Iteration 3

**Översikt**

Implementering av system som skapar nya ligor samt registrera medlemmar till ligorna. Systemet är avsedd för sekreteraren som är den enda aktören som har behörighet till systemet.

**Krav**

* Analysera användningsfallen, 30 minuter.
* Specifiera kraven, 30 timme.

**Design/Implementation**

Implementation av:

* klassen AddLeague, 1 minut.
* Fält, metoder och egenskaper, 1 timma.
* Kod som kontrollera behörighet, 30 min
* Function som hämtar ut information från fil, 30 minuter.
* Function som lägger in Ligor och medlemmar i fil på hårddisken, 1 timme

**Test**

* Test design, 30 timme.
* Test specification, 30 minuter.
* Test implementation, 30 minuter.
* Test exekvering, 30 minuter.

**Reflektion**

* Reflektera 1 timme.

**Total tid: 8 tim**

**Krav:**

* Endast sekreteraren har behörighet till systemet.
* Registrerad liga ska läggas in i fil
* Registrerade medlemmar ska läggas in under ligans namn i samma fil
* Ligor och lag skrivs inte över när nya registreringar utförs

## Reflektion

Den tredje iterationen var den svåraste att planera då den ska implementeras med de andra iterationerna och hämta information från dessa.

Jag hade ide torka om vad jag skulle implementera i systemet som passar systemet och håller fast vid tidsramen.

Det var svårt att försöka hålla sig till en tidsram och inte överskrida den då det inte kommer en nästa iteration man kan lägga på eller ta bort tid i.

Dokumentationen blev som enklast i sista iterationen då man har fått dokumentera en hel del på vägen.