

Use case: Opretter en kunstner

Scenario: Brugeren vil gerne kunne oprette en ny kunstner

Steps:

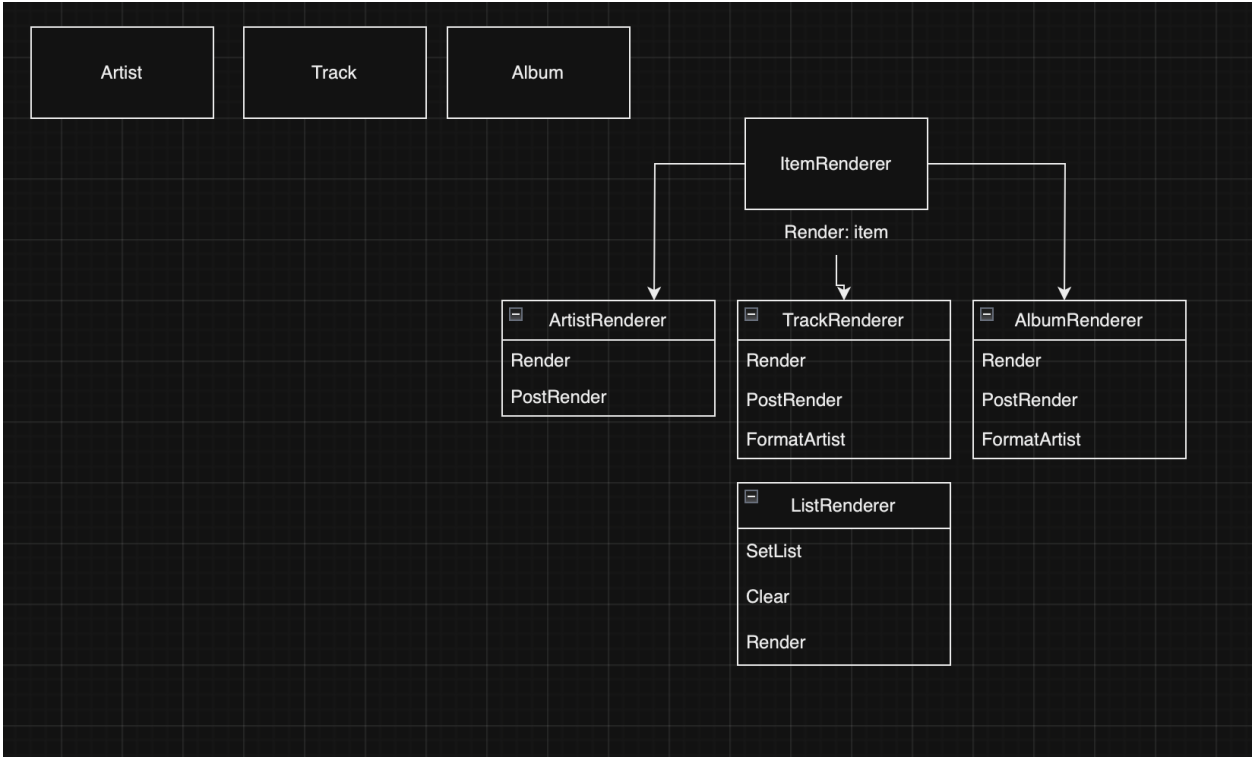
1. *Brugeren åbner hjemmesiden*
2. *Brugeren navigerer til "Artists" på hjemmesiden*
3. *Brugeren trykker på "Add Artist" knappen*
4. *Brugeren udfylder de nødvendige informationer om kunstneren*
5. *Hvis brugeren har udfyldt informationerne rigtigt*
 - a. *Systemet giver feedback om at kunstneren er blevet oprettet*
6. *Ellers*
 - a. *Systemet giver en fejl til brugeren om hvad der mangler*
7. *End use case*

Risikoanalyse

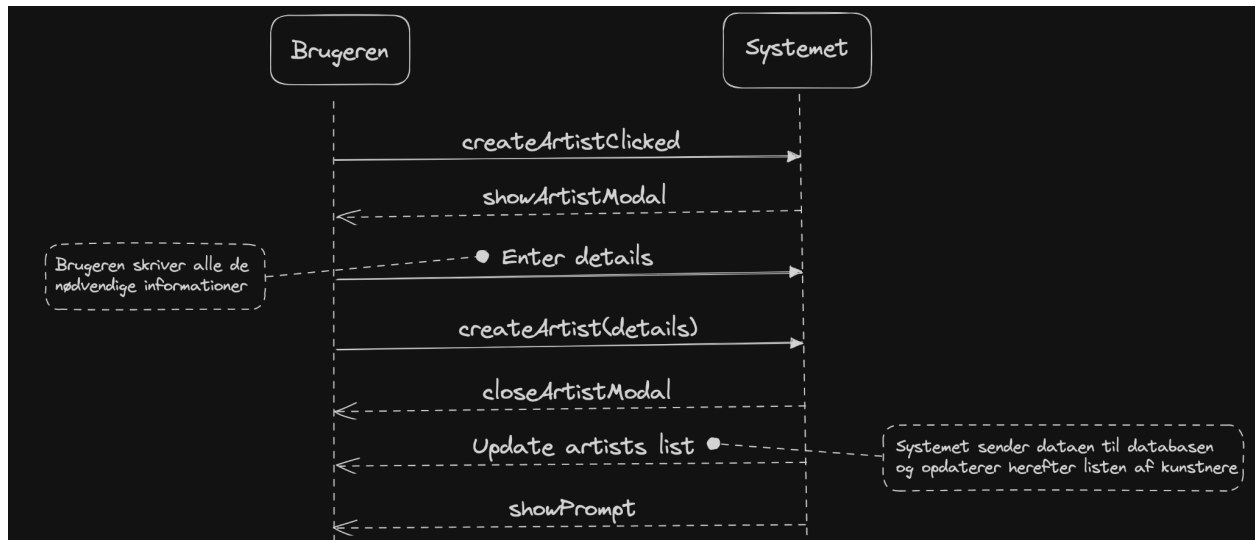
Risikomomenter	Sandsynlighed	Konsekvenser	Produkt	Præventive tiltag	Ansvarlig	Løsningforslag	Ansvarlig
Hvis en af os bliver syge	2	5	10	Arbejd hjemmefra og når du føler du kan	Gruppemedlemmerne	Eventuelt overtage af opgaver	Gruppemedlemmerne
Faglige niveau i forhold til kodning af projektet	1	1	1	Man læser dokumentationen, spørger og prøver ting af	Gruppemedlemmerne	Beder om hjælp	Gruppemedlemmerne
Computer kan gå i stykker	1	1	1	Sørg for at have backup af ting	Gruppemedlemmerne	Låner en computer	Gruppemedlemmerne
Fatale fejlestimer	3	10	30	Overholder deadlines - arbejder i de fornødne tidsrum	Gruppemedlemmerne	Bruger mere tid på projektet, enten hjemmefra eller sammen	Gruppemedlemmerne
Forståelse af krav til projektet	2	5	10	Løbende kontakt til vejleder	Gruppemedlemmerne	Spørg ind til præcis hvad der skal forstås	Gruppemedlemmerne
Kommunikationsrisiko, risiko for misforståelser mellem teammedlemmer	2	3	6	Åben kommunikation. Ansvarlighed blandt medlemmerne	Gruppemedlemmerne	Daglige møder	Gruppemedlemmerne
Eksterne faktorer (fx. katastrofer, dødsfald, github osv...)	1	10	10	Forholde os til det hvis det sker	Gruppemedlemmerne	Hav backup af alt lokalt.	Gruppemedlemmerne
Mangelfulde testninger	1	7	7	Test hver gang du har lavet noget nyt	Gruppemedlemmerne	Daglig test (End	Gruppemedlemmerne

						of day fx)	rne
Store ændringer i krav	1	10	10	Holde sig opdateret med opgavebeskrivelsen/fronter	Gruppemedlemmerne	Tag kontakt til underviser	Gruppemedlemmerne
Ferie under projektet	10	10	10	Planlæg hvem der laver hvad hvis vi ikke når at blive færdige inden ferien	Gruppemedlemmerne	Afleverer et produkt som ikke er oppe til den standard vi gerne vill have haft det	Gruppemedlemmerne

UML klasse diagram



SSD



SD

