Software Engineering og Testing

Gruppeoppgaven H2019

Gruppe 11

Tobias Gohlke Søyland, Bom Thanh Tran og Thomas Antuan Ly

Prosjektgruppemedlemmer

**Tobias Gohlke Søyland Bom Thanh Tran**

- Informatikk - Informatikk

-Epost - Epost

**Thomas Antuan Ly**

- Data ingeniør

- [thomasal@hiof.no](mailto:thomasal@hiof.no)

Forord

Innholdsfortegnelse

Figurliste

Sammendrag

Problemstillingen vi hadde i dette prosjektet går ut på å utvikle et system, som samler alle arrangementene som blir arrangert under de forskjellige idrettsforbundene. Med dette systemet, vil man forenkle hverdagen for idrettsutøverne i de forskjellige idrettsklubbene.

Bakgrunn

Som prosjektoppgave i kurset Software Engineering og Testing, skal prosjektgruppen utforme en skriftlig rapport som tar seg av utvikling av et felles system for de ulike idrettsforbundene.

Oppgaven går ut på å utvikle et system, som kan samle alle arrangementene og tilhørende detaljer rundt dette, før, under og etter arrangementene. Rapporten skal inneholde alle nødvendige krav, som gruppen skal sette som nødvendig for å få til dette.

De viktigste dele i et slikt system mener gruppen bør være

* Brukervennlighet
* Brukersikkerhet
* Detaljert info

Gruppen ønsker en enkel måte for brukere å melde seg på, melde seg av og få oversikt over arrangementene. Derfor skal gruppen utforme en detaljert beskrivelse på hvordan det fullstendige systemet skal være

Kravspesifikasjoner

**Bruker/idrettsutøver**

1. Opprette bruker
   1. Bruker skal få opp vindu om brukerregistrering ved klikka av opprett konto.
   2. Bruker skal få opp feide påloggings skjema.
      1. Bruker skal få varsling dersom feide pålogging ikke ble godkjent.
      2. Bruker skal etter feide pålogging skrive fornavn, etternavn, epost adresse og telefon nr.
      3. Bruker skal motta en mail som inneholder en epost vertifiserings link.
      4. Når bruker trykker på link, skal den bli godkjent skal eposten sjekke om den er i bruk.
      5. Hvis epostadressen ikke er i bruk, skal den bli godkjent i systemet
2. Logge seg inn i brukerkonto
   1. Bruker skal ved klikk av Logg inn knapp få opp Feide påloggingsskjema.
   2. Ved vellykket feide-innlogging skal bruker bli sendt videre til bruker siden sin.
   3. Ved ikke vellykket feide-innlogging skal bruker få varsel om at noe gikk galt ved pålogging
3. Endre epost
   1. Bruker skal ved klikk av «Endre epost knapp» få opp skjema for å endre epost
   2. Hvis eposten allerede er i bruk, skal bruker få varsel om at eposten allerede er i bruk
   3. Hvis eposten ikke allerede er i bruk, skal det bli send en vertifiserings epost til gitt epost
      1. Ved klikk av vertifiserings linken i mailen, skal eposten bli godkjent i systemet
4. Sende medlems-forespørsel til lag.
   1. Bruker skal ved klikk av «Legg til lag» knappen få opp skjema for å sende medlems-forespørsel.
   2. Bruker skal oppgi navn og lagkode til ønsket lag, også skrive en kort beskrivelse av forespørselen.
   3. Ved klikk av «send forespørsel» knappen skal forespørselen bli sendt til lagstyrer for laget.
   4. Bruker skal kunne forlate et lag, bruker er medlem i.
5. Se lag, brukeren er medlem i.
   1. Bruker skal ved klikk av «mine lag» vil det bli vist en liste over alle lag brukeren er medlem av.
   2. Bruker skal ved klikk av spesifikk lag, få opp liste med lagstyrer og medlemmer av laget.
6. Kommende arrangementer
   1. Bruker skal kunne ved å trykke på kommende arrangementer, bli vist en liste over kommende arrangementer, som bruker har mulighet til å bli med i.
   2. Bruker skal ved trykk på arrangement, se detaljer om arrangementet som dato, sted, beskrivelse, arrangør og hvem som er påmeldt
7. Melde seg på arrangement
   1. Ved klikk av arrangement, skal bruker kunne navigere seg til påmeldings skjema for arrangementet.
   2. Bruker skal for å fullføre påmelding, betale påmeldingsavgift gjennom tredjepart, trygg betaling
   3. Bruker skal få varsel når betalingen er godkjent/ikke-godkjent
   4. Bruker skal kunne se arrangementer som bruker er påmeldt i.
8. Melde seg av arrangementer
   1. Bruker skal kunne melde seg av arrangementer, fra listen over påmeldte arrangementer.
   2. Bruker og laget skal få varsel når bruker har blitt vellykket avmeldt.
9. Tidligere arrangementer
   1. Bruker skal kunne se tidligere deltatte arrangementer på sin side.
   2. Bruker skal ved å trykke inn på tidligere arrangementer, få detaljer om arrangementet, som deltakere, resultat, dato og sted

**Lagstyrer**

1. Opprette lag
   1. Lagstyrer skal kunne opprette forskjellige lag for idrettsutøver
   2. Lagstyrer skal ha tilgang til å endre lagnavn, legge til lag og fjerne lag
   3. Lagstyrer skal ha oversikt over alle sine lag
2. Godkjenne idrettsutøver
   1. Lagstyrer ved å klikke «se forespørsel» få opp en liste med forespørsler fra idrettsutøvere, som vil bli med i laget
   2. Ved å trykke på «godkjenn» skal forespørselen bli fjernet fra listen, og utøvere skal bli lagt til i laglisten.
      1. Idrettsutøveren skal få varsel om forespørselen har blitt godkjent eller avslått.
3. Fjerne medlemmer
   1. En lagstyrer skal ved å klikk på «fjern medlem», kunne fjerne medlemmer/idrettsutøvere som har meldt seg av laget.
   2. Idrettsutøveren skal få varsel , dersom utøveren er fjernet fra et lag.
4. Arrangementer
   1. En lagstyrer skal kunne se arrangementer som foregår på valgte datoer.
   2. En lagstyrer skal kunne få varslinger om opprettede arrangementer
   3. En lagstyrer skal kunne se påmeldte idrettsutøvere i arrangementet
   4. En lagstyrer skal kunne se om none har meldts seg på flere arrangementer med samme dato.

**Forbundsleder**

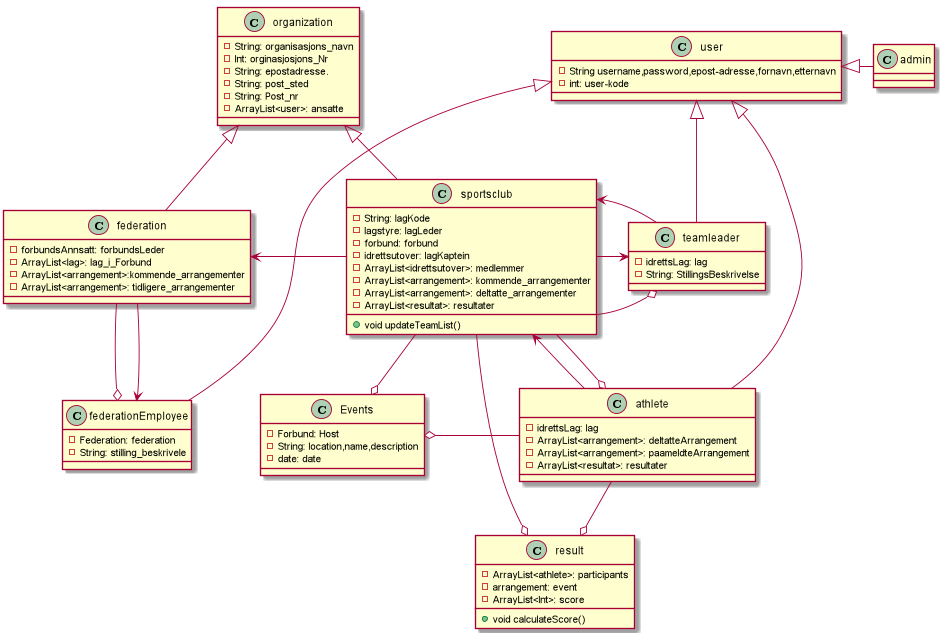
1. Opprette et forbund

User stories

Use-case

Sekvens diagram/dataflytdiagram/tilstandsdiagram/aktivitetsdiagram

Klassediagram



Prototype

Testing