**Projektplan**

**Biljettautomat**

Ludwig Björkenstock

Saga Gullberg

**Version 1.0**

Biljettautomat

Ludwig Björkenstock och Saga Gullberg, HT2015  
Smålandsgymnasiet

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Namn | Ansvar | Telefon | E-post |
| Ludwig Björkenstock | Medlem | 012-345678 | ludwig.bjorkenstock.student13@smalandsgymnasiet.com |
| Saga Gullberg | Medlem | 012-345678 | saga.gullberg.student13@smalandsgymnasiet.com |

**Hemsida:** [**http://www.xyz@xyz.com**](http://www.musiktronik.com)

**Kund:** Smålandsgymnasiet, Växjö.   
**Kontaktperson hos kund:** Roger Sundh, roger.sundh@smalandsgymnasiet.com

**Innehåll**

[Beställare](#h.1t3h5sf)

[Översiktlig beskrivning av projektet](#h.2s8eyo1)

[Syfte](#h.17dp8vu)

[Leveranser](#h.z337ya)

[Begränsningar](#h.1y810tw)

[Planering](#h.2xcytpi)

[Före projektstart](#h.1ci93xb)

[Under projektet](#h.2bn6wsx)

[Efter projektet](#h.3as4poj)

[Organisationsplan för projektet](#h.49x2ik5)

[Dokumentplan](#h.3o7alnk)

[Utvecklingsmetodik](#h.7usbkgom65zh)

[Rapporteringsplan](#h.1v1yuxt)

[Mötesplan](#h.2u6wntf)

[Resursplan](#h.3tbugp1)

[Personer](#h.28h4qwu)

[Lokaler](#h.46r0co2)

[Verktyg](#h.111kx3o)

[Ekonomi](#h.206ipza)

[Milstolpar](#h.2zbgiuw)

[Aktiviteter](#h.sqyw64)

[Tidplan](#h.1rvwp1q)

[Kvalitetsplan](#h.3q5sasy)

[Testplan](#h.34g0dwd)

[Riskanalys](#h.43ky6rz)

[Avslut](#h.1x0gk37)

[Referenser](#h.2w5ecyt)

Dokumenthistorik

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Version** | **Datum** | **Utförda förändringar** | **Utförda av** | **Granskad** |
| 1.0 | 2015-11-13 | Första versionen | Ludwig Björkenstock  Saga Gullberg | Ludwig Björkenstock  Saga Gullberg |

# **Beställare**

Smålandsgymnasiet, Roger Sundh.

# **Översiktlig beskrivning av projektet**

## **Syfte**

Projektets syfte är att utveckla en biljettautomat.

## **Leveranser**

Slutlig redovisning av projektet ska ske vecka x, 2016.

## **Begränsningar**

Utvecklingen begränsas till en fungerande prototyp, gjord i programmeringsverktyget Komodo eller Dreamweaver.

# **Planering**

## **Före projektstart**

Inhämta bakgrundsinformation. Reda ut önskemål om hur biljettautomaten ska fungera.

## **Under projektet**

Skapa katalogstruktur på datorn som stödjer projektets framskridande. Lägg allt material under mamp/htdocs/biljettautomat

Skapa bilder.

Ta fram en prototyp i det valda utvecklingsverktyget (Komodo eller Dreamweaver)

Skriva projektdokument.

Uppdatera projektets GitHubsida.

## **Efter projektet**

Redovisa.

# **Organisationsplan för projektet**

Elev Elevsson är projektledare och Student Studentdotter är projektdeltagare. Arbetsuppgifterna fördelar sig enligt nedanstående.

# **Dokumentplan**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Dokument** | **Ansvarig** | **Mottagare** | **Syfte** |
| Kravspecifikation | Saga  Gullberg  Ludwig  Björkenstock | Smålandsgymnasiet | Klargöra projektets krav. |
| Projektplan | Saga  Gullberg  Ludwig  Björkenstock | Smålandsgymnasiet | Vara ett stöd för projektledaren |
| Systemskiss | Saga  Gullberg  Ludwig  Björkenstock | Smålandsgymnasiet | Vara ett stöd för projektledaren |
| Tidplan | Saga  Gullberg  Ludwig  Björkenstock | Smålandsgymnasiet | Visa projektets aktiviteter ur ett tidsmässigt perspektiv |
| Projektrapport | Saga  Gullberg  Ludwig  Björkenstock | Smålandsgymnasiet | Redovisa projektarbetets utförande och resultat |
| Användarmanual | Saga  Gullberg  Ludwig  Björkenstock | Smålandsgymnasiet | Visa användaren hur produkten ska skötas |

# **Utvecklingsmetodik**

Projektet kommer att utföras med hjälp av programmeringsverktyget Komodo eller Dreamweaver och GitHub. För att skapa bilder används Photoshop eller något likvärdigt program. Löpande hålls projektet uppdaterat via GitHub (<https://github.com/sagagullberg/biljettautomat>).

# **Rapporteringsplan**

Projektarbetet avslutas med en rapport. Den skrivs av projektdeltagarna löpande under arbetets gång. Rapporten lämnas till kunden vid projektarbetets slut.

# **Mötesplan**

Möten sker fortlöpande (under lektionerna). Övrig kommunikation sker via GitHub eller mail.

# **Resursplan**

## **Personer**

Saga Gullberg

Ludwig Björkenstock

## **Lokaler**

Utvecklingen sker i skolan och hemma.

## **Verktyg**

I huvudsak används datorn (Mac) med de nödvändiga verktygen.

HTML (troligtvis Komodo eller Dreamweaver)

GitHub

Google Docs

Illustrator

## **Ekonomi**

Det finns inga pengar för några inköp av utrustning eller annan materiel. Deltagarna arbetar på idéell basis.

# **Milstolpar**

* Kravspecifikation godkänd.
* Projektplan godkänd.
* Systemskiss godkänd.
* Tidplan godkänd.
* Rapportdisposition godkänd.
* Projektrapporten avslutad.

# **Aktiviteter**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nr** | **Aktivitet** | **Beskrivning** | **Beräknad tid tim** |
|  | Samla material | Insamling av information mm. | 10 |
|  | Reflektion | Tid för tankearbete. | 10 |
|  | Skapa projektstruktur (utforskaren, GitHub mm.) Administration | Lägga upp GitHubsidan. Skapa mapparna i htdocs. Bestämma roller (projektledare, deltagare mm.) | 60 |
|  | Programmera i HTML | Skapa programmet i HTML. | 50 |
|  | Skriva projektdokument | Skriva projektets samtliga dokument | 100 |
|  | Tester och verifiering | Test och verifiering av alla funktioner | 60 |

# **Tidplan**

Tidplanen är skriven i Excel och den bifogas som en separat bilaga i slutet av dokumentet.

# **Kvalitetsplan**

## **Testplan**

Tester ska ske löpande. Förändringar införs på GitHub. Var noga med att beskriva ändringarna som genomförs.

# **Riskanalys**

Eftersom projektarbetet utförs av endast två personer, finns en viss risk för försening om någon skulle råka bli sjuk.

# **Avslut**

Projektarbetet avslutas med en muntlig redovisning inför gruppen, samt med en skriftlig rapport.

# **Referenser**