# **Dokumentation Delfinen**

Gruppe 5 - Amalie, Amanda, Simone, Annika

## Use cases

Vores use case diagram består af fire aktører: Formand, kassér, træner og medlem, hvoraf formand og kassér kan findes under administration. Nedenfor ses det, hvilke funktionaliteter de skal have i programmet.



## **Formand**

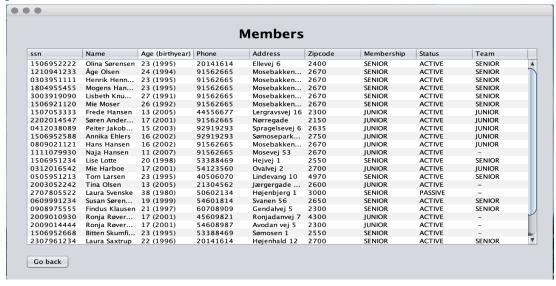
- Registrér- og slet medlem
- Se medlemsoplysninger

Register member

Firstname: Lastname: Ssn: Birthyear: Age: Address: Membership: Zipcode: COMPETITIVE Register

New
Go back

Formandens formål er at håndtere medlemmerne af klubben. Disse funktionaliteter er blevet implementeret.



#### Kassér

- Se medlemsoplysninger
- Indtast betaling.
- Se medlemmer i restance.

Kasserens formål er at håndtere betaling fra medlemmerne og sørger for, at de får betalt. Hertil har vi implementeret mulighed for at se, hvilke medlemmer, der er i restance for et givent år. Dog kan man ikke betale gennem programmet. Derfor er idéen, at kasseren sender girokort ud og når en betaling så er modtaget, kan han indtaste det i systemet, som vil vise, at de har betalt. På sigt kan det tænkes at systemet selv skal kunne hente en betaling, og at kasseren derfor ikke skal taste det manuelt.



#### Træner

- Se medlemsoplysninger
- Se top fem
- Registrér resultat

Træneren kan bruge programmet til at indtaste svømmeresultater for konkurrencer og træning. Der er implementeret en top fem, som viser de bedste svømmere inden for en given disciplin. Desuden bliver disse opdelt i deres respektive hold: Junior eller senior.







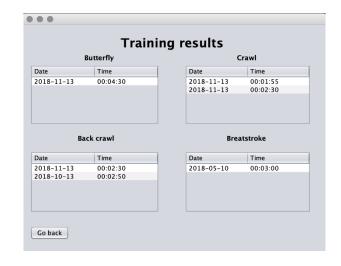
#### Medlem

- Se egne oplysninger
- Se egne resultater
- Ret egne oplysninger

Medlemmer af klubben kan se sine personlige oplysninger og rette det, der kan være relevante at rette i: såsom fornavn, efternavn, adresse, postnummer, telefonnummer og status (om man er passiv eller aktiv). De andre oplysninger kan ikke ændres på, da dette ikke ville give mening. Desuden kan medlemmer kun se egne resultater, hvis de er konkurrencesvømmere – programmet viser ikke knapperne, hvis de er motionister.







## Ikke-funktionelle krav

## Robusthed

Programmet tager mange steder imod brugerinput, hvortil vi har håndteret de eventuelle fejl, der kan opstå. Når der oprettes eller ændres en bruger, har vi sørget for, at tingene står i det rigtige format såsom at SSN udelukkende må bestå af tal, og at længden skal være 10 cifre. Det samme gælder telefonnummer og postnummer. Dog er det antaget, at der kun kan stå danske telefonnumre, og derfor er længden sat til 8 cifre.

Undervejs i udviklingen har vi sørget for at teste de metoder vi får lavet ved brug af Unittests. Disse skal sikre, at vores metoder fungerer som de skal. Vi har helt konkret lavet test af klasserne:

- DataAccessorDatabase
- ControllerAdmin
- ControllerTrainer
- ControllerMember
- Member

Disse klasser skal håndtere data, og derfor er det vigtigt at teste på disse. Et eksempel er i Member-klassen, hvor vi beregner, hvor meget et medlem skal betale pr. år. Denne testes, hvor vi bruger forskellige værdier – altså forskellige bruger-typer som input.

## Vedligeholdelse

Vi har sørget for at have klasser med simpel struktur – altså undgået alt for kompakte klasser. Dette gør det nemmere at forstå klassens funktion, hvis andre senere hen skal arbejde på systemet. Desuden har klasserne fået relevante navne.

Vi har sørget for, at der skal være minimum vedligeholdelse ved eksempelvis at bruge en instans af Calender for at sørge for, at vi tager udgangspunkt i det indeværende år. Dette gælder både ved udregning af et medlems alder samt betaling for et givent år. Det visuelle benytte også denne instans til at vise folk i restance således, at den altid opdateres, når vi går ind i et nyt år. Ved registrering af nye medlemmer, sættes den første betaling altid til det pågældende år. Desuden benyttes det også til at udregne, hvorvidt et medlem er junior eller senior og på den måde opdaterer programmet sig selv, når en person fylder 18. Et medlems hold – såfremt – de er konkurrencesvømmere bestemmes af alderen.

Tabellerne i vores grafiske brugergrænseflade vil altid sættes længden af data, den skal skrive ud. På den måde vil GUI'en ikke skulle opdateres, hvis der kommer flere medlemmer.

Vi har gjort brug af interfaces til at sikre os, at vi har de mest generelle metoder for vores controller-klasser. Desuden har vi gjort brug af Enums, som begrænser valgmuligheder og derved mindsker risikoen for fejl. Vores metoder kommenteret vha. javadoc for at gøre det nemmere for en udefrakommende at læse og forstå deres funktion. Hertil er navngivningen af metoderne også velovervejet for at præcisere, hvad de gør.