

## Uppgift 4.

### Brainstorma i grupp

- Börja med att hela gruppen delar ideer och målar upp en bild av projektet.
- Samla alla ideer i någon typ av plan t.ex. ett dokument.
- Plocka ut de delar som gruppen kommer överens om och dela upp uppgifterna efter kompetens och tids krav.
- Schema lägg testning av de olika momenten i projektet
- Beroende på kompetens samt tidskrav på uppgifterna delas grupperna upp.
  - Grupperna kan jobba enskilt eller många i en grupp, beroende på uppgiften samt vad personen/personerna i gruppen har för personlighet/kunskap

### Uppgifter att implementera

- Skapa en webb-application med hjälp av html och css. Om gruppen har kommit fram till att använda sig utav färdigbyggda system eller templates, så kommer det troligen att gå fortare.
- Skapa en databas som kan lagra all typ av information:
  - Lagring av filer samt mappar.
  - Användar uppgifter.
  - Få ut uppgifter från databasen till användaren genom php eller annat språk som gruppen kommer överens om.
- Inloggningssystem. Användaren ska:
  - komma åt sina dokument vid inloggning.
  - ha åtkomst till de dokument som användaren har behörighet till.
  - kunna flytta, byta namn på och ta bort dokument samt mappar.
  - kunna säga upp användarkontot och meddelande skickas ut till övriga användare om detta.
    - Om samtliga utskickade meddelande besvaras med borttagning av dokument kommer användarens dokument raderas.
- Enklare inbyggd text formatering.
  - Ett enkelt program för textredigering ska implementeras.
- Användarrättigheter och delning
  - En användare ska kunna dela sina dokument samt mappar, och ge andra användare rättigheter till dessa.
  - Rättigheter kan endast skapas av administratörer samt användaren själv
  - Användaren ska se genom färgkodning kunna se vilken typ av modifikation som har utförts i dokumentet samt av vem.
- Uppladdning av filer
  - Filerna som ska kunna laddas upp är av filtypen OOXML.

**Hur lång tid tar detta**

Att korrekt kunna förutse hur lång tid detta komma att ta, kräver mer kunskaper från mig själv samt mer information om gruppen.

Om jag ändå ska våga ge mig på en gissning skulle jag uppskatta tiden till ca 2 månader.

Två månaders tid skulle bli en punkt i veckan att implementera med brainstorming en vecka samt testning en vecka.

Exempelvis om gruppen delas upp i två grupper kan man utföra två punkter på två veckor

Testningen kan utföras i slutet på veckorna och även ett möte kan avsluta veckans jobb, för att kunna gå igenom det som har gjorts och ska göras.

**Vem ska utföra det**

Utefter kompetens/personlighet i gruppen fördelas de olika momenten i projektet

**Reflektera svårighets graden i uppgiften.**

I just detta fallet består svårigheten bl.a. i att jag inte vet hur de övrigas sätt är när de arbetar, eller vilka kunskaper de har. Det hade underlättat när jag ska fördela de olika utvecklingsmomenten i gruppen. Även de kommande användarnas kunskaper i användning av programmet kan spela stor roll för tiden när det gäller implementering. Även min bristande kunskap i hur implementering av ett nytt program i företagets datamiljö ska ske kan medverka till att tiden blir längre.

Själva uppgiften känns väldigt tunn och informations lös vilket resultera att det är många frågor som lämnas kvar och vad som egentligen efterfrågas.

Jag har ingen aning om hur de olika arbetsmomenten går till eller hur de implementeras i kod, detta resultera i mer gissningar än en strategisk tidsberäkning.

Två månader låter för att få en färdig application kanske inte låter rimligt, men hur rimligt det än låter så har jag ingen erfarenhet eller kunskap om hur lång tid det tar i verkliga fallet.

Det finns många faktorer som är svåra att planera i ett projekt, anställda kan bli sjuka, deprimerade eller helt enkelt saknar arbetsmoral. Listan går göra lång och det är inte bara de anställda som kan göra oförutsägbara händelser, datorer kan krascha och en ny finanskris inträffar.