



# 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](https://github.com/rwiuff/02161ExamProject) 

Indsæt dato

## INDHOLD

	Side
<b>1 Kravspecifikation</b>	<b>1</b>
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
<b>2 Programdesign</b>	<b>3</b>
<b>Figurer</b>	<b>4</b>
<b>Tabeller</b>	<b>4</b>
<b>Listings</b>	<b>4</b>
<b>Listings</b>	<b>4</b>

## 1 KRAVSPECIFIKATION

### 1.1. INDLEDNING

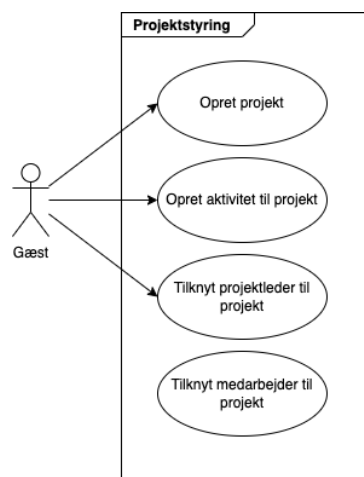
### 1.2. ORDLISTE

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

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

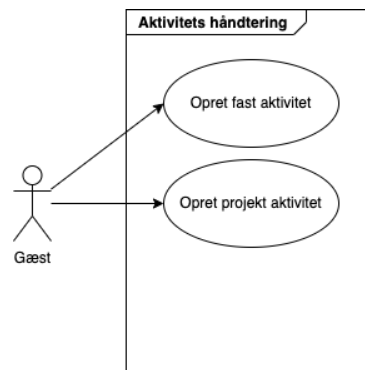
### 1.3. USE CASE DIAGRAMS

*Figur 1: Use case: Projektstyring*



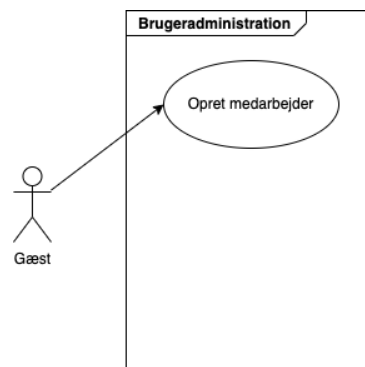
#### 1.3.1. Projektstyring

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

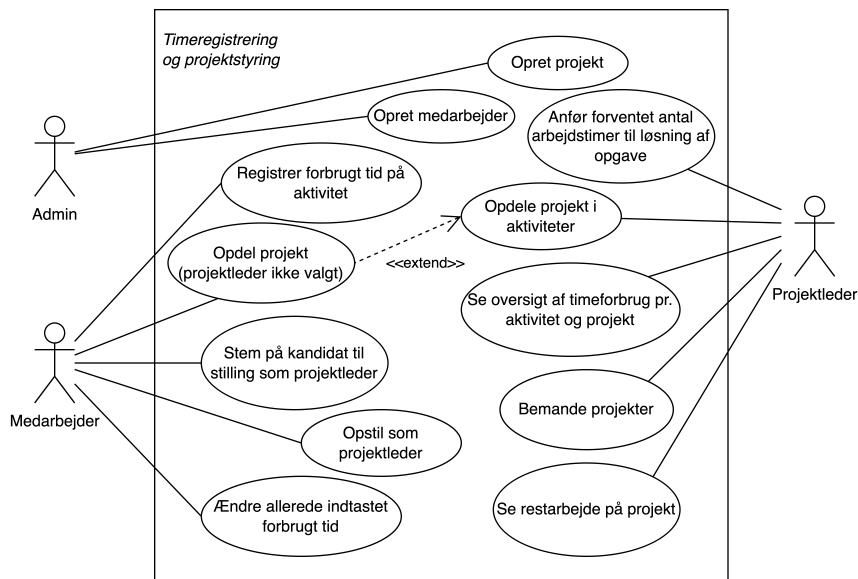
*Beskrivelse*

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
---	--------------------	---