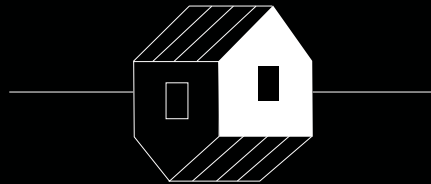


EGNAHEMSFABRIKEN



GER IGEN

MÅL
VERKTYG
PROCESS

MÅL

Skapa en app som:

1. **Samlar** tillgängligt återbruk i ett förråd online

2. Gör det enkelt att **registrera** och **hämta** upp återbruk

3. Främjar **samarbete** mellan Egnahemsfabriken, Orust Kretsloppsakademi, Omställning Tjörn och andra aktörer inom återbruk

4. Främjar aktiv **participation** med allmänheten gällande återbruk

VAD VI JOBBAR MED

VERKTYG

React Native (front end): Språket vi kodar vår UI i. Översätter koden till ett annat språk som funkar både för iphone och android.

VAD VI JOBBAR MED

VERKTYG

React Native (front end): Språket vi kodar vår UI i. Översätter koden till ett annat språk som funkar både för iphone och android.

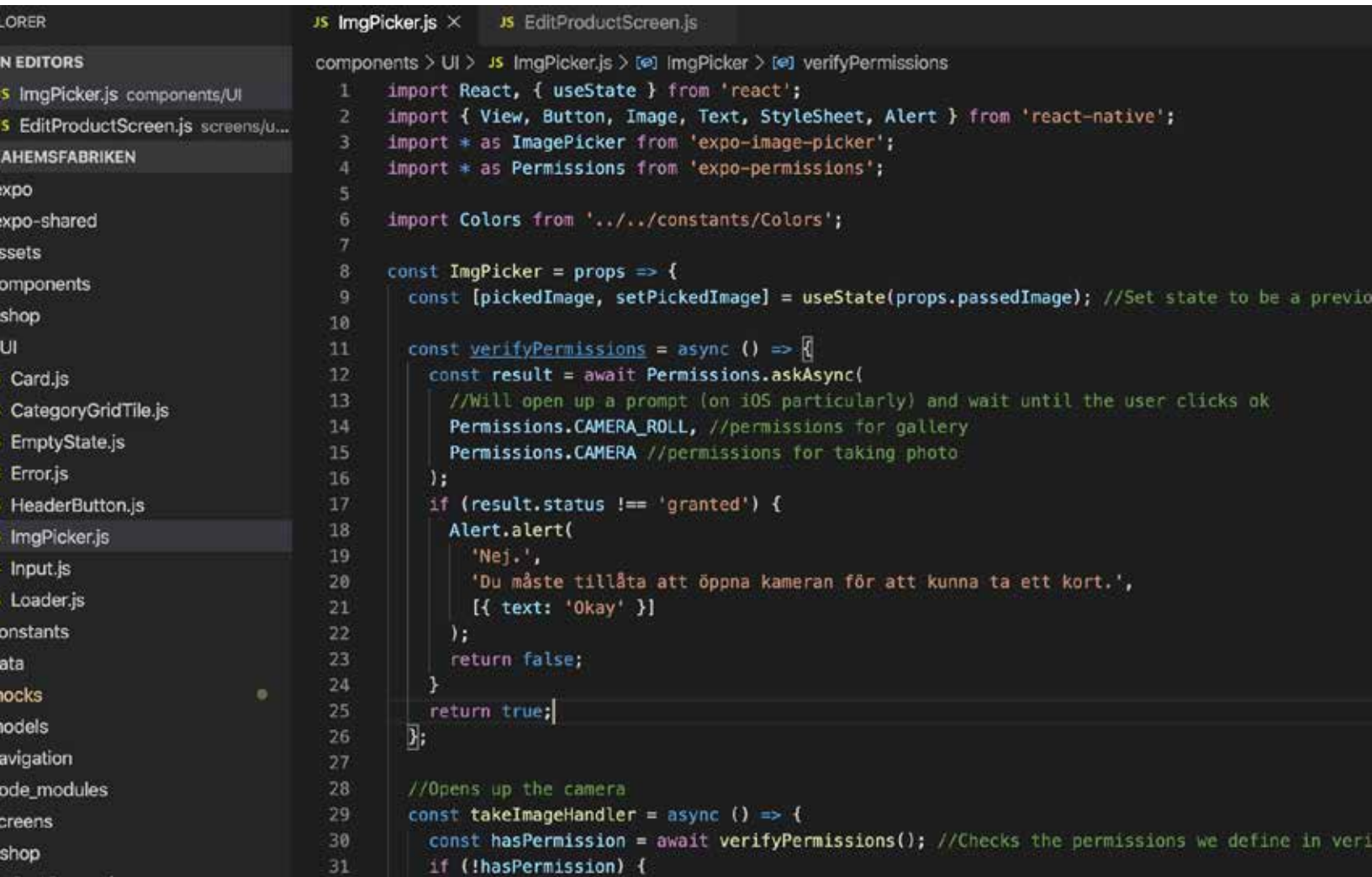
Notera: eftersom vi kodar för mobiler direkt har vi ett begränsat antal element vi kan använda. Vissa saker blir enklare att implementera, men vissa kan bli svårare än när man jobbar med vanliga hemsidor.

VAD VI JOBBAR MED

VERKTYG

React Native (front end): Språket vi kodar vår UI i. Översätter koden till ett annat språk som funkar både för iphone och android.

Notera: eftersom vi kodar för mobiler direkt har vi ett begränsat antal element vi kan använda. Vissa saker blir enklare att implementera, men vissa kan bli svårare än när man jobbar med vanliga hemsidor.



The screenshot shows a code editor with a file explorer on the left and a code editor on the right. The file explorer lists files like 'components/UI', 'EditProductScreen.js', 'constants', 'data', 'hooks', 'models', 'navigation', 'code_modules', 'screens', and 'shop'. The code editor shows the 'ImgPicker.js' file with the following code:

```
components > UI > JS ImgPicker.js > [x] ImgPicker > [x] verifyPermissions
1  import React, { useState } from 'react';
2  import { View, Button, Image, Text, StyleSheet, Alert } from 'react-native';
3  import * as ImagePicker from 'expo-image-picker';
4  import * as Permissions from 'expo-permissions';
5
6  import Colors from '../../constants/Colors';
7
8  const ImgPicker = props => {
9    const [pickedImage, setPickedImage] = useState(props.passedImage); //Set state to be a previous
10
11    const verifyPermissions = async () => {
12      const result = await Permissions.askAsync(
13        //Will open up a prompt (on iOS particularly) and wait until the user clicks ok
14        Permissions.CAMERA_ROLL, //permissions for gallery
15        Permissions.CAMERA //permissions for taking photo
16      );
17      if (result.status !== 'granted') {
18        Alert.alert(
19          'Nej.',
20          'Du måste tillåta att öppna kameran för att kunna ta ett kort.',
21          [{ text: 'Okay' }]
22        );
23        return false;
24      }
25      return true;
26    };
27
28    //Opens up the camera
29    const takeImageHandler = async () => {
30      const hasPermission = await verifyPermissions(); //Checks the permissions we define in veri
31      if (!hasPermission) {
```

VAD VI JOBBAR MED

VERKTYG

React Native (front end): Språket vi kodar vår UI i. Översätter koden till ett annat språk som funkar både för iphone och android.

Notera: eftersom vi kodar för mobiler direkt har vi ett begränsat antal element vi kan använda. Vissa saker blir enklare att implementera, men vissa kan bli svårare än när man jobbar med vanliga hemsidor.

Firebase (back end): Där vi sparar vår data. Vi kan sen koppla upp en vanlig hemsida mot samma data.

VAD VI JOBBAR MED

VERKTYG

React Native (front end): Språket vi kodar vår UI i. Översätter koden till ett annat språk som funkar både för iphone och android.

Notera: eftersom vi kodar för mobiler direkt har vi ett begränsat antal element vi kan använda. Vissa saker blir enklare att implementera, men vissa kan bli svårare än när man jobbar med vanliga hemsidor.

Firebase (back end): Där vi sparar vår data. Vi kan sen koppla upp en vanlig hemsida mot samma data.

egnahemsfabriken

✚ categories

✚ orders

▢ products

✚ -LyYncW8pqf7AESi4ByE

▢ -LyZ4SUCXp6kR7Fi-DHc

categoryName: "fönster"

description: "Något använda, mycket fina."

imageUrl: "https://images.unsplash.com/photo-1494438639946..."

price: 136

title: "Blå fönster"

✚ -LydHYJN6Hhe-T-sY8IF

✚ -LydJf3kH0xh8M1kkaNX

VAD VI JOBBAR MED

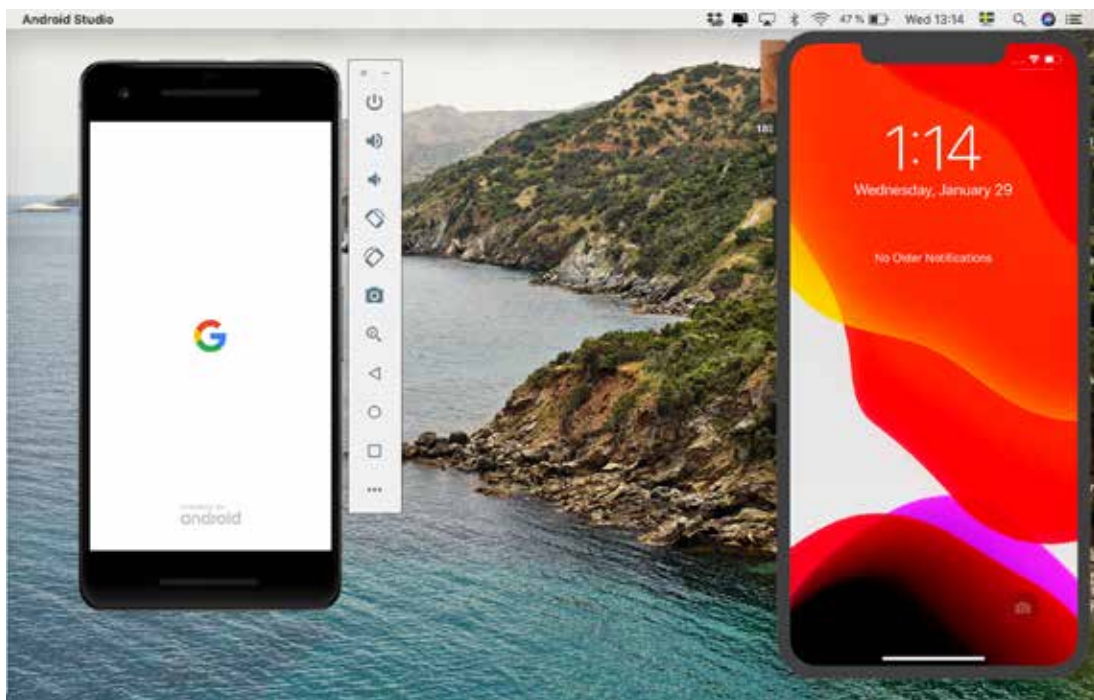
VERKTYG

React Native (front end): Språket vi kodar vår UI i. Översätter koden till ett annat språk som funkar både för iphone och android.

Notera: eftersom vi kodar för mobiler direkt har vi ett begränsat antal element vi kan använda. Vissa saker blir enklare att implementera, men vissa kan bli svårare än när man jobbar med vanliga hemsidor.

Firestore (back end): Där vi sparar vår data. Vi kan sen koppla upp en vanlig hemsida mot samma data.

Simulatorer: Under utvecklingen testar vi koden i iphone och android simulatorer på datorn. Vi kan (och bör) också testa direkt på våra telefoner för att se hur det ser ut på olika modeller och operativsystem.



HUR VI FÅR DET GJORT:

SCRUM

HUR VI FÅR DET GJORT:

SCRUM

Komplexa uppgifter som...

**Registrera och
hämta upp återbruk**

HUR VI FÅR DET GJORT:

SCRUM

Bryts ner till konkreta 'kort'

**Registrera och
hämta upp återbruk**

Implementera ny skärm:
'Login' där jag som användare
kan logga in i appen, och där vi
skapar ett id för användaren för
att senare kunna lägga upp och
hämta upp återbruk

Implementera authentication av
användare baserat på login

Implementera ny skärm: 'Nytt
återbruk' där jag som användare
kan lägga upp ett nytt material

Skapa ny databasmodell för
återbruk som sparar de här fälten
(definiera fält, tex 'beskrivning')

Implementera ny skärm:
'Redigera återbruk' där jag som
användare kan redigera detaljerna
av mitt tidigare upplagda material

Implementera ny skärm:
'Återbruk' där jag som användare
ser en lista med bilder av allt
återbruk i förrådet

Implementera filter av återbruk
i Återbruksskärmen: 'Fönster',
'Grund', 'Stomme', 'Väggar',
'Inredning'...

HUR VI FÅR DET GJORT:

SCRUM

...som sen tidsuppskattas

**Registrera och
hämta upp återbruk**

**Implementera ny skärm:
'Login' där jag som användare
kan logga in i appen, och där vi
skapar ett id för användaren för
att senare kunna lägga upp och
hämta upp återbruk**

**Implementera authentication av
användare baserat på login**

**Implementera ny skärm: 'Nytt
återbruk' där jag som användare
kan lägga upp ett nytt material**

**Skapa ny databasmodell för
återbruk som sparar de här fälten
(definiera fält, tex 'beskrivning')**

**Implementera ny skärm:
'Redigera återbruk' där jag som
användare kan redigera detaljerna
av mitt tidigare upplagda material**

**Implementera ny skärm:
'Återbruk' där jag som användare
ser en lista med bilder av allt
återbruk i förrådet**

**Implementera filter av återbruk
i Återbruksskärmen: 'Fönster',
'Grund', 'Stomme', 'Väggar',
'Inredning'...**

HUR VI FÅR DET GJORT:

SCRUM

Och prioriteras

DENNA VECKAN

Implementera ny skärm: 'Login' där jag som användare kan logga in i appen, och där vi skapar ett id för användaren för att senare kunna lägga upp och hämta upp återbruk

8

Implementera authentication av användare baserat på login

4

Implementera ny skärm: 'Nytt återbruk' där jag som användare kan lägga upp ett nytt material

8

Skapa ny databasmodell för återbruk som sparar de här fälten (definiera fält, tex 'beskrivning')

4

Implementera ny skärm: 'Redigera återbruk' där jag som användare kan redigera detaljerna av mitt tidigare upplagda material

6

Implementera ny skärm: 'Återbruk' där jag som användare ser en lista med bilder av allt återbruk i förrådet

8

TO-DO

Implementera filter av återbruk i Återbruksskärmen: 'Fönster', 'Grund', 'Stomme', 'Väggar', 'Inredning'...

8

HUR VI FÅR DET GJORT:

SCRUM

Kallas 'Sprint'

DENNA VECKAN

Implementera ny skärm: 'Login' där jag som användare kan logga in i appen, och där vi skapar ett id för användaren för att senare kunna lägga upp och hämta upp återbruk

8

Implementera authentication av användare baserat på login

4

Implementera ny skärm: 'Nytt återbruk' där jag som användare kan lägga upp ett nytt material

8

Skapa ny databasmodell för återbruk som sparar de här fälten (definiera fält, tex 'beskrivning')

4

Implementera ny skärm: 'Redigera återbruk' där jag som användare kan redigera detaljerna av mitt tidigare upplagda material

6

Implementera ny skärm: 'Återbruk' där jag som användare ser en lista med bilder av allt återbruk i förrådet

8

TO-DO

Implementera filter av återbruk i Återbruksskärmen: 'Fönster', 'Grund', 'Stomme', 'Väggar', 'Inredning'...

8

HUR VI FÅR DET GJORT:

SCRUM

SPRINT

8
Implementera ny skärm:
'Login' där jag som användare
kan logga in i appen, och där vi
skapar ett id för användaren för
att senare kunna lägga upp och
hämta upp återbruk

4
Implementera authentication av
användare baserat på login

8
Implementera ny skärm: 'Nytt
återbruk' där jag som användare
kan lägga upp ett nytt material

4
Skapa ny databasmodell för
återbruk som sparar de här fälten
(definiera fält, tex 'beskrivning')

6
Implementera ny skärm:
'Redigera återbruk' där jag som
användare kan redigera detaljerna
av mitt tidigare upplagda material

8
Implementera ny skärm:
'Återbruk' där jag som användare
ser en lista med bilder av allt
återbruk i förrådet

Kallas 'Backlog'

TO-DO

8
Implementera filter av återbruk
i Återbruksskärmen: 'Fönster',
'Grund', 'Stomme', 'Väggar',
'Inredning'...

HUR VI FÅR DET GJORT:

SCRUM

Varje fredag kollar man snabbt hur det gått

BACKLOG

Implementera filter av återbruk i Återbruksskärmen: 'Fönster', 'Grund', 'Stomme', 'Väggar', 'Inredning'...

8

2

8

2

SPRINT

Implementera ny skärm: 'Återbruk' där jag som användare ser en lista med bilder av allt återbruk i förrådet

8

DONE!

Implementera ny skärm: 'Login' där jag som användare kan logga in i appen, och där vi skapar ett id för användaren för att senare kunna lägga upp och hämta upp återbruk

8

Implementera authentication av användare baserat på login

4

Implementera ny skärm: 'Nytt återbruk' där jag som användare kan lägga upp ett nytt material

8

Skapa ny databasmodell för återbruk som sparar de här fälten (definiera fält, tex 'beskrivning')

4

Implementera ny skärm: 'Redigera återbruk' där jag som användare kan redigera detaljerna av mitt tidigare upplagda material

6

HUR VI FÅR DET GJORT:

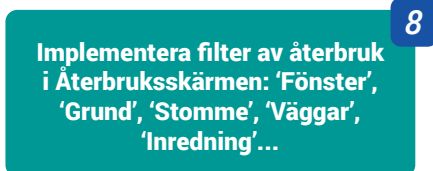
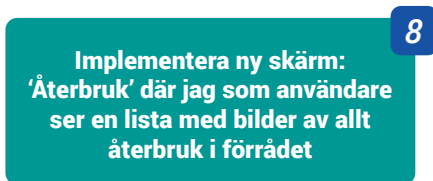
SCRUM

Och bestämmer vilka kort man ska prioritera i nästa veckas sprint

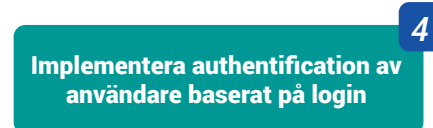
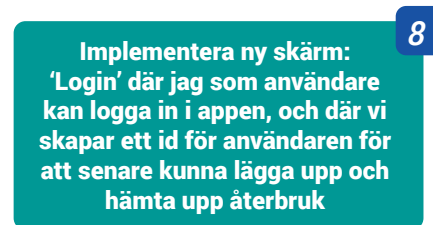
BACKLOG



SPRINT



DONE!



HUR VI FÅR DET GJORT:

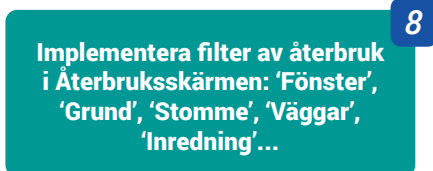
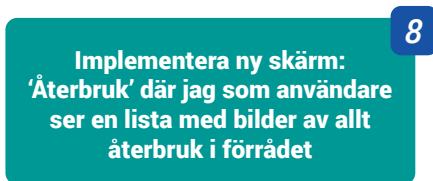
SCRUM

Varje sprint (vecka) har utrymme för kort som tillsammans blir 40 timmar

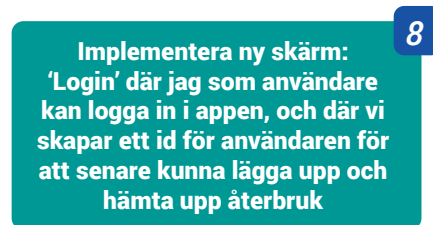
BACKLOG



SPRINT 40



DONE!



HUR VI FÅR DET GJORT:

SCRUM

Viktigt är också att vi genom detta kan se både hur mycket vi gjort och hur många timmar vi har kvar

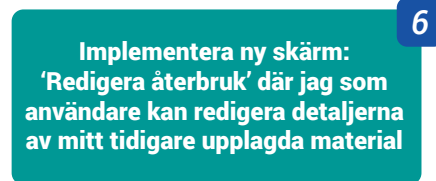
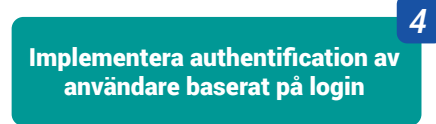
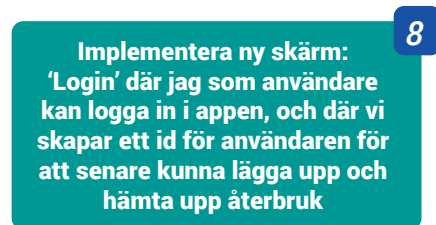
BACKLOG 12



SPRINT 40



DONE! 30



HUR VI FÅR DET GJORT:

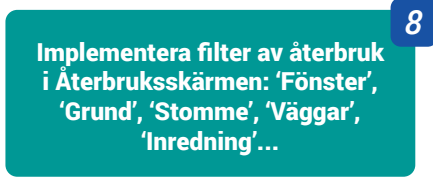
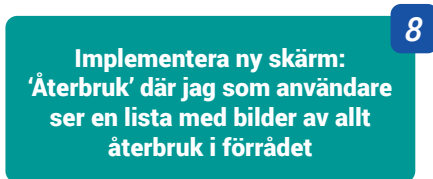
SCRUM

Notera att vi totalt bara har 320 timmar, så viktigt att vi prioriterar det vi tycker är viktigast i version 1

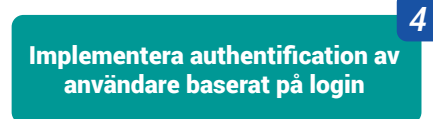
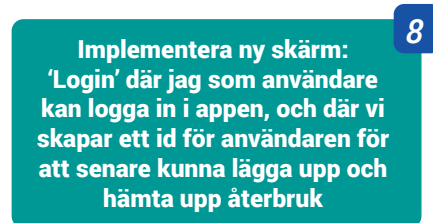
BACKLOG 12



SPRINT 40



DONE! 30



HUR VI FÅR DET GJORT:

SCRUM

Varje fredag: snabb scrum koll på Trello (iterativ process)

1. Jag uppdaterar hur veckan gått - vi testar de nya funktionerna på våra telefoner
2. Diskussion för att lösa om något kort är blockerat
3. Definition av nya funktioner - jag skriver nya kort på dessa till vår backlog
4. Prioritering av nästa veckas kort

Egnahemsfabriken ger igen ☆ Egnahemsfabriken Free Private Invite Burndown Chart

TO DO (hela vår backlog) 71.5

- UI**
Lägg till loggorna för samarbetspartners och en 'Om oss' skärm från sidomenyn
👤 2
- Undersök**
Undersök hur lång tid det skulle ta att implementera att jag som användare vill kunna ta flera kort av ett föremål
👤 0.5
- Undersök**
Undersök hur lång tid det skulle ta att implementera en funktion där vi applicerar olika filter baserat på skick, föremålets placering, mått, mängd, pris, givare osv
👤 1
- Backend UI**
Lägg till nytt fält för 'mängd/antal' när lägger upp ett nytt material. Uppdatera kort, detalj, databas, reducers, actions.
👤 1

+ Add another card

IN PROGRESS (veckans sprint) 2

- Undersök user stories UI**
Uppdatera mock efter feedback
👤 2

+ Add another card

DONE 151

- Undersök user stories UI**
Skapa första mock för initial diskussion
👤 1 👤 8
- user stories**
User story: Ladda upp produkt
👤 3
- user stories**
User story: Spara och reservera material, adminreservationer: göra redo, hämta, avboka
👤 6
- Ny funktion Undersök**
Ladda upp bilder direkt från kameran när man lägger upp en ny produkt
👤 6
- Ny funktion Undersök Säkerhet**
Konfigurera camera access på iOS och Android
👤 1

+ Add another card

-----BLOCKED----- 98.5

- Diskutera**
Diskutera hur vi hanterar accepterandet/nekandet av nya byggmaterial som allmänheten/givare registrerar
≡
- Diskutera**
Diskutera att implementera pris. Behöver kunna visas med och utan moms och med och utan medlemsrabatt.
👤 0.5
- user stories Diskutera**
Scenarion för att ladda upp produkt som allmän användare/medlem/admin
👤 2
- user stories Diskutera**
Vem ska kunna registrera nya föremål?
≡
- user stories Diskutera**

+ Add another card

DET VAR ALLT