



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 

19. marts 2023

INDHOLD

	Side
1 Kravspecifikation	1
1.1 Indledning	1
1.2 Ordliste	1
1.3 Use case diagrammer	2
1.4 Detaljerede use cases	3
1.5 Diskussion: Kravspecifikation	3
2 Programdesign	3
2.1 Klassediagram af programdesign	3
2.2 Sekvensdiagrammer	3
Figurer	4
Tabeller	4
Listings	4

1 KRAVSPESIFIKATION

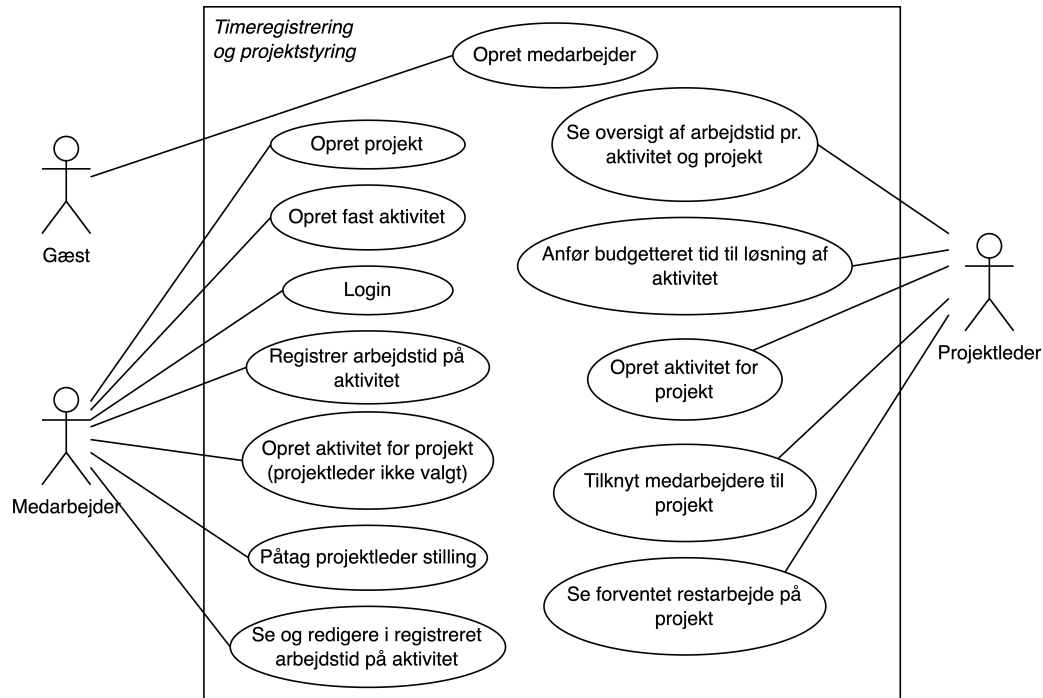
1.1. INDLEDNING

1.2. ORDLISTE

Medarbejder	En medarbejder er en person ansat i Softwarehuset A/S, som er tildelt aktiviteter. En medarbejder kan udføre aktiviteter og registrere arbejdstid brugt på aktiviteter, uagtet om medarbejderen er tilknyttet aktiviteten. Hver medarbejder har et medarbejder ID.
Projekt aktivitet	En delopgave af et projekt. Hver aktivitet er tilknyttet en medarbejder.
Faste aktiviteter	Aktiviteter der ikke kan pålægges et projekt. Feks. ferie, sygdom, kurser.
Projekt	Udviklingsarbejde udført for en kunde (eksternt) eller for Softwarehuset A/S (internt). Et projekt administreres af en projektleder og er inddelt i aktiviteter. Hvert projekt har et projektnummer.
Kunde	En ekstern entitet som bestiller og er modtager af projekter.
Projektleder	En medarbejder der har ret til at oprette og tildele aktiviteter for et givent projekt.
Softwarehuset A/S	Entitet som er modtager af et projekt, hvis projektet er internt.
Medarbejder ID	Identifikation for hver enkelt medarbejder. Består af fire bogstaver. To første fra fornavn efterfulgt af to første fra efternavn. Feks. rawi.
Projektnummer	Identifikation for hvert enkelt projekt. Har formen årstal efterfulgt af et firecifret løbenummer. Feks. 23001
Budgetteret tid	En aktivitets fastlagte antal hele timer.
Arbejdstid	Mængde tid i inkrementer af halve timer, brugt på en aktivitet. Kan registreres af den medarbejder som har brugt arbejdstid på en given aktivitet.

1.3. USE CASE DIAGRAMMER

Figur 1: Use case diagram for programmet *Timeregistrering og projektstyring* hvori de tre aktører inkluderet er Gæst, Medarbejder og Projektleder.



Tabel 1: Todo usecases

Use case	Tildelt
Opret Medarbejder	
Opret projekt	
Opret fast aktivitet	
Login	
Registrer arbejdstid på aktivitet	
Opret Aktivitet for projekt (Medarbejder)	Max
Påtag projektleder stilling	Max
Se og rediger i registreret arbejdstid på aktivitet	Mathies
Se oversigt over arbejdstid pr. aktivitet og projekt	Mathies
Anfør budgetteret tid til løsning af aktivitet	
Opret Aktivitet for projekt (Projektleder)	
Tilknyt medarbejdere til projekt	
Se forventet restarbejde på projekt	

1.4. DETALJEREDE USE CASES

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  ...
```

Listing 2: Cucumber feature 2

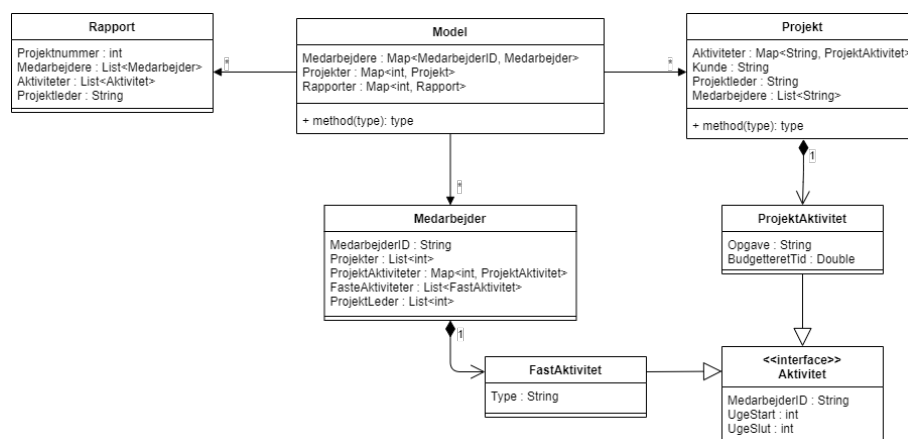
```
1 Feature: Buy fruit
2 Description: A user buys fruit...
3 Actors: User
4
5 Scenario: Buy a fruit with enough money
6   Given the vending machine has fruits
7   When the user enters enough mone for a fruit
8   And the user selects a fruit
9   And the machine returns the rest money
10  And the vending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

1.5. DISKUSSION: KRAVSPECIFIKATION

2 PROGRAMDESIGN

2.1. KLASSEDIAGRAM AF PROGRAMDESIGN

Figur 2: UDCAST af Klassesdiagram



2.2. SEKVENS DIAGRAMMER

FIGURER

1	Use case diagram for programmet Timeregistrering og projektstyring hvori de tre aktører inkluderet er Gæst, Medarbejder og Projektleder.	2
2	UDKAST af Klassediagram	3

TABELLER

1	Todo usecases	2
---	---------------	---

LISTINGS

1	Cucumber feature 1	3
2	Cucumber feature 2	3