



KRAVSPECIFIKATION & PROGRAMDESIGN

02161 SOFTWARE ENGINEERING 1


Afleveringsgruppe 13:

Rasmus Wiuff **s163977**

Mathies Henriksen **s200747**

Max-Emil Scotten **s204633**

Kasper Sylvest **s205281**

github.com/rwiuff/02161ExamProject 

Indsæt dato

INDHOLD

	Side
1 Kravspecifikation	1
1.1 Indledning	1
1.2 Ordliste	1
1.3 Use case diagrams	1
1.4 Detaljerede use cases	2
1.5 Opret projekt	2
2 Programdesign	3
Figurer	4
Tabeller	4
Listings	4
Listings	4

1 KRAVSPECIFIKATION

1.1. INDLEDNING

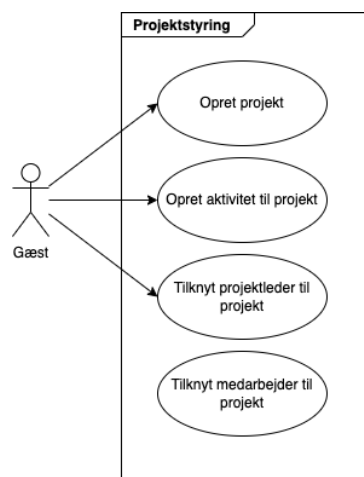
1.2. ORDLISTE

Tabel 1: Liste over gloser brugt i dette projekt og disses beskrivelser.

Aktivitet	En opgave med tilknyttet varighed, medarbejdere kan deltage i at udføre.
Faste aktiviteter	Aktiviteter der ikke kan pålægges et projekt. Feks. ferie, sygdom, kurser.
Projekt aktivitet	
Projekt	Samling af aktiviteter, enten internt (dvs. at projektet er Softwarehuset A/S' eget) eller eksternt (for en kunde).
Medarbejder	Alias udviklingsmedarbejder; de som står for udviklingen af softwareløsninger til kunder.
Kunde	
Projektleder	En medarbejder valgt blandt udviklingsmedarbejdere
Softwarehuset A/S	Kunden til softwareløsningen
Medarbejder ID	Initialer på 4 bogstaver. Feks. huba
Projektnumre	Har formen årstal og et løbenummer. Feks. 22001
Varighed	En aktivitets fastlagte antal timer
Arbejdstid	Mængde tid i inkremitter af halve timer, brugt på en aktivitet

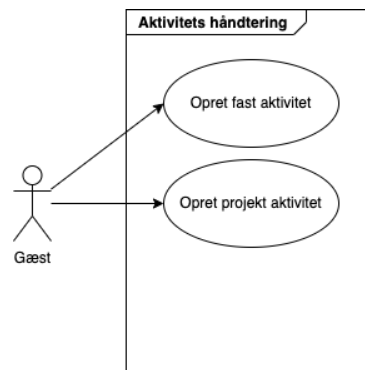
1.3. USE CASE DIAGRAMS

Figur 1: Use case: Projektstyring



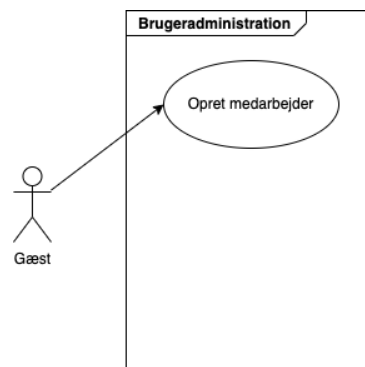
1.3.1. Projektstyring

Figur 2: Use case: Aktivitetshåndtering



1.3.2. Aktivitetshåndtering

Figur 3: Use case: Bruger administration



1.3.3. Bruger administration

1.4. DETALJEREDE USE CASES

1.5. OPRET PROJEKT

Kaspers udkast af use case

Navn

Opret projekt

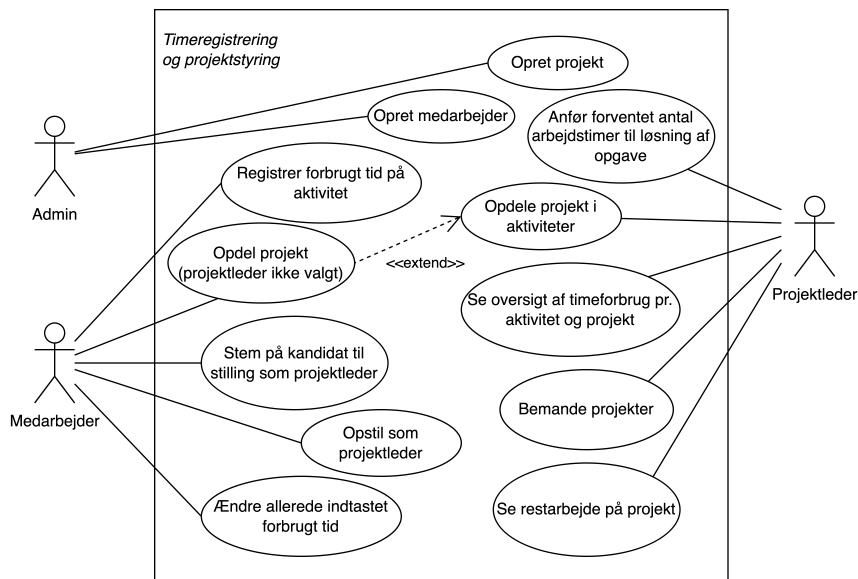
Beskrivelse

Der kan oprettes projekter

Aktør

Bruger

Figur 4: Det her var et forsøg på at lave et use-case diagram med alle actors tilstede. Der er muligvis også flere use-cases end nødvendig, men de her er stillet af opgaven, som fremgår af projektbeskrivelsen. Ikke nødvendigvis det mest overskuelige use-case diagram, men en fordel ved denne er - selvom det er en mindre detalje - at man får en enkel use-case relation med, nemlig «extend». (Mathies)



Listing 1: Cucumber feature 1

```
1 Feature: Buy fruit
2 Description: A user buys fruit...
3 Actors: User
4
5 Scenario: Buy a fruit with enough money
6   Given the vending machine has fruits
7   When the user enters enough mone for a fruit
8   And the user selects a fruit
9   And the machine returns the rest money
10  And the vending machine remembers its earnings
11  ...
```

2

PROGRAMDESIGN

FIGURER

1	Use case: Projektstyring	1
2	Use case: Aktivitetshåndtering	2
3	Use case: Bruger administration	2
4	Det her var et forsøg på at lave et use-case diagram med alle actors tilstede. Der er muligvis også flere use-cases end nødvendig, men de her er stillet af opgaven, som fremgår af projektbeskrivelsen. Ikke nødvendigvis det mest overskuelige use-case diagram, men en fordel ved denne er - selvom det er en mindre detalje - at man får en enkel use-case relation med, nemlig «extend». (Mathies)	3

TABELLER

1	Liste over glosser brugt i dette projekt og disses beskrivelser	1
---	---	---

LISTINGS

1	Cucumber feature 1	3
---	--------------------	---