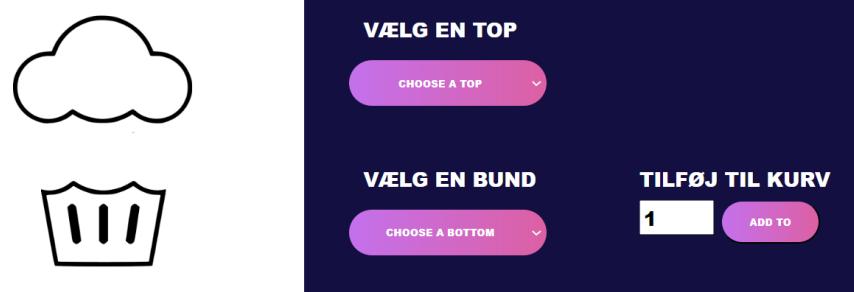


Screenshot fra UI design i DRAW.io før udvikling af site.

Bilag 2



CUPCAKE DESIGNER



Screenshot af det færdige cupcakesite:

Bilag 3

video demo af projektet kan findes enten i read-me filen eller på [youtube](#):
<https://youtu.be/9NKEtV4OzZE>

