Daniel Skriver Hansen

H6PD100120

Procesrapport

Indholdsfortegnelse

[Titelblad 2](#_Toc54771412)

[Forord 3](#_Toc54771413)

[Læsevejledning 3](#_Toc54771414)

[Case 3](#_Toc54771415)

[Problemformulering 3](#_Toc54771416)

|  |
| --- |
| **Elev:**  Daniel Skriver Hansen |
| **Firma:**  Bang & Olufsen A/S |
| **Projekt:**  Bestillings Organiserings System |
| **Uddannelse:**  Datatekniker m. Speciale i Programmering |
| **Projektperiode:**  26/10/2020 – 26/11/2020 |
| **Afleveringsdato:**  18/11/2020 |
| **Fremlæggelsesdato:**  N/A |
| **Vejledere:**  Lars Thise Pedersen &  Lærke Brandhøj Kristensen |
| **Censor:**  N/A |

# Titelblad

Tech College Aalborg,

Struervej 70,

9220 Aalborg Ø

# Forord

Denne procesrapport, som er en ud af to skrevet rapporter, udarbejdet i forbindelse med svendeprøveforløbet 2020, for datatekniker m. speciale i programmering.

Rapporten er skrevet og udarbejdet af Daniel Skriver Hansen.

# 

# Læsevejledning

Projektet beskrevet herefter er opdelt i to dele, en proces- og en produktrapport. Denne læsevejledning dækker over procesrapporten og bør læses før produktrapporten, for ikke at misse nogle af de tanker og overvejelser som er gået ind i dette projekt. Procesrapporten bør læses kronologisk for den bedste forståelse og læse oplevelse.

# 

# Case

I Danmark, og sågar hele verdenen, kan vi godt lide at være sociale mennesker og hygge sammen over en god middag. Dette sker oftest på restauranter, hvor man tager fint tøj på, og så finder en restaurant som man gerne vil ind i spise på. Når vi i disse tider, pga. corona, gerne skulle undgå så mange forskellige menneskelige interaktioner som muligt.

Under dette vil der blive lagt en case, som læseren skal forsøge at sætte sig ind i:

Du sidder på en restaurant, tjeneren kommer ned og spørger, hvad du gerne vil bestille. Tjeneren går tilbage til skranken for at sende din bestilling ind i systemet. Dette kan have 4 udfald.

* Din ordre kan være bestilt med nøjagtig det som du gerne ville have, og alt er fint.
* Din ordre kan være korrekt, men den tager rigtig lang tid om at blive færdig, så du vælger at gå op til skranken og afbestille din ordre og finde et andet sted at få dit måltid.
* Din ordre kan også være forkert sat ind i systemet, så du får noget som du ikke har bestilt.
* På vej tilbage til skranken kan tjeneren have taget en anden ordre på vejen, og så glemme at skrive din ordre ind i systemet, så du aldrig modtager dit måltid.

3 ud af disse 4 scenarier kan resultere i utilfredse kunder og tabt omsætning.

# Problemformulering

Hvordan får vi en mere struktureret måde, hvorpå man kan afgive sine ordrer på restauranter, minimere risikoen for at tjenere glemmer kunders ordrer og informere køkkenpersonalet om, når en ordre er gået over tid?

**Afgrænsning**

Jeg er, i dette projekt, nød til at afgrænse mig til visse dele af det fulde billede, grundet en begrænset mængde tid. Afgrænsningen vil foregå på en sådan måde, at jeg vil beskrive det fulde projekt, men kunne dykke ned i visse dele af det, og få disse dele implementeret og testet.

Projektet er udviklet med et *proof-of-concept* i tankerne. En videre udvikling af dette projekt, med en større tidshorisont, ville kunne give en stor etablering i restaurationsbranchen.

**Estimeret Tidsplan**

Jeg har udviklet en tidsplan for dette forløb, for at kunne holde overblik over den korte til, som er givet til rådighed. Tidsplanen er med til at holde styr på de forskellige opgaver som jeg har sat mig for hånden. Tidsplanen indeholder dog kun de overordnede emner, som er i dette projekt.

Tidsplanen vil også give et overblik over, hvilke opgaver der skal løses først.

Et billede, der indeholder grøn, monitor, sidder, gade

Automatisk genereret beskrivelse