

Procesanalyse

A312

20. december 2005

Indhold

1	Indledning	3
2	Vidensdeling	3
3	FSK	3
4	Tidsplan	4
5	Logbog	5
6	Metoder	5
	6.1 Divide and conquer	5
	6.2 Gobby	5
7	Arbejds miljø	6
8	Vejledere	7
9	Opsamling	8
10	Appendix	9
	10.1 Bilag 1 - Tidsplan	9
	10.2 Bilag 2 - Logbog	10

1 Indledning

Ved slutningen af P0, har gruppen valgt at fortsætte som samme gruppe i P1. Dette skyldes, at vi har fungeret godt sammen i P0 og valgte derfor at viderebygge samarbejdet i P1. Gruppen består af seks medlemmer, hvor alle har forskellige erfaringer indenfor programmering. Udover at være en god samarbejdsgruppe, er vi også en forholdsvis social gruppe. Det har været en vane for os at møde i grupperummet hver morgen, uanset om vi havde forelæsning den pågældende dag eller ej.

Under vores projektførløb har vi ikke haft de store problemer med hensyn til samarbejdet. I tilfælde af uenighed valgte vi den bedst argumenterede løsning, ellers blev det bestemt ved en hurtig demokratisk afstemning. På det sociale område har vi haft små konfrontationer, da vi undervejs i projektførløbet mistede overblikket for en kort stund. Det skabte forvirring i gruppen.

Med fra P0 havde vi ikke den store erfaring med brugen af tidsplan og logbog, da vi stort set ikke brugte dem til noget. I P1 havde vi fra starten aftalt, at dette skulle forbedres, og vi har gennem hele projektførløbet forsøgt at holde aftalen.

I denne procesanalyse vil vi komme ind på de forskellige problemer og mangler, som vi stødte på undervejs i projektførløbet. Ydermere vil vi komme med forslag til hvorvidt, vi kan forbedre os og forebygge de problemer og mangler, vi havde. Til sidst vil vi opstille de punkter, vi mener, vi vil have med til P2.

2 Vidensdeling

Stort set alle i gruppen havde tidligere erfaringer med PHP og XHTML, som vi brugte til at fremstille vores produkt. Der var kun en, der startede på nærmest bar bund inden for disse to områder. Da det ikke var tilfældet for resten af gruppen, var der altid nogen, der var klar til at hjælpe den pågældende.

Såvel rapport som produkt blev oftest skrevet i mindre dele, hvor hvert gruppemedlem skrev hver deres del. Dette gav dog umiddelbart ikke problemer for sammenhængen i projektet, da vi altid sad sammen og skrev disse. Vi havde på forhånd aftalt at mødes hver dag fra klokken 9 til 16 - kun undtaget af SE- og PE-kurser. Det, at vi altid sad sammen ved projektarbejdet, gjorde at vi altid kunne spørge den samlede gruppe til råds om eventuelle tvivler ved rapporten eller systemet. Det sikrer også, at alle i gruppen kan stå ind for det, vi havde skrevet.

Selvom vi alle i forvejen havde faglige kompetencer inde for de brugte områder, så burde vi måske have udvekslet vores viden endnu mere inden for vores specifikke områder således, at det faglige niveau kunne have været endnu højere.

3 FSK

I SLP fik vi fremvist en masse værktøjer, som vi kunne bruge under vores projektarbejde. Mange af dem handlede om, hvordan vi kunne lære ting, og hvordan vi kunne effektivisere vores arbejde i gruppen.

En FSK¹ kan fx bruges til, at aftale hvad der sker, hvis et gruppemedlem kommer for sent. Vi havde valgt ikke at opstille en FSK, da vi ikke ville begrænse os, ved at opstille nogle regler alle skulle følge. Vi mente heller ikke, at der var behov for en FSK, da vi var meget tolerante, og havde den holdning, at medlemmer der kom for sent sikkert ville arbejde endnu hårdere i løbet

¹Faglig Social Kontrakt

af dagen. Vi havde dog nogle uskrevne regler, som vi ikke inkluderede i en FSK. En af disse var, at der skulle informeres, hvis personen skulle noget i løbet af dagen, og blev nødt til at gå noget tidligere.

Efterfølgende har vi indset, at der muligvis burde have været en blød FSK. I denne FSK skulle der bl.a. stå, at vi skulle have en dagsorden for hver dag, samt at vi skulle holde pause samtidigt og ikke spredt, som vi ofte gjorde. Når vi mødtes, fik vi stort set aldrig skrevet en dagsorden op, som kunne hjælpe os med at nå bestemte mål, inden dagen var omme.

Når vi mødtes om morgenen, påbegyndte vi arbejdet, men efterhånden som dagen gik, opstod der spredte pauser i stedet for, at vi valgt nogle bestemte tidspunkter, hvor vi kunne holde pause sammen. Dette gjorde, at der til tider manglede fokus på projektarbejdet.

Konklusionen på dette er, at vi måske nok skulle have haft en eller anden form for FSK. Dette kunne hjælpe os med at holde fokus på, hvad vi skulle nå i løbet af dagen.

4 Tidsplan

Tidsplaner er ikke det, vi er bedst til i gruppen. I P0 var der ikke rigtig nogen tidsplan. Dette ville vi lave om på i dette projekt. Vi fik lavet en tidsplan i starten af P1, men denne tidsplan viste sig dog at være helt urealistisk. Den blev konstrueret, så vi havde 2 uger fri til sidst. Vores grund hertil var, at vi ønskede at blive færdig i god tid. Men vi havde ikke taget højde for alle de kurser, som vi skulle have i løbet af de tre måneder. Vores tidsplan kan ses på bilag 1.

Tidsplanen blev så sandelig også rykket, for den blev ikke brugt til det, formålet havde været med den. Vi brugte ikke tidsplanen til at sætte deadlines, mere bare til at se, hvor langt vi var bagud. Efter de første par uger var vi altid bagud, fordi vores tidsplan som nævnt var lavet med to uger fri til sidst. I starten prøvede vi at holde tidsplanen, men som tiden gik, begyndte vi at se stort på den. "*Vi har jo masser af tid*" - de to sidste uger i projekt forløbet. Dette gav bagslag, da vi kom bagud uden at lægge mærke til det. Den eneste deadline vi havde i hovedet var d. 19 december - afleverings dato'en.

De sidste dage op til afleveringen, havde vi meget travlt, da alt skulle laves færdigt, således at vi også havde tid til at rette opgaven igennem. Hvis vi havde haft en bedre tidsplan og deadlines, samt evt. nogle gode dagsordner, kunne vi sikkert have arbejdet mere effektivt gennem hele P1-forløbet. Der opstod ofte problemer med at enkelte gruppemedlemmer sad og spillede computerspil, hvis de pågældende ikke viste, hvad de skulle foretage sig.

Havde vi brugt vores tidsplan bedre, end det vi gjorde, kunne vi have brugt vores tidsplan til at konstruere egentlige dagsordner. Dette mener vi selv, ville gøre projektarbejdet mere effektivt. Havde vi haft de egentlige dagsordner, ville det være nemmere at gennemskue, hvilke opgaver, der skulle løses i løbet af dagen. Dette har til tider været svært at gennemskue. En bedre tidsplan, kombineret med dagsordner, ville have gjort arbejdet i gruppen nemmere. Det ville nok også have sat en effektiv stopper for den megen spil. Computerspilleriet kunne også være løst ved at skrive et punkt om dette i en FSK. Dette har vi diskuteret i gruppen, hvor vi er kommet frem til, at en FSK nok vil løse problemet. At angribe problemet direkte ved roden ville dog nok være en endnu bedre ide, nemlig at give alle i gruppen mere indsigt i, hvad der skal foregå den pågældende dag. Dette vil betyde, at ingen vil "kede" sig og dermed sætte sig til at spille.

5 Logbog

Logbogen er et værktøj, der kan hjælpe gruppen med at holde styr på, hvad der er blevet lavet, og hvor langt projektet er i forhold til tidsplanen. Vi brugte vores logbog i den første del af P1, men efterhånden som vi begyndte at skrive hver for sig, blev logbogen forsømt. Vores logbog kan ses på bilag 2. Vi sjuskede nok med at få skrevet logbogen. Dette kan skyldes, at vi ikke fik struktureret det at skrive logbog, og derved gjort det til en daglig rutine. Måske har vi også haft svært ved at gennemskue formålet med en logbog. Den kunne have hjulpet os, hvis folk skrev, hvad der var blevet lavet, og hvad der ikke var. Dette ville give et større overblik, men også sørge for, at alle vidste, hvad der manglede at blive lavet. Dette kunne vi godt have brugt på tidspunkter, hvor hver især sad og programmerede.

6 Metoder

Undervejs i P1 processen har vi brugt flere forskellige metoder til at nå vores mål. Herunder vil vi diskutere og analysere nogle af dem.

6.1 Divide and conquer

Et stort projekt indeholder en masse opgaver og problemer, både i rapporten og produktet (her koden). Vi valgte at dele disse opgaver op mellem os. Derved kunne vi gribe flere mindre problemer an på samme tid. Dette gjorde, at vi hurtigt fik løst en mange problemer. Ulempen var, at der både i vores rapport, men også i koden manglede en rød tråd. Det har derfor undervejs været nødvendigt at omstrukturere dele af rapporten. Vi mener dog, at det i sidste ende var en fordel at bruge “divide and conquer”, da det derved lykkedes os at få lavet det, vi skulle indenfor tidsrammen.

Vi brugte også “divide and conquer” i P0 og har også tænkt os at bruge det i P2, da det er en god metode for os.

6.2 Gobby

I første halvdel af vores korrekturlæsningsperiode brugte vi en metode, som vi også brugte i P0, hvor en enkelt person lavede rettelserne, mens resten af gruppen kom med rettelserne. Tempoet ved denne metode var meget lavt, og vi valgte derfor at finde en ny metode. Vi kom da frem til Gobby², som fik sat tempoet væsentligt op.

Gobby er et kollaborativt tekst behandlings program, hvor flere personer kan redigere samtidigt i det samme dokument, og med det samme se de andres ændringer. På denne måde kan alle hurtigt vise, hvad de mener, der skal ændres. Ved samme lejlighed satte vi en computer til en projekter. Det var måske egentlig unødvendigt, men gav os dog endnu en mulighed for at se hvad foregik i dokumentet. På figur 1 er et skærmbillede af Gobby. Det er her tydeligt at en ordentlig gennemrettelse var påkrævet.

Selvom Gobby er utrolig smart, havde den version, vi brugte, dog stadig nogle små “fejl”. Fx gemte den filerne i UTF-8 tegnsæt, hvilket resulterede i at alle æ, ø og å blev ændret til uforståelige tegn for L^AT_EX. En hurtig konvertering i Microsoft® Notesblok fjernede dette problem. Vi vil helt sikkert bruge Gobby, eller lignende program, igen til P2, da det gør gennemrettelsesprocessen hurtigere og samtidig mere grundig.

²<http://gobby.0x539.de/>

```

46 Den næste der bliver eksekveret er en if/elseif-sætning, som henter...
47 Der er ni forskellige indtastingsfelter, hvor der kan skrives et søge kriterie i. I if/elseif-sætning tjekkes der, hvilket af
felterne der er blevet skrevet i. Derefter bliver den pågældende kode så eksekveret.
48
49 Når der er fundet ud af, hvilket et af felterne, der er udfyldt, sendes en forespørgelse til databasen. I denne forespørgelse bliver
der bedt om, at få alt, undtaget cpr-nummeret, fra databasen, hvor fx det indtastede cpr er det same som et af de cpr-numre, der
ligger i databasen. I if/elseif-sætningen sættes også en variabel, \code{\fitem = 1}. Denne variabel sørger for, at den
efterfølgende kode bliver eksekveret. Ved \code{cpr}, \code{address}, \code{phone}, \code{mobile}, \code{email} og \code{status}, vil
der blive sendt en forespørgsel, hvor der kun returneres én person. Ellers bliver der fortaget en anden forespørgsel (\code{LIKE}),
hvor der bliver søgt efter alle strenge, der ligner det søgte. Søges der fx efter Jens som fornavnet, vil forespørgslen returnere
de medarbejdere, hvor fornavnet ligner Jens.
50
51 Derefter bliver der forbundet til databasen ved hjælp af \code{boolConnectDB()}. Efterfølgende bliver de forskellige variabler sat for
at holde styr på det, der skal sendes. Først bliver forespørgslen sendt til databasen, hvor resultat bliver gemt i variabelen \code{\frow}
siden det er én bestemt række eller et array, som bliver trukket ud af tabellen i databasen, bliver variabelen \code{\frow}
sat til \code{mysql\fetch_array(\fresult)}. For at kunne finde flere personer, fx med navnet Jens, bliver vores \code{mysql}
\fetch_array(\fresult) sat ind i en \code{while}-løkke. Dette ser således ud:
52 \code{while(\frow = mysql\fetch_array(\fresult))}
53 Der vil blive ved med, at blive trukket rækker ud af databasen, indtil der ikke er flere rækker med den pågældende tekst eller værdi,
som man har søgt efter.
54
55 Nu kommer der endnu en if/elseif-sætning. I \code{if}-sætningen bliver der tjekket om \code{\fitem == 1}. Dette gøres for
sikke, at forespørgslen oprettes i foregående if/elseif-sætning bliver eksekveret.
56 For at de informationer, som bliver trukket ud af databasen, kan listes så nemt som muligt, laves der et nyt array, hvori der står
passende navne til værdierne i \code{firstname}, \code{surname}, \code{cpr} osv. Inden de forskellige informationer bliver lagt ud i
en tabel, skal der laves en \code{for}-løkke. Dette gøres så der kan sættes en begrænsning på, hvor mange felter arrayet og tabellen
skal være på. \code{for}-løkkens argumenter er: \code{\fitem=0; \fitem<=7; \fitem++}. Dette betyder, at den starter ved 0 og tæller op af, så
længe den er mindre eller lig med 7. Den kører altså otte gange i det hele. Dette er fordi, at der kun er otte værdier som skal tages
ud af databasen.
57 Hvis betingelsen i \code{if}-sætningen ikke er sand, hopper videre til else-sætningen. I denne sætning fortæller den brugeren, at det
man søgte efter ikke findes i databasen. Til sidst, bliver forbindelsen til serveren lukket.
58
59 Dette vil kunne hjælpe de ansatte og butikschefen, da de nu har mulighed for, at finde de oplysninger de skal bruge, hvis de fx skal i

```

19:19:18] Ann has left
16:40:02] <@kChanger> done
19:33:55] Esben has created a new document: search_kode.tex
19:41:20] Anh Tuan Nguyen Dao has joined

Selected language: LaTeX | Serving on port: 6522 Line: 51, Column: 582

Figur 1: Gobby skærmbillede

7 Arbejdsmiljø

Da vi tilbringer meget tid i vores grupperum, er det vigtigt, at arbejdsmiljøet er i orden, så ingen af os lider overlast.

Arbejdsmiljøet betyder meget, da dette handler om, hvordan gruppemedlemmerne har det, i det pågældende grupperum. Jo bedre arbejdsmiljøet er, desto mere komfortabelt er der for personer i lokalet.

Vores grupperum er en del større, end det vi havde før. Det har hjulpet meget på komforten, at vi nu har et helt bord hver - set i forhold til, at vi før havde to borde til tre mand. Dette giver mere plads til alle og gør, at vi ikke sidder så trængt.

Udover, hvordan personer sidder, og hvor meget plads de har i lokalet, så er støj også en vigtig faktor for arbejdsmiljøet. Alle i vores gruppe kan godt lide at have lidt baggrundsmusik at arbejde til, men vi har alle meget forskellig musik smag. Ofte var der kun én, som sad med højtalerne tilsluttet, hvorved vi i starten så kun hørte vedkommendes musik. Senere valgte vi så, at fra hver gruppemedlem, skulle der lægges ti sange over på én computer. Derved blev der afspillet en masse forskelligt musik, men også noget, som alle kunne lide. Støjen fra de håndværkere, der gik rundt og hamrede løs på indgangspartiet, har dog prøvet vores tålmodighed af.

Luften i et grupperum bliver hurtigt varm, tung og derved indelukket. Her er det vigtigt, at der bliver luftet ud, så hjernerne kan få noget frisk luft og derved opkvikke os. Dette kunne vi måske have gjort bedre, da vi ikke luftede ud så ofte, som vi egentlig burde. Dette betød, at vi til tider blev meget sløve, samt at når man kom ude fra gangen og gik ind i grupperummet, så var

det som om man ramte en mur.

Hver enkelt gruppemedlem har sin egen bærbare computer. Dette betyder, at alle kan være med til at lave noget i grupperummet, men også, at gruppen kan nå langt mere, end hvis det kun var nogle få, som havde en bærbar computer. Flere personer behøver heller ikke at skulle klumpe sig sammen om en computer, som kunne være meget irriterende for alle. Der er dog også ulemper ved, at hver enkelt har sin egen computer. Selve vidensdelingen, om de forskellige dele af produktet, bliver nok ikke så god, da ikke alle er med til at lave hver enkelt del af programmet. Det kan også give den tendens, at et gruppemedlem sætter sig til at lave alt muligt andet, fx som at spille eller surfe på nettet. Dette kunne ødelægge hele fokus hos gruppen, hvis det blev for slemt. Her brude vi måske have, at der var et gruppemedlem som var "betjent" og holdt øje med, at pauserne blev holdt, når der blev besluttet, at det var pause.

Vi bruger meget tid i grupperummet og bliver nødt til at kunne holde fokus. Det blev hurtigt for dyrt at købe kaffe fra automaten længere nede af gangen. Vi tog os da sammen til at få sat et lille køkken op på et af bordene. Dette har vi haft meget fornøjelse af, og har gjort arbejdet i gruppen mindre trist.

Vi mener, at vi har haft det godt i grupperummet. Det arbejdsmiljø vi har fået tildelt, kombineret med det, vi selv har skabt, har skabt en atmosfære, vi har kunnet holde ud at tilbringe meget tid i.

8 Vejledere

Til det første vejledermøde deltog både hovedvejleder og bivejleder. Dette var for at introducere dem begge i, hvilke planer vi havde for P1-projektet, samt at få sat faste datoer for de resterende møder. I de første to måneder fortsatte vi med at have begge vejledere med til vejledermøderne, hvorefter vi den sidste tid kun ønskede besøg af hovedvejlederen. Dette var fordi, at vi den sidste tid hovedsageligt koncentrerede os om at få produktet konstrueret og dokumenteret. Inden aflevering valgte vi, grundet tidspres, at få feedback fra bivejleder pr. email. Her ville det nok have været en fordel med et rigtigt møde, da en samtale højst sandsynligt havde været endnu mere givende, end det i forvejen var.

De faste vejledermøder, hver fredag, gjorde at vi løbende havde en form for deadline i og med, at vi ønskede at have nye arbejdsblade klar til hvert vejledermøde.

Dagsordner til vejledermøder fik vi kun lavet få gange, hvilket vi lidt har fortrudt. De vejledermøder, hvor vi ikke havde dagsordner blev dog alligevel, som oftest, indbringende. Manglende dagsordner medførte, at de fleste vejledermøder udelukkende drejede sig om gennemgang af de afleverede dagsblade, og konstruktiv kritik af disse. Dagsordner ville have gjort, at vi var sikre på at huske alle de ideer fra den forgangne uge, som vi ønskede at få op at vende til vejledermødet. Mere strukturerede møder ville nok også have medført, at det ville være nemmere at skrive referat af møderne.

9 Opsamling

Hele P1 projektet har været i ca. tre måneder. I disse tre måneder, har vi brugt nogle forskellige metoder til at effektivisere os og blive færdige med vores projekt. Vi har haft gode erfaringer med “divide and conquer” metoden, og denne metode vil vi helt klart tage med os, når vi kommer videre på P2.

At læse korrektur er meget tidskrævende, men ved hjælp af Gobby, som er et kollaborativt tekst behandlings program, har vi fået øget tempoet på denne proces. Gobby er helt klart en metode vi vil benytte fremover.

Tidsplaner og logbøger har ikke været vores stærke side, selvom vi forsøgte at gøre dette bedre i P1. I starten blev de brugt, som de skulle, men efterhånden blev der sjusket med logføringen. Dette skyldes, at vi fra starten ikke har været struktureret nok, men vi vil prøve at forbedre det til P2.

Vi ved at arbejdsmiljøet er meget vigtigt for, at man trives i et lokale. Derfor har vi også gjort vores for at forbedrer dette. Ved at lave vores eget “køkken” og lave det lidt mere hyggeligt, med fx baggrundsmusik og julekalenderlys, har vi forbedret vores arbejdsmiljø.

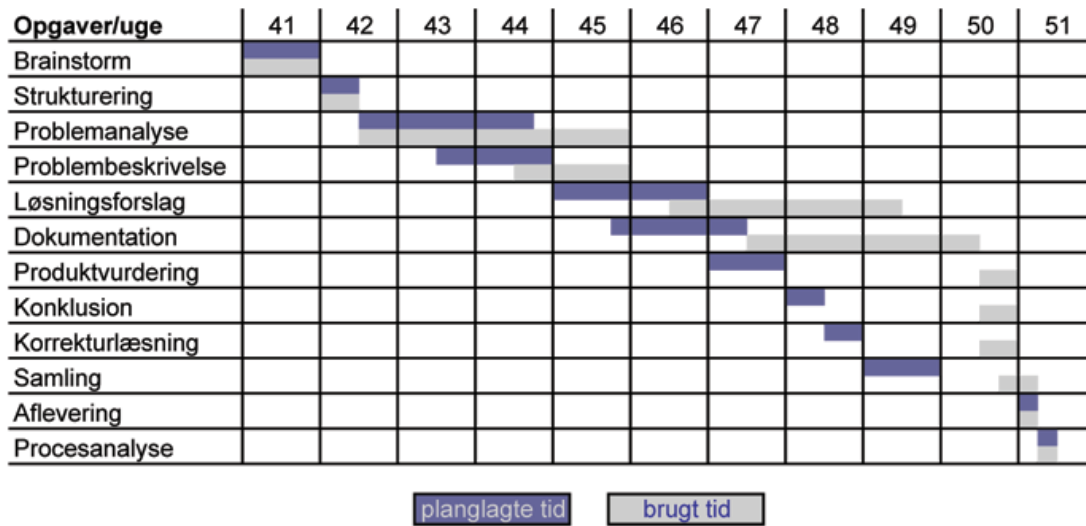
FSK kan være meget vigtig, for at sørge for, at vi kan holde os fokuseret, og få lavet det vi skal nå i løbet af en dag. Det er måske lidt en fejl, at vi ikke havde en FSK, men i starten af P1 syntes vi ikke, at der var brug for en.

Den måde vi har delt vores viden med hinanden i gruppen, har fungeret godt. Det er fordi, at vi igennem næsten hele projektføreløbet, har siddet sammen i grupperummet og arbejdet. Der var altid mulighed for, at man kunne spørge de andre til råds, hvis man var i tvivl, eller havde spørgsmål.

Vores vejledere har været til stor hjælp, da vi har spurgt dem til råds om, hvad der var af mangler i vores rapport. Vi har stort set haft et møde hver uge, hvor vi fik feedback på de nyeste arbejdsblade. Til sidst i projektet, burde vi nok have haft et møde mere, for at få gennemgået de sidste ting. Vi fik dog kun gjort det over email, hvor der ikke er mulighed for dialog eller diskussion.

10 Appendix

10.1 Bilag 1 - Tidsplan



Figur 2: Tidsplan

10.2 Bilag 2 - Logbog

Direkte kopi af logbogen fra vores hjemmeside - ikke rettet for eventuelle stavefejl.

2005-11-26: Uge 47

Uge 47, hvor vi havde hele ugen til projektarbejde, er nu overstået. Vi mødte op hver dag fra 9 til 17 hvor vi fik programmeret store dele af systemet.

En stor del af funktionerne er lavet nu, men der mangler stadig enkelte, og de forskellige dele af systemet mangler stadig at blive samlet...

2005-11-18: Noter fra vejledermøde

Analyse af systemet er for specifikt..

Brugervenlighed: Teorier? Gestaltloven. Skal videnskabeliggøres.

Priser: s. 13 billigere ved gratis udviklingsmiljø. -> erstat med openSource miljø/teknologi.

Database og struktur flyttes til senere.... for specifikt

Vagtbegreb skal defineres

virksomhedsanalyse trækkes op til målgruppeanalyse

behovsanalyse trækkes op til målgruppe...

indledning: præsentation af dispositionen og initierende problem.

Lovgivning omkring arbejdstider: Som bilag.

Problemformulering: Overblik, overordnet/initierende problem. Hvad har vi fundet ud af? Hvilket problem er det vi opstiller?

Problemformulering er meget, meget konkret. Skal være mere overordnet.

2005-11-16: Sidste hånd på projektanalyse

I dag er vi begyndt på de sidste emner i projektanalysen.

De sidste punkter er:

Esben -> Lovgivning.

Kim -> Virksomhedsanalyse.

Martin -> Databasedesign.

2005-11-14: Noter fra vejledermøde.... ikke læst

-Hvilke personer taler... undgå "vi" indenfor ingeniørvidenskab. Aldrig brug "man"

-I begrænsningen må vi godt bruge tidfaktoren i argumentation for begrænsningen. Men ingen undskyldninger.

-Rapportopbygningen er blevet bedre.... projektbeskrivelse => omformuleres til kapitel 2 af problemanalyse...

projektafgrænsning - er dette en delkonklusion? kapitel 3 problemformulering. projektafgrænsning

-Opbygningen er fin nok.... projektbeskrivelse bliver overflødig.

-interviewguide skal med som bilag

præsentation af initierende problem i indledning
mangleden overgang til problemanalysen

Problemanalysen:

Uklarhed..... hvad er formål.... hvad er kerneproblemet

Målgruppe: Opdeles i eksisterende system... og hvad kan forbedres...

Netto-chef som hovedkilde, og konkretiseret, hvad vi skal lave.

-kardinalitetsdiagram, præcisering,

2005-11-08: Projektbeskrivelse færdig for nu.

Vi fik færdiggjort projektbeskrivelsen indtil videre, og er nu klar til at begynde at kigge på løsningsforslag.

Det meste af dagen brugte vi på at læse vores projektbeskrivelse igennem, og tjekke for sammenhæng og lidt korrektur.

2005-11-04: Julen sig nærmer ...skål

Vi har søgt efter materiale om arbejdsmiljøloven.

Vi har påbegyndt afsnittet om projektafgrænsning.

Vi har udarbejdet bilag til vores rapport.

Vi har haft snigpræmiere på Tuborgs Julebryg... God Weekend!

2005-11-03: Endnu en dag i trædemøllen

Indledningsafsnittet er til dels færdigt.

Sikkerhedsafsnit er færdigt.

Vi fik tegnet et flot diagram på tavlen, som viser kardinalitet og struktur over vores program.

vi fik tilføjet en ny kommando i LaTeX, som giver mulighed for endnu en undersektion (`\subsubsection`).

2005-11-02: Interview med Netto

[Døng] og Kim var hos Netto (Danmarksgade) for at interviewe butikschefen. Vi erfarede at vores spørgeskema ikke var eksplicit nok, men vi fik dog uddybet spørgsmålene alligevel. Deres nuværende system fik vi også demonstreret. Vi fandt ud af at deres system er utroligt omfattende hvad angår funktioner, brugervenlighed og sikkerhed. Resten af gruppen arbejdede videre med de afsnit de var igang med.

2005-10-31: vejledermøde

til vejledermødet snakkede vejlederne om forslag til ændringer i rapporten, og vi fik udleveret noget nyt materiale. vi skal begynde at være mere præcise og mere strukturerede. så rapporten blev lettere at læse. vi skal komme mere ind på krav både fra vores og fra brugerens side.

2005-10-25: Problemanalyse start

Vi fik indelt problemanalysen i små 2-mands grupper, der så gik i gang med at skrive deres del af problemanalysen. Ydligere fik vi gjort LaTeX klar med, preamble og includes.

2005-10-21: Vejledermøde

Vi havde vejledermøde med både hoved- og bivejlder.

Vi snakkede om at systematisere vores ideer og har fået godkendt vores case. vi skal være metodiske og strukturerede. (dagsorden til næste møde)

Peter og Esben var fraværende.

2005-10-14: Brainstorm

I dag har vi lavet en brainstorming over vores emne. Vi har besluttet os for at tage udgangspunkt i Nettobutikken. Vi har stillet nogle overordnet emner op, som kan være i analysen...

ANALYSE:

- Påvirkning
- Betydning for firmaet
- sikkerhed(loginsystem, backup)
- målgruppe (butikker, brugervenlighed)
- lovgivning(HK-fagforening, alder, arbejdstider)
- Admin
- vagtbytte (evner, "samme arbejde")
- klient(vagtplan, wap, web, sms, email)
- udprint
- universelt program...(ikke kun netto)
- automatisering
- funktionalitet
- vedligeholdelse(brugervenlighed i administration)