**Sidetrack**

**Grupp 23**

**Projektplan**

**V. 0.1**

**20160323**

# Dokumenthistorik

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Version | Beskrivning | Författare |
| 160323 | 1.0 | Första utkast | Jacob |
| 160405 | 1.1 | Lagt till i grovplaneringen. | Jacob |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

[Fler rader läggs till efterhand som det behövs.]

**Innehåll**

[Dokumenthistorik 2](#_Toc445882414)

[Projektplan 4](#_Toc445882415)

[Syfte 4](#_Toc445882416)

[Ordlista 4](#_Toc445882417)

[Referenser 4](#_Toc445882418)

[Översikt av projekt 5](#_Toc445882419)

[Syfte 5](#_Toc445882420)

[Omfattning 5](#_Toc445882421)

[Mål 5](#_Toc445882422)

[Produkt 6](#_Toc445882423)

[Produktbeskrivning 6](#_Toc445882424)

[Målgrupp 6](#_Toc445882425)

[Process 7](#_Toc445882426)

[Utvecklingsprocess 7](#_Toc445882427)

[Bemanning och ansvarsområden 7](#_Toc445882428)

[Planering 8](#_Toc445882429)

[Grovplan 8](#_Toc445882430)

[Milstolpar 8](#_Toc445882431)

[Gantt-schema 9](#_Toc445882432)

[Riskanalys 10](#_Toc445882433)

[Identifierade risker 10](#_Toc445882434)

# Projektplan

# Syfte

Syftet med dokumentet är att ge en övergripande inblick och förståelse över projektet Sidetrack. I dokumentet ska vi presentera gruppens planering, hur vi ska arbeta i gruppen och beskrivning av produkten.

# Referenser

<referens>

<referens>

[Använd ett referenssystem och utforma referenser konsekvent enligt detta. Exempel på referenssystem enligt IEEE som är vanligt i tekniska dokument hittas på:

<http://libguides.murdoch.edu.au/c.php?g=246207&p=1640218>

]

# Översikt av projekt

## Syfte

Syftet med forumet är att man kan starta diskussionstrådar där man även kan publicera bilder. Det är inget krav att publicera någon bild när man startar eller kommenterar i en tråd.

Saker du gillar skall vara t.ex. personer eller saker du vill ge någon form av uppskattning till, saker du ogillar kan vara allt ifrån politiska till sociala saker.

Hemligheter skall vara t.ex. i form av roliga historier som kanske är pinsamma eller bara saker du vill berätta utan att kanske vara villig att diskutera ämnet.

Det skall vara möjligt att kommentera på det mesta och kunna ge kommentarer/trådar upvotes

## Omfattning

Projektet ska ge möjligheten till gruppen att utveckla våra kunskaper inom projektarbeten och hur systemutveckling fungerar i praktiken. Vi ska även sträva efter att utveckla vår egna kompetens inom HTML, CSS, JavaScript, Python och Bootstrap. Vi vill även utveckla kunskaperna i att skapa ett eget forum och hur man ska hantera en egen webbplats. T.ex. Vilka etik och moral regler som ska finnas, vilka gränser som ska sättas på webbplatsen.

## Mål

Vårat mål är att ha en klar produkt innan projektets slut. Vi vill ha en fungerande webbplats och att den ska fungera efter våran vision ihop med de kraven vi har satt. Vi ska få en bredare kunskap om de huvudsakliga programmeringsspråk vi använder. Vi ska få djupare förståelse hur olika saker hänger ihop med varandra på en webbplats. Vi hoppas även få en utökad kunskap med att jobba i projekt, vilket är ett stort plus.

# Produkt

## Produktbeskrivning

SidetracK är ett webbaserat forum med tre olika sektioner. De tre olika sektionerna är saker du gillar, saker du ogillar och hemligheter. Syftet med forumet är att man kan starta diskussionstrådar där man även kan publicera bilder. Det är inget krav att publicera någon bild när man startar eller kommenterar i en tråd.

Det skall vara möjligt att kommentera på det mesta och kunna ge kommentarer/trådar upvotes som sedan kan användas när du filtrerar trådarna. Man skall kunna välja att visa de 3 olika delarna av forumet och kunna filtrera ifrån mest lästa/upvotes/aktiv tid och kanske fler alternativ. Det skall finnas en gräns på hur mycket innehåll det skall finnas på sidan, efter att det är för många trådar så raderas den minst aktiva eller äldsta tråden, därav minskas utrymmet på hemsidan och innehållet tvingas att blir färskt.

Tanken är att det skall vara helt anonymt. Det skall finnas en gräns på hur långt ett inlägg får vara och gräns på hur många ord ett inlägg får ha, mest för att motverka sabotage i en tråd. Det skall kunna vara möjligt att kunna ”flagga” innehåll så att man är tvungen att öppna upp trådar och svar som kanske kan uppfattas som stötande eller icke önskvärt. Det skall primärt anpassas till datorer men det skall finnas några brytpunkter för mobilanpassning. Dock ingen app.

## Målgrupp

Målgruppen skall vara hyffsat ung, mellan 18-30 år som läser mycket amatörtext på internet. Hemsidan skall utformas till en relativt ung publik men kan såklart användas av användare i alla åldrar och den riktar sig till de som sitter på internet mycket för nöjets skull och för att diskutera eller kanske bara läsa diskussioner.

# Process

## Utvecklingsprocess

Våran plan är att följa en iterativ/agil processmodell. Vi skall i början ha bra konsensus på hur allting utvecklas. Vi ska sedan dela upp ansvaren på alla deltagare i gruppen så att man kan ta ett eget beslut som kan presenteras för gruppen. Allt detta för att kunna få fram en färdig produkt. Vi ska arbeta med att göra demos av webbplatsen och testa dessa. Vi kommer att förfina projektet i olika releaser och därigenom förväntar vi oss få en bra slutprodukt.

## Bemanning och ansvarsområden

Vi är fem IA-studenter som kan ungefär lika mycket vardera men med olika intressen, det reflekteras även inom ansvarsområdena.

**Max Renvalder Asker:** Studerar IA-linjen. Kunskap inom HTML5, CSS, Javascript och Python. Python med ramverket Bottle som ansvarsområde.

**Simon Norberg:** Studerar IA-linjen. Kunskap inom HTML5, CSS, Javascript och Python.

Python med ramverket Bottle som ansvarsområde.

**Jacob Lowe:** Studerar IA-linjen. Kunskap inom HTML5, CSS, Javascript och Python. Design inom HTML5/CSS med Bootstrap som ramverk som ansvarsområde.

**Johannes Wind:** Studerar IA-linjen. Kunskap inom HTML5, CSS, Javascript och Python. Design inom HTML5/CSS med Bootstrap som ramverk som ansvarsområde.

**Per Berglund:** Studerar IA-linjen. Kunskap inom HTML5, CSS, Javascript och Python. Design inom HTML5/CSS med Bootstrap som ramverk och Javascript som ansvarsområde.

# Planering

Totala arbetstiden innehåller saker som dokumentation, möten, kompetensutveckling, programmering av kod, testning och vidareutveckling av sidan. Vi är totalt fem personer som siktar på att arbeta totalt 220 timmar var på projektet. Den sammanlagda tiden blir då ca 1100 arbetstimmar.

Vi har i dagsläget ingen direkt strategi för att undvika en över- eller under-planering av tidsbudgeten då ingen av oss har gjort ett liknande arbete förut och aldrig jobbat med projekt inom systemutveckling. Vi kommer då antagligen få justera våran uppskattning för tiden som ska läggas ner på uppgifterna. Med tanke på instruktioner som kursansvarig gett oss så är det bra att överskatta tiden så man inte halkar efter för tidigt.

## Grovplan

### Vecka 1 7/3-11/3 Grupptid 16h/person

Aktiviteter

* Skapa socialt kontrakt
* Dela upp individuell fördjupning
* Undersöka liknande sidor
* Påbörja kravspecifikation

### Vecka 2 14/3-18/3 Grupptid 16h/person

Aktiviteter

* Kravspecifikation
* Gå igenom struktur/funktioner på sidan

### Vecka 3 21/3-25/3 Grupptid 16h/person

Aktiviteter

* Kravspecifikation
* Projektplan
* Första statiska demosidan

**Vecka 4 28/3-1/4 Grupptid 16h/person**

Aktiviteter

* Kodning av hemsida
* Designstrukur
* Trådvisning av kommentarerna

**Vecka 5 4/4-8/4 Grupptid 16h/person**

Aktiviteter

* Kodning av hemsida
* Designstruktur/Design
* Trådvisning av kommentarerna
* Testdokument
* Designdokument

**Vecka 6 11/4-15/4 Grupptid 16h/person**

Aktiviteter

* Kodning av hemsida
* Designstruktur
* Testdokument
* Designdokument
* Genomförda tester enligt testdokument
* Lämna in allt till Retrospekt 2

**Vecka 7 18/4-22/4 Grupptid 16h/person**

Aktiviteter

* Kodning av hemsida
* Svar på svar i kommentarerna
* Första version av produkten

**Vecka 8 25/4-29/4 Grupptid 16h/person**

Aktiviteter

* Kodning av hemsida
* Alla ”hög-prioriterade” krav är implementerade

**Vecka 9 2/5-6/5 Grupptid 16h/person**

Aktiviteter

* Kodning av hemsida
* Alla ”hög-prioriterade” krav är testade.
* Allt till Retrospekt 3 ska lämnas in.

**Vecka 10 9/5-13/5 Grupptid 16h/person**

Aktiviteter

* Helt fungerande sida
* Påbörja finalisering av dokumentation och kod.

**Vecka 11 16/5-20/5 Grupptid 16h/person**

Aktiviteter

* Finalisering av dokumentation och kod
* Finlir av sidan
* Gå igenom allas slutförda fördjupning

**Vecka 12 23/5-27/5 Grupptid 16h/person**

Aktiviteter

* Finlir av sidan
* Utställningsdag 27/5?
* Slutinlämning av projekt

## Milstolpar

### Dokument till Retrospekt 1: 2016-03-23

Dokument i form av kravdokument, projektplan och fungerande kod till en första utkast för en statisk demosida ska vara inskickade till itslearning för Retrospekt 1.

Leverabler:

* Kravdokument
* Projektplan
* Statisk demosida HTML v.1

### Dokument till Retrospekt 2: 2016-04-15

Design dokument ska finnas i en version. Webbplatsen ska ha testats. En fungerande webbplats där delar av kraven ska vara uppfyllda. Där ska både Python-kod och HTML/CSS/JavaScript kod finnas med.

Leverabler:

* Testdokument v1.
* Designdokument v1.
* HTML, CSS, JavaScript och Bootstrap-kod v2.
* Python-kod v1.

### Retrospekt 3 med Version 1 2016-05-05

Version 1 av produkten och alla ”Hög prioriterade”-krav ska vara testade.

Leverabler:

* Testdokument v2.
* Designdokument v2.
* HTML, CSS, JavaScript och Bootstrap-kod v3.
* Python-kod v2.

## Gantt-schema

[Infoga Gantt-schema.]

# Riskanalys

Det kommer finnas problem och motgångar som vi kommer stöta på under varje sprint i vårat projekt. Här nedan beskriver vi riskerna, utvärderar hur sannolikt det är den risken sker och vad konsekvensen kan bli av att risken inträffar. Vi väljer att använda en skala på 1-5 där 1 är lägst och 5 blir högst.

## Identifierade risker

### Lika mycket arbetsinsats av alla.

Om det inträffar att medlemmarna får en spridd uppfattning om den mängd tid som måste läggas ned på projektet.

Sannolikhet: 3. Det kan finnas en chans om annat skolarbete kommer i vägen.

Konsekvens: 4. Projektet kan bli lidande i form av osämja i gruppen, extra arbete skickas till andra gruppmedlemmar, förseningar i inlämningar och klarar inte att följa projektplanen.

Handlingsplan: Om detta sker eller enbart någon i gruppen märker att det sker måste detta ämnet tas upp i gruppen så att en lösning hittas.

### Interna konflikter

Om det inträffar att medlemmar i gruppen har olika synsätt att lösa ett problem.

Sannolikhet: 3. Det är relativt stor sannolikhet.

Konsekvens: 3. En negativ konsekvens kan vara att någon lämnar projektet. Men det kan finnas positiva konsekvenser så som att vi blir bättre på att kommunicera och kompromissar mellan varandra.

Handlingsplan: Om detta sker så får någon eller alla i gruppen ta upp problemet och tar tid för att lösa detta.

### Ofullständig kompetens.

Det kan finnas en risk att vi får svårt att erhålla rätt kunskap inom programmeringen för att lösa vissa delar av kraven.

Sannolikhet: 2. Det kan ske men inget vi kan förutsäga i dagsläget.

Konsekvens: 1. Vi kan sänka ribban av kravet.

Handlingsplan: Vi kan lära oss det nya som behövs för att få med funktionen eller sänka ribban och ta bort kravet.