

# Øving 2: Konseptuell modell

## Mosjons app - Metafor/Analogi:

**Hovedmetafor:** Løpekonkurranse

- Opprette lag
- Melde deg på en utfordring(Målinger)
- Resultatliste
- Registrere progresjon
- Startnummer

**Submetafor:** Orientering

- Oversikt over hvor man skal løpe
- Muligheten til å finne ut hvor man er i "løypa"

**Submetafor:** Premieutdeling

- Pokal
- Pall
- Tildeling

## Konsepter

### Brukerkonto

- **Attributter:** Lag, Navn, Premier, Passord, E-post, Ant.Skritt, Puls, Bedrift/forening.
- **Operasjoner:** melde seg som utfordrer, se premier, se utfordring, registrere skritt.

### Utfordrer

- **Attributter:** Type utfordrer (lag/individuell), Brukerkonto, Progresjon
- **Operasjoner:** Melde seg på en utfordring, trekke seg fra utfordring, Slå av/på anonym.

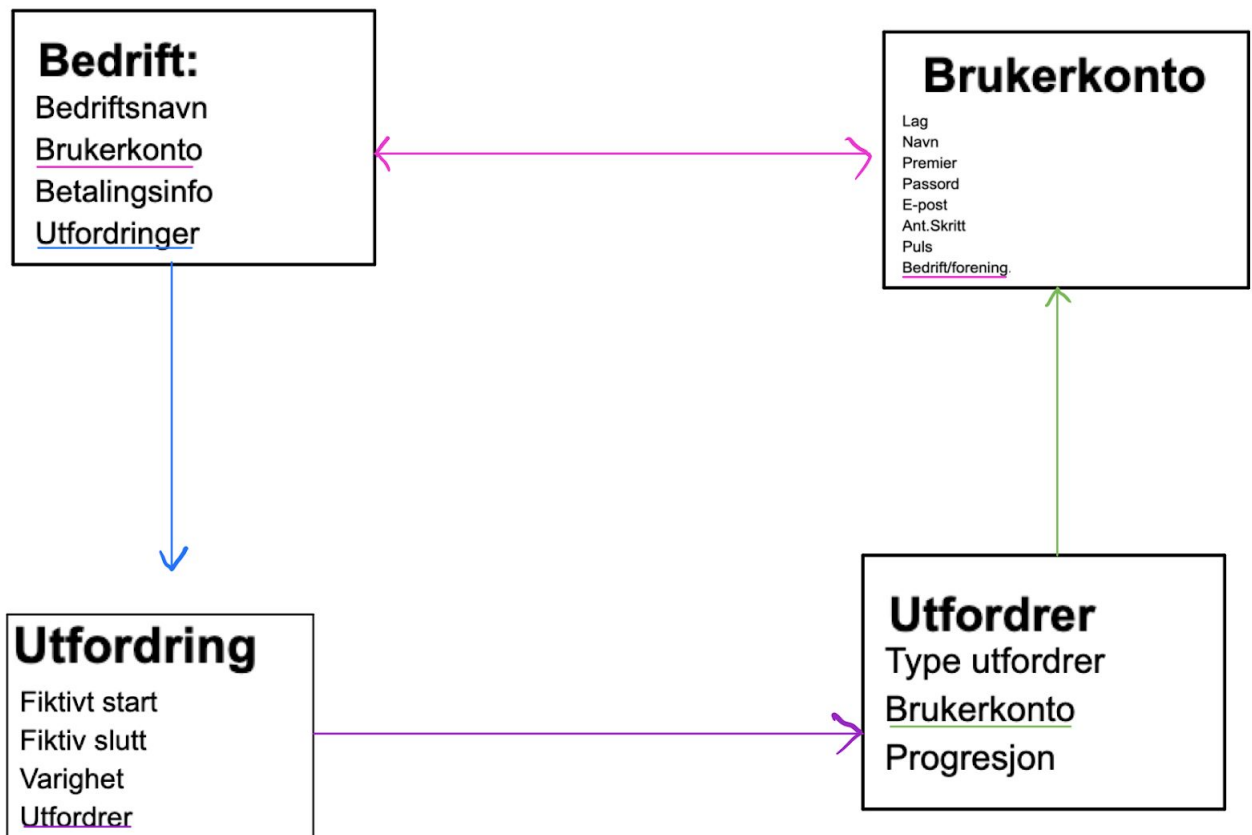
### Utfordring

- **Attributter:** Fiktivt start, fiktiv slutt, varighet(Start/Slutt tidspunkt), utfordrer
- **Operasjoner:** Sjekke resultatliste, Se deg/andre på kartet.

### Bedrift

- **Attributter:** Bedriftsnavn, Brukerkontoer, Betalingsinformasjon, Utfordringer.
- **Operasjoner:** Lage utfordringer, Legge betaling, legge til/Fjerne brukerkontoer

## Relasjoner



## Mapping (Overførbarhet)

- Et lag korresponderer med et lag i en løpekonkurranse
- Å melde seg på en utfordring korresponderer med å kjøpe startnummer til en distanse.
- En deltaker i løpekonkurransen korresponderer med en brukerkonto.
- En resultatliste korresponderer med en resultatliste under et løp.
- Registrere progresjon korresponderer med en "Fortløpende måling"
  
- Oversikt over hvor en skal løpe korresponderer med et løypekart.
- Muligheten til å finne ut hvor man er i "løypen" korresponderer med gps
  
- En premie korresponderer med en pokal i den virkelige verden.
- En pall korresponderer med en resultatliste ved endt utfordring.
- En tildeling av premie korresponderer med det at brukerkonto mottar en oppmerksomhet rundt å nå målet sitt.