# Planering

**Översikt.**

Projektet kommer att börjas om från början och inte någon fortsättning på föregående projekt.

Målet är att skapa en klass för varje iteration och implementera så mycket som möjligt inom en viss tid samt testning av varje iteration.

För varje klass tillkommer det en testklass med passande namn.

**Iteration 1.**

**Vad:**

Implementera regestrerings formulär som är anpassad för de olika aktörerna samt testa funktionalitet som behövs för att kunna registrera sig i systemet.

Analys kommer göras för att hitta olika fält och metoder som krävs för systemet.

Regestrerings formuläret planeras vara helt färdig i denna iteration.

**Mål:**

* Skapa en klassen UserRegister.
* Skapa de olika fälten för:
  + Fullständigt namn.
  + Lösenord.
  + Email.
  + Val av aktör.
  + Person nummer.
* Regex kontroll på samtliga fält eller liknande.
* Samtliga uppgifter lagras på en fil i hårddisken.
* Testning av UserRegister klassen
* Lyckad registrering av aktör

**Tid:**

Iterationen kommer ta 10 timmar att implementera och testa

**Iteration 2.**

**Vad:**

Implementering av ett inlogginsystem som hämtar information från föregående iteration som skapar en fil med information om aktören.

Testning av olika funktionaliteter som krävs för att kunna logga in på systemet.

**Mål:**

* Skapa klassen UserLogin
* Hämtar information från fil på hårddisken.
* Testning av klassen UserLogin
* Lyckad inloggning av aktör

**Tid:**

Iterationen kommer ta 7 timmar att implementera och testa

**Iteration 3.**

**Vad:**

Implementering av ett system som kan skapa nya ligor och lägga till nya medlemmar i ligorna.

Endast sekreteraren kommer har behörighet till systemet.

Testning av olika funktionaliteter som krävs för att kunna registrera ligor och medlemmar I systemet.

**Mål:**

* Skapa klassen AddLeague
* Läs information från fil som ligger på hårddisken
* Information skrivs in i fil som ligger på hårddisken
* Endast sekreteraren har behörighet till systemet.

**Tid:**

Iterationen kommer ta 7 timmar att implementera och testa