**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: https://github.com/sagagullberg/biljettautomat**

**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 10, 2016.

## **Begränsningar**

Utvecklingen begränsas till en fungerande prototyp, gjord i programmeringsverktyget Photoshop och Illustrator.

# **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 (Photoshop och Illustrater)
* Skriva projektdokument.
* Uppdatera projektets GitHub-sida.

## **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 |

# **Utvecklingsmetodik**

Projektet kommer att utföras med hjälp av programmeringsverktyget Photoshop, Illustrator och GitHub. För att skapa bilder används Photoshop, för att skapa vissa ikoner kommer vi att använda oss av Illustrator. 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.
* GitHub
* LibreOffice
* Illustrator
* Photoshop

## **Ekonomi**

Det finns inga pengar för några inköp av utrustning eller annan materiel. Deltagarna arbetar ideellt.

# **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.) | Lägga upp GitHubsidan. Skapa mapparna i htdocs. Bestämma roller (projektledare, deltagare mm.) | 60 |
|  | Skapa alla biljettautomaten, samt de sidor som ska vara med | 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 som finns tillgänglig på vår GitHub-sida.

# **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**