

# Store systemer

Introduktion til udvikling af  
Kravspecifikation

# Agenda

- Polsag opgave og diskussion
- Produktlivscyklus
- Arbejde med kravspec.



# Polsag

I skal i jeres grupper:

Grupper de nævnte problemer i hovedoverskrifter. F.eks. projektledelse, design, arkitektur, configuration management, kvalitet

# Polsag - øvelse.

Split jeres grupper op og tag en studerende med fra hver af de andre grupper, så i danner nogle grupper på tværs. Vejle er med online.

Diskuter følgende i hver nydannet gruppe.

1. Fremvis hvordan har i opdelt problemerne i polsag og hvorfor.
2. Hvad gik der galt. Nævn tre ting der skulle være håndteret anderledes.
3. Hvorfor har kravspecifikation en værdi i dette tilfælde og hvad mangler her?

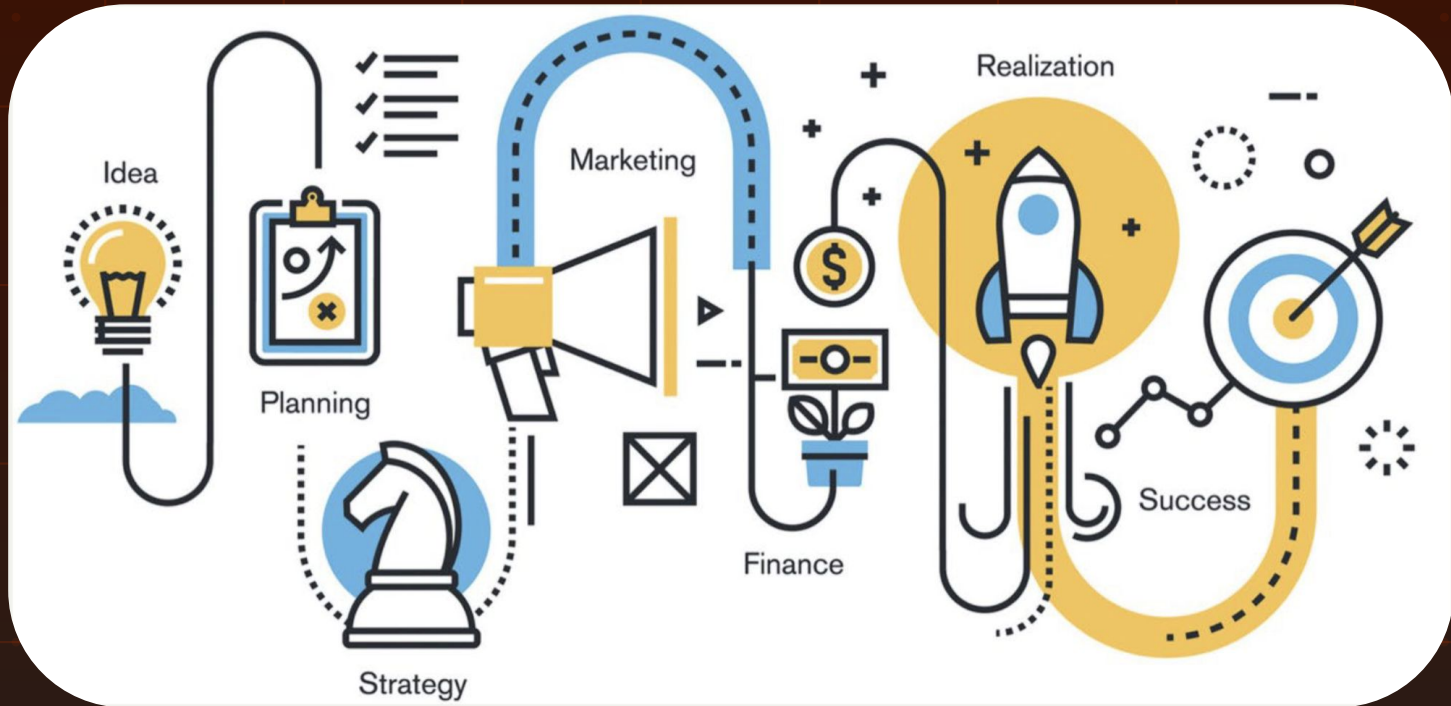
Tag de ting i har diskuteret med tilbage til gruppen og brug lidt tid på vidensdeling.

Jeg vil gerne hører hvad I er kommet frem til.

# Polsag gruppefremlæggelse



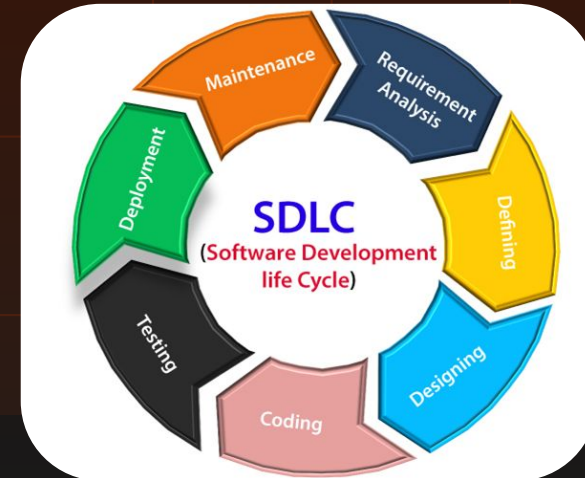
# Produktlivscyklus - generelt



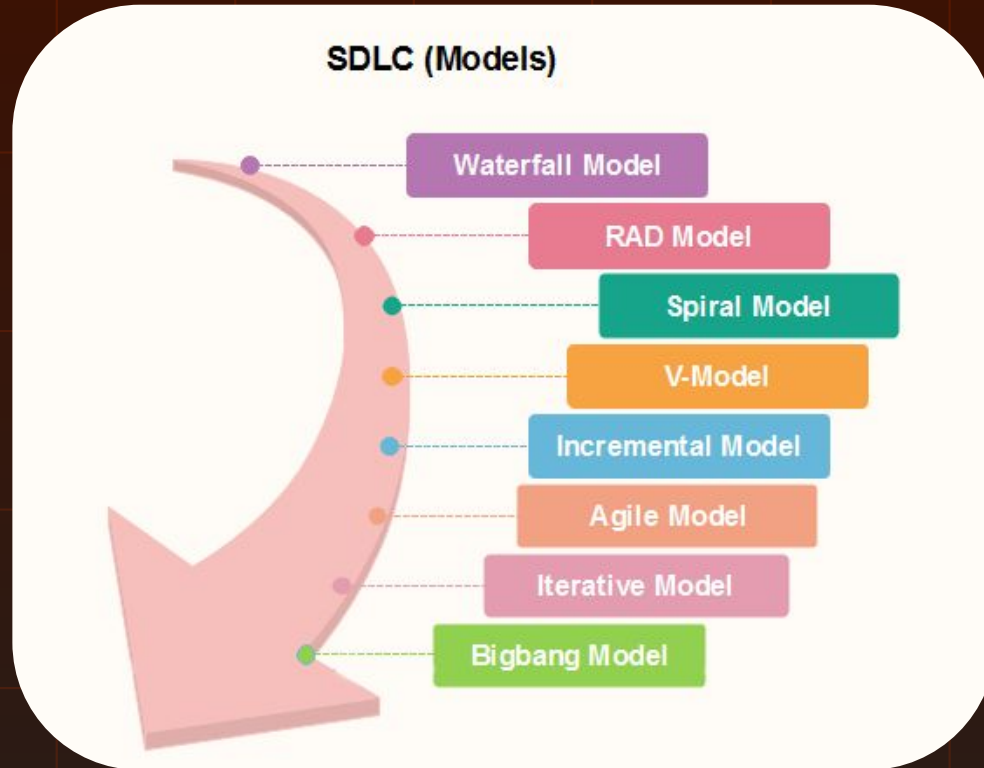
# Produktlivscyklus – Software



Software Engineering is an engineering branch related to the evolution of software product using well-defined scientific principles, techniques, and procedures. The result of software engineering is an effective and reliable software product.

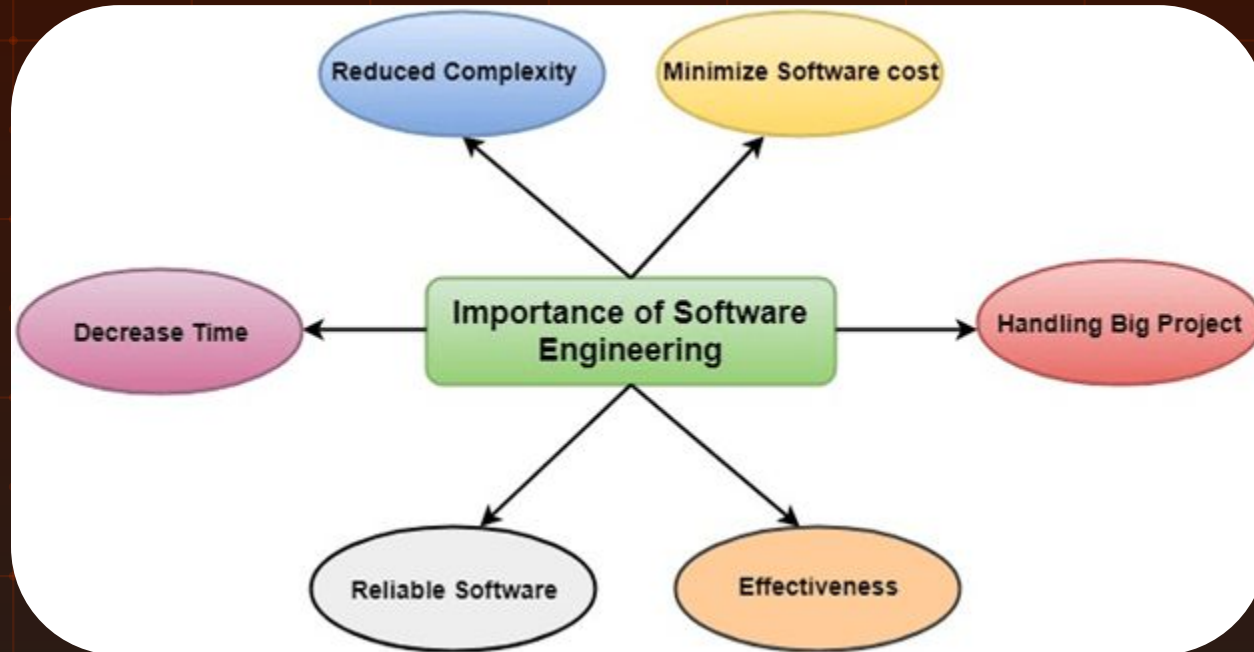


# Produktlivscyklus – SDLC models





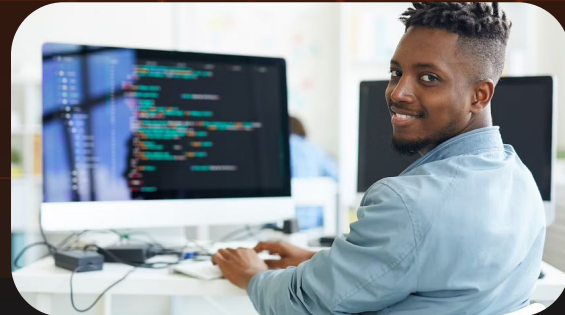
# Produktlivscyklus - Importance



# Produktlivscyklus – Engineer

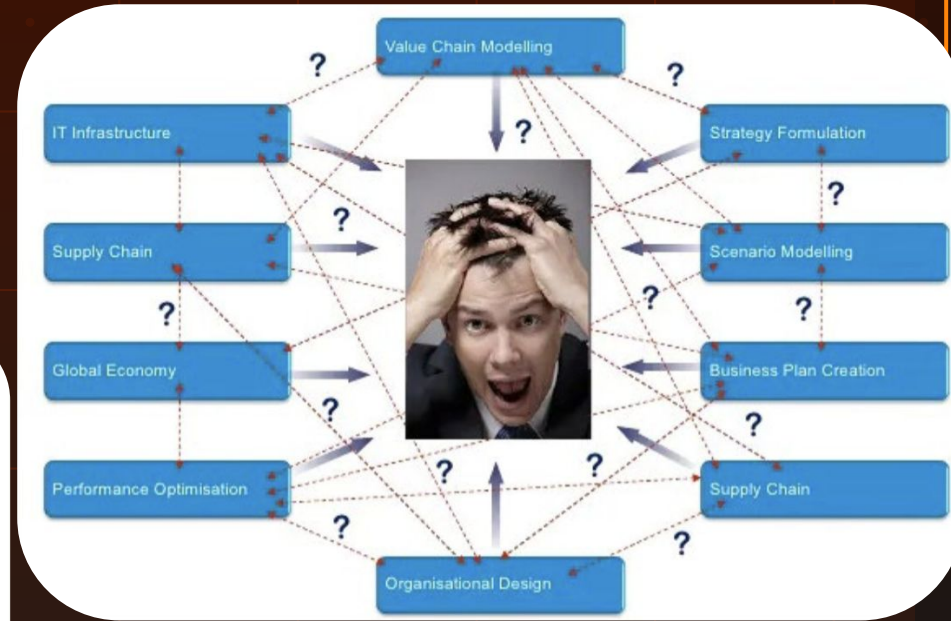
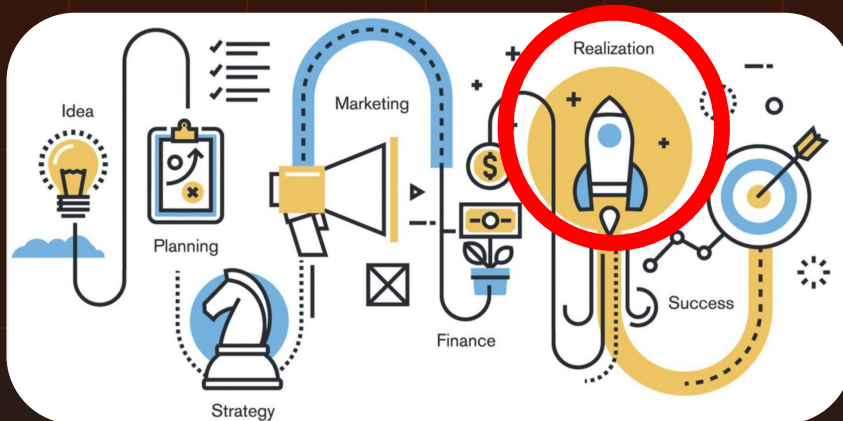
The features that good software engineers should possess are as follows:

- Exposure to systematic methods, i.e., familiarity with software engineering principles.
- Good technical knowledge of the project range (Domain knowledge).
- Good programming abilities.
- Good communication skills. These skills comprise of oral, written, and interpersonal skills.
- High motivation.
- Sound knowledge of fundamentals of computer science.
- Intelligence.
- Ability to work in a team.
- Discipline.



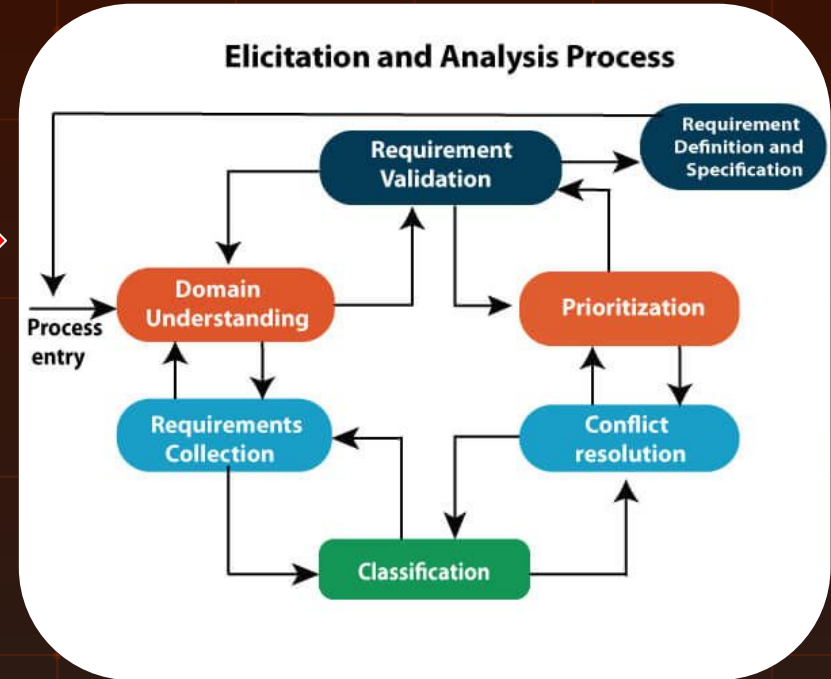
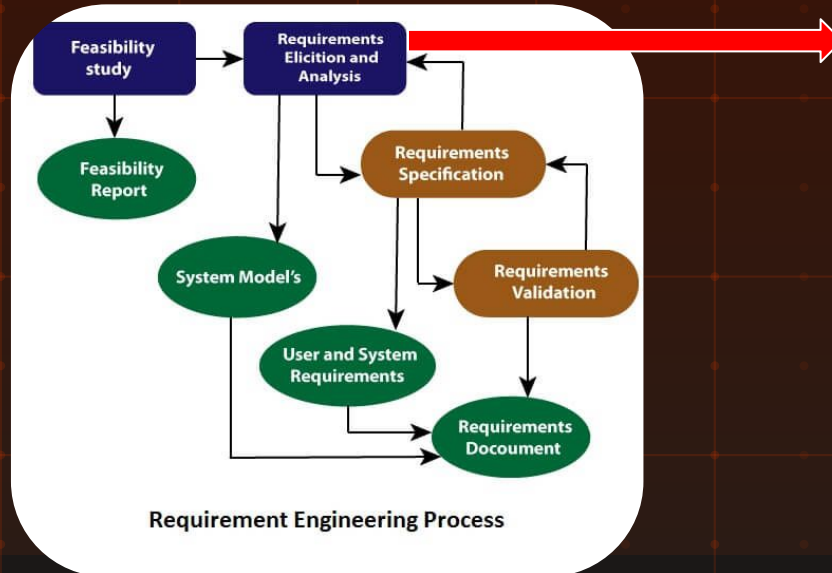
# Produktlivscyklus - problem

1. Udvikler har kun fokus på "Realization"
2. Udvikler mangler domæneviden og kunde mangler teknisk viden
3. Udvikler mangler overblik og hele processen



# Produktlivscyklus - requirements

Requirements elicitation is about communication among developers, clients, and users to define a new system.

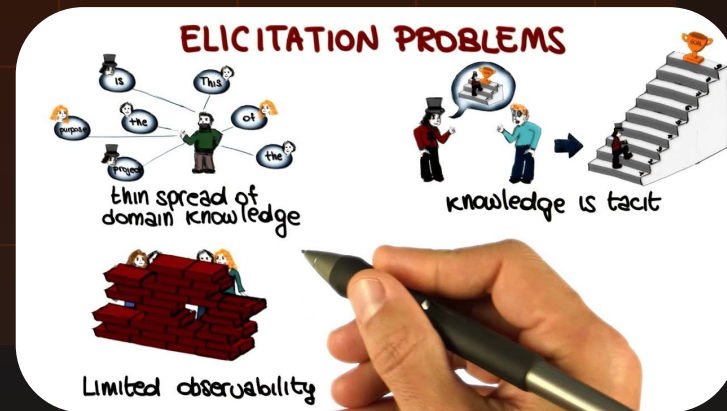


Link

# Produktlivscyklus - req. probs

## Problems of Elicitation and Analysis

- Getting all, and only, the right people involved.
- Stakeholders often don't know what they want
- Stakeholders express requirements in their terms.
- Stakeholders may have conflicting requirements.
- Requirement change during the analysis process.
- Organizational and political factors may influence system requirements.



# Gruppeaflevering

Læs digizuite beskrivelse (den fra systemintegration)  
Forestil jer det komplette system med alle typer af digitale assets der skal håndteres.

1. Opret en plan for håndtering af casen
2. Forstå, hvad det handler om
3. Identificere de aspekter der skal afklares
4. Identificere de største udfordringer
5. Identificere de områder, der skal arbejdes med
6. Opret en liste med spørgsmål til projektlederen (underviser)
7. Giv et forsøg på en kravspecifikation.

# Produktlivscyklus - requirements

A complete Software Requirement Specifications should be:

- Clear
- Correct
- Consistent
- Coherent
- Comprehensible
- Modifiable
- Verifiable
- Prioritized
- Unambiguous
- Traceable
- Credible source
- + more



# Arbejde med Lufthavn kravspecifikation

Udarbejd et forslag til en kravspecifikation der kan løse de udfordringer som lufthavnen har. kun for jeres gruppe

- Hvad skal der være i kravspecifikationen.
- Hvilken viden mangler vi stadig for at komme i mål? Skriv yderligere spørgsmål ned.
- Hvordan kommer vi i mål ifm. opfyldelse af punkter på slide med "A complete Software Requirement Specifications should be:"

