



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

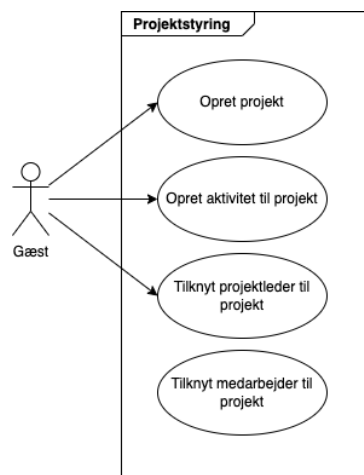
1.1. INDLEDNING

1.2. ORDLISTE

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
Varighed	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.

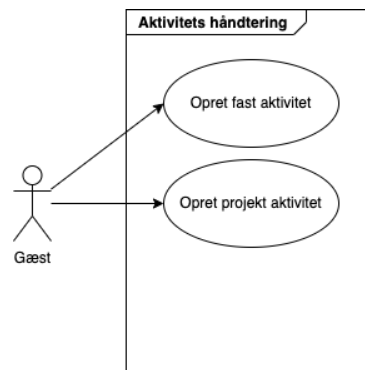
1.3. USE CASE DIAGRAMS

Figur 1: Use case: Projektstyring



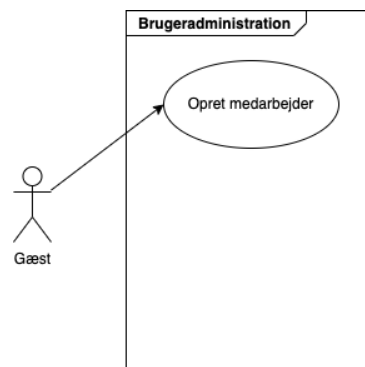
1.3.1. Projektstyring

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

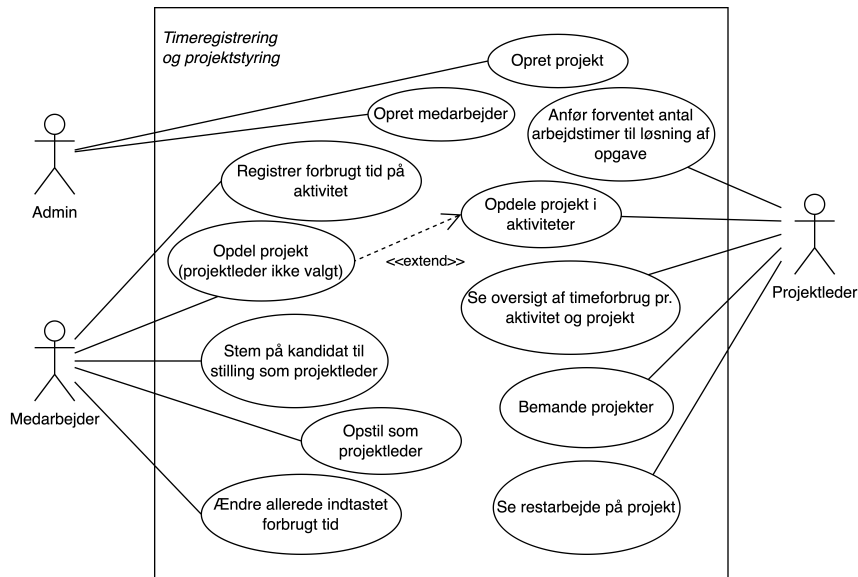
Beskrivelse

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

LISTINGS

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