# 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 :

## Inloggning

## Registrering av lag

## Poäng

# 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 man skall kunna logga in och skapa ett lag där man matar in antalet medlemmar och lagnamn. Kommer även innehålla en mer detaljerad planering, reflektion, analys, implementation, och testning av funktionen.

## Mål

### Korrekt poäng

### Begränsat antal medlemmar

### Lagnamn

## 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 inmatningen som domare/juryn gör efter varje gren och då även kolla så att de ej kan mata in fel uppgifter. Kommer även innehålla en mer tids detaljerad planering, reflektion, analys, implementation, och testning av funktionen.

## Mål

### Medelvärde

### Endast korrekta poäng kan matas in

### Alla domare måste ha matat in poäng

## Tid

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