

# PLANERING

## Huvudmål

Målet med denna laboration är att skapa tre nya användningsfall som tillsammans skall skapa så mycket funktionalitet som möjligt. De tre användningsfallen som jag har valt att planerat är :

- 
- Registrering av träff
- Beräkning av poäng/Presentera placeringar i Ligan

## Iteration A

### Sammanfattning

Iteration A kommer vara en vidareutveckling av laboration 3, där man kommer implementera de förbättringarna som föreslogs. Skall även lägga till fler tester. Kommer även innehålla en mer tids detaljerad planering, reflektion, analys, implementation, och testning av funktionen.

### Mål

- Användare skall kunna logga in på sin profil
- Förbättra användningsfallet
- Säkerhet vid inloggning
- Utöka och utveckla klasser och tester

### Tid

Avsätter 8 timmar för iteration A och det tillkommer en mer detaljerad planering tillkommer vid Iteration A.

## Iteration B

## Sammanfattning

I iteration B så kommer man fokusera på att de olika lagen skall kunna skapa/registrera en träff. Kommer även innehålla en mer tids detaljerad planering, reflektion, analys, implementation, och testning av funktionen.

## Mål

- Möjlighet att kunna välja datum för träffen man skapar
- Automatiskt ut skick till de andra lagen i Ligan

## Tid

Avsätter 8 timmar för iteration B och det tillkommer en mer detaljerad planering tillkommer vid iteration B.

## Iteration C

### Sammanfattning

Iteration C kommer rikta sig mot att beräkna poängen för ligan. Alltså poängen som domare/juryr lämnar in räknas ihop och sedan presentation av poängen. Kommer även innehålla en mer tids detaljerad planering, reflektion, analys, implementation, och testning av funktionen.

## Mål

- Beräkning av medelvärde
- Inmatning av poängen
- Presentation av poängen

## Tid

Avsätter 8 timmar för iteration C och det tillkommer en mer detaljerad planering tillkommer vid iteration C.