

Softwareudvikling

Mads Thede

Last updated: February 12, 2024

Contents

1	introduction	2
2	User stories	3

1 introduction

Faser i traditionel softwareudvikling

1. Foranalyse
2. Analyse
3. Design
4. Implementering/programmering
5. Test
6. Idriftsættelse/deployment
7. Drift/vedligeholdelse
8. Udfasning

Typer af systemer

- Informationssystemer (IS) er forholdsvis store applikationer som håndterer store datamængder og interagerer med andre systemer.
- Indlejrede systemer som regel forholdsvis små og har en vandtæt specifikation.
- Kunstig intelligens og/eller maskinlæring, går kort fortalt ud på at løse vanskelige problemer

Database Management Systems (DBMS)

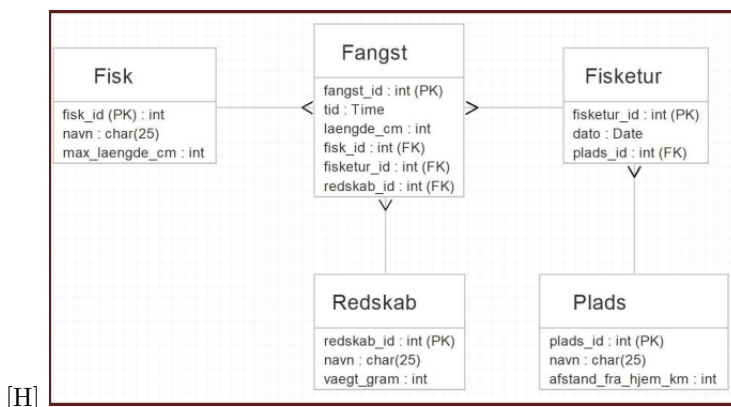
Et databasesystem skal muliggøre oprettelse af databaser ved at definere deres struktur med et data definition language. Det skal også tillade brugere at udføre forespørgsler og ændre data ved hjælp af et data manipulationsprog. Systemet skal understøtte langvarig lagring af store datamængder, sikre datakonsistens selv ved nedbrud, og håndtere samtidige brugeradgange på en måde, så deres handlinger ikke fører til inkonsistente data.

Relationelle database systemer

Tom Codd fremsatte sin relationelle model i 1970. Her skulle data organiseres i tabeller, kaldet relations. Brugeren skulle ikke bekymre sig om den faktiske lagring af data - det håndteres behind the scenes. Tilgang til databasen fandt sted ved hjælp af et højniveau sprog kaldet *structured query language*(SQL).

Entity relationship diagram - ERD

Beskriver relationen mellem de forskellige tabeller. I et ER-diagram modelleres en 1:M relation (fx en fiskeart kan indgå i mange fangster), således at foregreningen af den ene ende af forbindelsen mellem tabellerne vender ind imod den tabel, hvor fremmednøglen er.



[H]

2 User stories

User stories er en simpel måde at skabe krav der skaber værdi for kunden.

Eksempel: "As a banking Customer, I want to transfer funds within my own accounts so that i can move some balance across my accounts."