



Gemensamt Projekt

.NET, Cloud, Mjukvarutest



IT-HÖGSKOLAN

Här startar din IT-karriär.



Projektets mål

Mål med projektet:

- I Team utveckla en mjukvaruprodukt efter beställning med hjälp av ramverket SCRUM



Projektets syfte

Syfte med projektet:

- Få tillämpa kunskaper och visa färdigheter inom webbutveckling, Azure, Mjukvarutestning och Agila metoder
- Få möjlighet att arbeta i ett projekt som efterliknar verkligheten (så mycket som möjligt)
- Få utökad förståelse för närliggande yrkesroller

Resultat är inte det viktigaste, det är möjligheten att lära sig

- Ni bestämmer hur bra projektet blir
- Främja god kommunikation och samarbete
- Ni får vara kreativa
- Lär er av varandra





Bedömning

När, var och hur?

Bedömning

Hur bedöms de olika kurserna?

Tekniska kurserna

- Löpande under projektets gång
- Granskning av utfört arbete

Agila kurserna

- Delaktighet, aktivitet och närvaro under de stora ceremonierna
- Mäts och dokumenteras
 - Alla utbildare utgår från en bedömningsmall

Bedömningsmall

Hur bedöms ni under projektets gång?

Frånvarande	F	Ej meddelad frånvaro
Motarbetande	M	Förstörande beteende
Passiv	P	Ej delaktig
Aktiv	A	Delaktig
Drivande	D	Initiativtagande och engagerad

Betyg NET/CDA/MT
G
Planning/Review/Retro
Max 1 F per kolumn
Max 1 M per kolumn
Max 2 P Totalt
Max 2 M Totalt
Daily
Max 3F
VG
Planning/Review/Retro
Max 1 F Totalt
Max 1 M Totalt
Max 1 P Totalt
Minst 2 D Totalt
Daily
Max 1 F

Exempel på beteende NET/CDA	Exempel på beteende MT
Förstår inte vad som skall uppnås i ett givet moment, bidrar negativt till produktiva samtal.	Förstår inte vad som skall uppnås i ett givet moment, bidrar negativt till produktiva samtal.
Har inte förberett sig för aktiviten, deltar i arbetet men underlättar det inte när det behövs	Har inte förberett sig för aktiviten, deltar i arbetet men underlättar det inte när det behövs
Har förberett sig för aktiviteten, deltar i arbetet, visualierar och dokumenterar resultat, håller sig till Scrum värderingarna	Som .NET/Cloud och även: Sprint Planning: Bryter ner Stories i tasks relaterade till testning. Sprint Review: Visar resultat från automatiserade eller manuella testfall
Hjälper teamet att uppnå målet med aktiviteten, undviker ineffektivt arbete, föreslår förbättringar i kvalitet och effektivitet	Hjälper teamet att uppnå målet med aktiviteten, undviker ineffektivt arbete, föreslår förbättringar i kvalitet och effektivitet



Kravbeskrivning & Förväntningar

Vad **ska** ni göra? Vad förväntas av er?
Vad förväntas av era utbildare?



Projekt



IT-HÖGSKOLAN

Här startar din IT-karriär.

Almedal Game Store

Vi på Almedal Game Store har efter pandemin beslutat utvidga vår verksamhet och behöver en webbapplikation eller webbsida för att kunna sälja våra produkter.

Almedal Game Store är specialiserade på PC-spel och viss kringutrustning. Vårt motto är "Spel är mer än bara lek!". Vi tror att det finns ett behov av butiker som vår för att knyta samman gamers oavsett vilka spel de spelar. Målet på lång sikt är att anordna LAN och event och sköta anmälan och annonsering av dessa via vår webbplats.

Webbapplikationen vi behöver nu behöver ha en rad funktioner enligt specifikationen nedan. Vi vill också att den publiceras i molnet och har valt Microsoft Azure som molnleverantör. Därför önskar vi att applikationen skrivs i Microsofts ramverk ASP.NET Core.

Beskrivning



IT-HÖGSKOLAN

Här startar din IT-karriär.

Projekt

Funktionella krav

- Webbapplikationen behöver på ett snyggt sätt visa alla våra 50 produkter. Det ska gå att filtrera på genre, namn, prisklass och åldersgräns.
- Webbapplikationen måste ha ett sätt för oss på företaget att administrera produkter och ordrar.
- Som administratör vill vi också kunna se alla registrerade kunder och deras orderhistorik. Vi vill också kunna se deras påbörjade kundkorgar där inte köpet slutförts.
- Kunder ska kunna skapa konto, logga in, lägga till produkter i sin kundkorg, ändra i sin kundkorg, lägga beställning/köpa, se sin köphistorik och få förslag på köp baserat på vad de köpt tidigare.
- Ett kundkonto ska ha email, telefonnummer och adress.
- Kunder ska också kunna betygsätta och kommentera våra produkter.
- Vi har ännu inte valt någon betaltjänst men tar gärna emot förslag ifrån er angående detta. Om ni har bra förslag så diskuterar vi gärna ett tillägg i beställningen.
- Ett förslag på logga tas också gärna emot då vi i dagsläget inte har någon sådan.

Funktionella krav

Kravbeskrivning

Gemensamt projekt .NET, Cloud och mjukvarutestare

	Teknik/Ramverk
Webbapplikation	Skriven i .NET 8 Frontend Blazor
Krav på funktionalitet	Uppfyller kundens rimliga krav
Publicering Pipeline	Azure DevOps
Automatiserade test	Robot Framework
Arbetssätt	SCRUM

Förväntan - Studenter

Vad förväntas från er?

Närvaro

- På plats 2 ½ dag varje vecka
- Röda dagar: 18 April, 21 April, 1 Maj
 - Dessa veckor på plats 2 dagar
- Sjuk? Anmäl frånvaro till din grupp och utbildare

Tid/arbete

- Ni arbetar **varje dag** måndag-fredag, även om ni inte är på plats
 - Detta kommer kontrolleras löpande under projektets gång

Förväntan - Utbildare

Vad förväntas från era utbildare?

Närvaro

- På plats enligt schema, utnyttja denna tid väl!
- Schema finns på Teams

Tid/arbete

- Olika roller:
 - **Lärare** – Hjälp med frågor om det tekniska, bedömningar etc (Alla utbildare)
 - **Teknisk specialist/DevOps-ninja** (Robin)
 - **Agil coach** – Stöttning med den agila processen (Jenni)
 - **Kund** – Den som beställer produkten, tar emot frågor om produktens utformning, förbättringsmöjligheter etc. (David, Tom)

Förväntan - Utbildare

Vad förväntas från era utbildare?

Närvaro

- Under ceremonierna kommer utbildare till er under utsatt tid
- ”Vanliga dagar” finns utbildare i lärarrum (men är också tillgängliga digitalt)

Kontakt

- **Lärare** – Hjälp med frågor om det tekniska, bedömningar etc (Alla utbildare)
- **Teknisk specialist/DevOps-ninja** (Robin)
- **Agil coach** – Stöttning med den agila processen (Jenni)
- **Kund** – Den som beställer produkten, tar emot frågor om produktens utformning, förbättringsmöjligheter etc. (David, Tom)

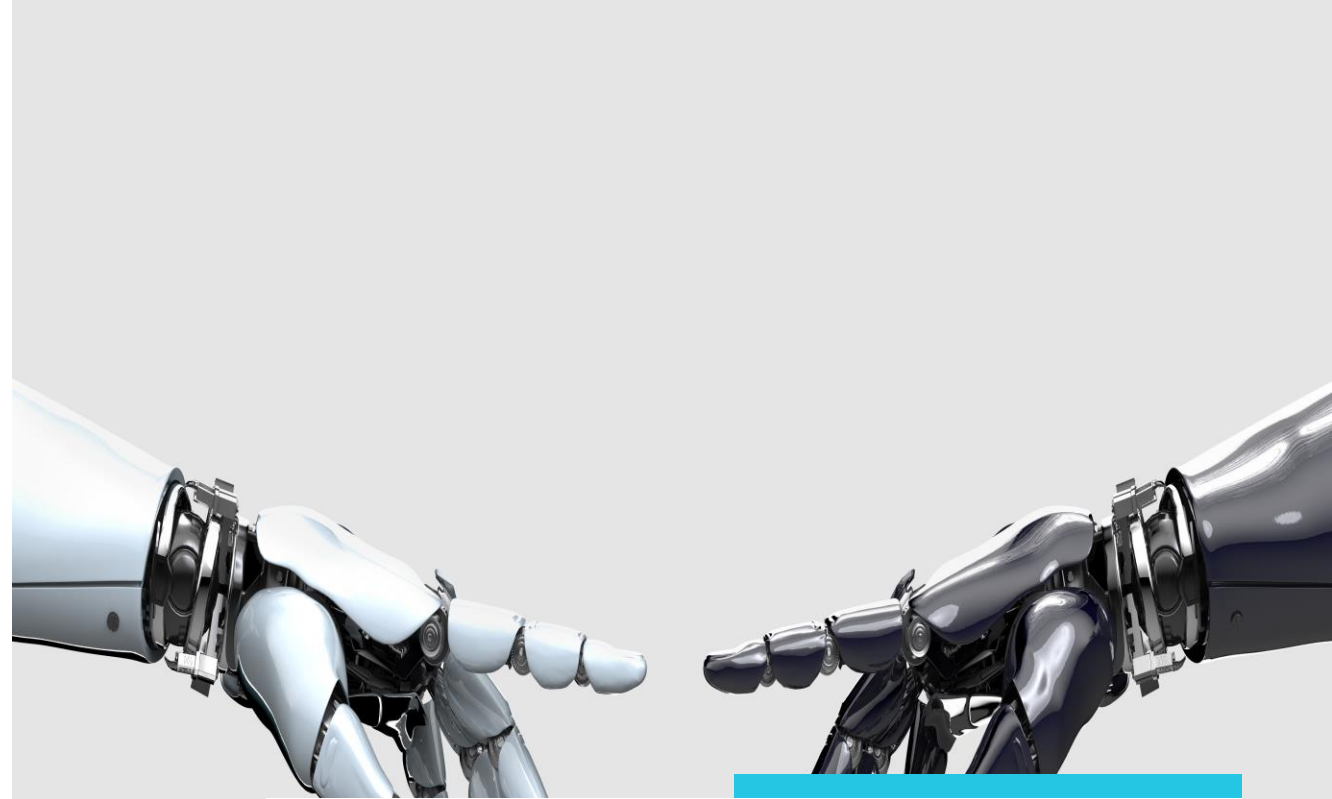


Kommunikation

Vart ska ni hålla utkik?

Teams – Gemensamma Projektet

- Ni måste själva se till att ni följer era team
- En kanal per team
- Allmänt-kanalen



Teams

Vi har ett team för det gemensamma projektet



Gemensamma projektet VT25 ...

- Startsida
- Class Notebook
- Klassarbete
- Uppgifter
- Resultat
- Reflect
- Insights

▼ Huvudkanaler

- Allmänt
- Almedal
- Angered

► Dolda kanaler



Välkommen till Gemensamma projektet VT25

Välj var du vill börja



Ladda upp kursmaterial



Konfigurera Anteckningsbok för klassen

Starta ett inlägg

Teams

Gruppkontrakt – Grupp _____

Gruppenamn:

Gruppennummer:

Namn	Telefonnummer	E-post	Sociala medier

Kommunikation

Frågeställning	Ert svar	Åtgärd vid misskötsel
Hur kommunicerar gruppen (Teams, Discord, telefon, brevduba?) När är ni tillgängliga (08:00-17:00, 18-03)? Hur snabbt ni kan förvänta respons/svar (inom 1 timme, 12 timmar, 24 timmar?)		

Arbetsätt

Frågeställning	Ert svar	Åtgärd vid misskötsel
Hur arbetar ni de dagar ni inte är på plats? Vilka tider arbetar ni? Om ni är oense, hur tar ni er vidare? Vad gör ni om någon är sen?		

Gruppkontrakt

Det är faktiskt bra att ha
Eget ansvar



Kort om salsschema

Salsschema – Förklaring & viktig notis

Dag	Wizard	Firewall	Yoshi	Linux	Tetris	Atari	S. Mario	Lilla Toads	Toads	Utbildare	---	---	---		2.5 dagar på plats
v15														*****	
2025-04-07	FM: 1 EM: 7	FM: 2 EM: 8	FM: 3 EM: 9		FM: 4 EM: 10	FM: 5 EM: 11		FM: 6 EM: 12						Mån	STORY MAPPING
2025-04-08	2	4	6	7	9		10	11	12	EM				Tis	
2025-04-09	1	3	5		8	FM: 11 EM: 12	FM: 9 EM: 10	Intro PO/Scrum						Ons	
2025-04-10	FM: 1 EM: 2		FM: 5 EM: 6	FM: 7 EM: 8		FM: 3 EM: 4		FM: 9 EM: 10	FM: 11 EM: 12			EM		Tor	Planning
2025-04-11	FM: 1 EM: 2		FM: 5 EM: 6	FM: 7 EM: 8			FM: 3 EM: 4							Fre	
v16	Wizard	Firewall	Yoshi	Linux	Tetris	Atari	S. Mario	Lilla Toads	Toads					*****	
2025-04-14	1	3			8			12	9			FM		Mån	Sprint 1
2025-04-15	2	4	5	7	10		11							Tis	
2025-04-16	1	3	5		8		10	6						Ons	
2025-04-17	2	4	6	7		9		11	12					Tor	
2025-04-18															
V.17	Wizard	Firewall	Yoshi	Linux	Tetris	Atari	S. Mario	Lilla Toads	Toads						PÅSK
2025-04-21															Sprint 1
2025-04-22	1	3	6	7	8		FM: 9 EM: 10	11						Tis	
2025-04-23	2	4	5			9	10	12						Ons	
2025-04-24	FM: 1 EM: 2	FM: 3 EM: 4		FM: 8 EM: 7				FM: 11 EM: 12						Tor	
2025-04-25	FM: 1 EM: 2	FM: 3 EM: 4	6	FM: 7 EM: 8		FM: 9 EM: 10	FM: 11 EM: 12	5				EM	FM	Fre	
V.18	Wizard	Firewall	Yoshi	Linux	Tetris	Atari	S. Mario	Lilla Toads	Toads					*****	
2025-04-28	FM: 1 EM: 2	FM: 3 EM: 4	FM: 5 EM: 5		FM: 7 EM: 8	FM: 9 EM: 10		FM: 11 EM: 12						Mån	Planning
2025-04-29	1	3	5	7	8			FM: 10 EM: 9						Tis	Sprint 2
2025-04-30	2	4	6		FM: 8 EM: 7			11	12					Ons	
2025-05-01															
2025-05-02	FM: 2 EM: 1	FM: 4 EM: 3	FM: 5 EM: 6	11		9	10	12				EM		Fre	
V.19	Wizard	Firewall	Yoshi	Linux	Tetris	Atari	S. Mario	Lilla Toads	Toads					*****	
2025-05-05	1	3	5	7	8	9		2		EM	FM			Mån	Sprint 2
2025-05-06	2	3	6	11	12		10	4						Tis	
2025-05-07	1	4	5		8	9	10							Ons	
2025-05-08	FM: 2 EM: 10	FM: 4 EM: 12	FM: 6 EM: 8	FM: 11 EM: 7				FM: 7 EM: 6						Tor	
2025-05-09	FM: 1	FM: 3	FM: 5	FM: 6		FM: 9	FM: 7	EM: Hard Rock				FM	FM	Fre	

A photograph of a diverse group of students in a classroom or lecture hall. Several students in the background have their hands raised, indicating they want to ask a question or participate. In the foreground, a young man with a beard and a young woman with glasses are seated at a desk with a computer monitor and keyboard. The woman has her hand raised. The scene is lit with warm, indoor lighting.

Frågor?



Tack & LinkedIn