

Kravdokument

Överblick

Applikationen Personal Trainer erbjuder användaren möjligheten att spela in "slingor" som denne kan använda i träningssammanhang. En slinga kan innehålla "checkpoints" där musik och andra "triggers" kan läggas in för att göra träningen mer personlig. Musik kan väljas från en lista och det skall även vara möjligt att spela in egna röstkommandon som kan väljas.

Funktionella krav

1. Välja mellan ny slinga eller använda en gammal

Scenario: Startskärmen

Trigger: Användaren startar applikationen

För-krav: Inga

Funktion: Användaren startar applikationen och knappar visas för att välja om en ny runda skall spelas in eller om en gammal runda skall användas.

Färdig: Då activityn visar knapparna och lyssnar efter interaktion från användaren som triggar visning av ny activity som motsvarar knappen som är nedtryckt.

2. Spela in en ny slinga

Scenario: Startskärmen -> inspelning

Trigger: Användaren väljer "spela in ny slinga"

För-krav: Activityn som spelar in ny slinga är aktiv

Funktion: När användaren går/springer/cyklar sin nya slinga så ritas slingan ut på kartan. Användaren skall kunna använda en knapp för att avsluta inspelningen.

Färdig: Då användaren trycker på knappen för att avsluta inspelning av slinga, en dialog som erbjuder användaren att spara eller kasta slingan skall då visas.

3. Välja att spara en ny slinga

Scenario: Inspelning

Trigger: Användaren väljer att klicka på avsluta-knappen

För-krav: En ny slinga har spelats in och användaren har valt att avsluta inspelningen

Funktion: Användaren klickar på spara knappen och slingans geopunkter och annan information sparas i databasen. Användaren ska notifieras om detta och sedan återgå till startsidan.

Färdig: Då data är sparad och applikationen återvänt till startsidan.

4. Välja en inspelad slinga

Scenario: Lista över inspelade slingor -> information om specifik slinga

Trigger: Användaren väljer att klicka på använd gammal slinga

För-krav: En slinga har spelats in och finns tillgänglig för att väljas

Funktion: Användaren klickar på använd gammal slinga

Färdig: Då applikationen visar information om den gamla slingan och en "använd" knapp.

5. Använda en inspelad slinga

Scenario: Efter val av inspelad slinga

Trigger: Användaren klickar på "använd" knappen

För-krav: Användaren ser information om en gammal slinga

Funktion: Användaren ska kunna se slingan utritad på kartan tillsammans med dess checkpoints och information om nuvarande tid, hastighet och sträcka.

Färdig: Då användaren ser informationen och den uppdateras allt eftersom.

6. Se nuvarande rörelse på kartan

Scenario: Under inspelning eller användning av slinga

Trigger: Användaren väljer antingen inspelning av slinga eller användning av gammal slinga.

För-krav: Användaren ser kartan under inspelning eller användning

Funktion: Användaren ser en karta där den egna transportvägen är utritad.

Färdig: Då användaren kan se sin väg uppdateras.

7. Lägga in checkpoints under inspelning

Scenario: Under inspelning eller användning av slinga

Trigger: Användaren klickar på kartan eller "lägg till checkpoint" knappen

För-krav: Användaren använder sin slinga

Funktion: Användaren klickar på "trigger" och ser en dialogruta med fråga om denne vill lägga till en checkpoint på den specifika platsen eller inte. Om användaren vill det så skall informationen sparas i databasen.

Färdig: Då användaren valt att spara eller inte spara och dialogrutan är borta.

8. Se lista av musik som kan väljas vid checkpoints

Scenario: Dialogrutan vid lägg till checkpoint

Trigger: Användaren klickar på lägg till musik

För-krav: Användaren har klickat på lägg till checkpoint

Funktion: Användaren klickar på "trigger" och skall då kunna se en lista över musik som finns på enheten.

Färdig: Då användaren ser listan.

9. Välja musik vid checkpoints

Scenario: Lista över tillgänglig musik

Trigger: Användaren väljer objekt i listan

För-krav: Användaren ser lista över tillgänglig musik

Funktion: Användaren klickar på ett objekt i listan och en checkbox skall då markeras som ikryssad. Användaren ska kunna välja flera olika objekt ur listan.

Färdig: Då användaren valt objekt och klickat på färdigknappen.

10. Spara musik vid checkpoints

Scenario: Återvänt från musik väljar listan

Trigger: Användaren har valt musik och klickat på färdig och activityn har satt ett resultat

För-krav: Activityn har ett tillgängligt resultat

Funktion: Då användaren valt musik och återvänder till den activity med checkpoint dialogen skall resultatet från listvisningen sparas i databasen och användaren skall notifieras om detta.

Färdig: Då information om den musik som användaren valt sparats i databasen.