

«2030 - Sanntidsquiz for Bærekraft»

«Utforsking av vurderinger ved valg av utviklingsmetodikk»

Kravdokumentasjon

Versjon 2.2

Dokumentet er basert på Kravdokumentasjon utarbeidet ved NTNU. Revisjon og tilpasninger til bruk ved IDER, DATA-INF utført av Carsten Gunnar Helgesen, Svein-Ivar Lillehaug og Per Christian Engdal. Dokumentet finnes også i engelsk utgave.

REVISJONSHISTORIE

Dato	Versjon	Beskrivelse	Forfatter
27/02/2022	1.0	Første versjon av funksjonalitet, domenemodell og prototype	Ivar Kvalsund Gjuvsland og Iselin Thorsen Nilsen
22/04/2022	2.0	Andre versjon av alt innhold i kravdokumentasjon	Ivar Kvalsund Gjuvsland og Iselin Thorsen Nilsen
14/05/2022	2.1	Oppdateringer av diagrammer og andre mindre tekstendringer	Ivar Kvalsund Gjuvsland og Iselin Thorsen Nilsen
19/05/2022	2.2	Oppdateringer av diagrammer og andre mindre tekstendringer	Ivar Kvalsund Gjuvsland og Iselin Thorsen Nilsen

INNHALDSFORTEGNELSE

1	INNLEDNING	1
2	FUNKSJONALITET	1
2.1	BRUKSTILFELLEDIAGRAMMER	1
2.1.1	<i>Administrator</i>	1
2.1.2	<i>Quizdeltager</i>	2
2.2	BRUKERREISER	2
2.2.1	<i>Administrator</i>	2
2.2.2	<i>Quizdeltager</i>	4
3	DOMENEMODELL	5
4	PROTOTYPER	6
4.1	WIREFRAMES	6
4.2	FIGMA	7
5	REFERANSER	8

FIGURLISTE

Figur 1 - Administrator brukstilfellediagram	1
Figur 2 - Quizdeltager brukstilfellediagram.....	2
Figur 3 - Domenemodell	5
Figur 4 - Wireframes	6
Figur 5 - Figma design av MVP for enkel quiz funksjonalitet	7
Figur 6 - Figma design brukerhåndtering	7

1 INNLEDNING

Dokumentet er utformet i forbindelse med bachelorprosjektet til, og er skrevet av, Ivar Kvalsund Gjuvsland og Iselin Thorsen Nilsen ved Høgskulen på Vestlandet, våren 2022.

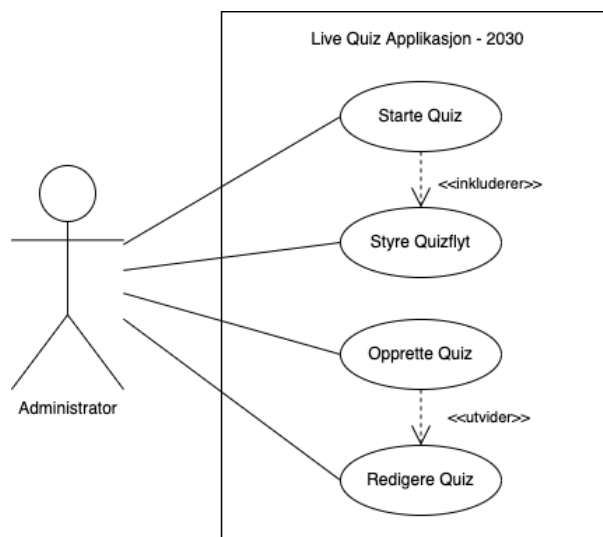
Dette dokumentet gir en oversikt over de tekniske spesifikasjonene og funksjonelle egenskapene som gjelder for prosjektet. Det inneholder planlagt funksjonalitet for produktet som skal utvikles illustrert med brukerreiser, domenemodell av problem domenet, og planlagt design for løsningen.

2 FUNKSJONALITET

2.1 Brukstilfellediagrammer

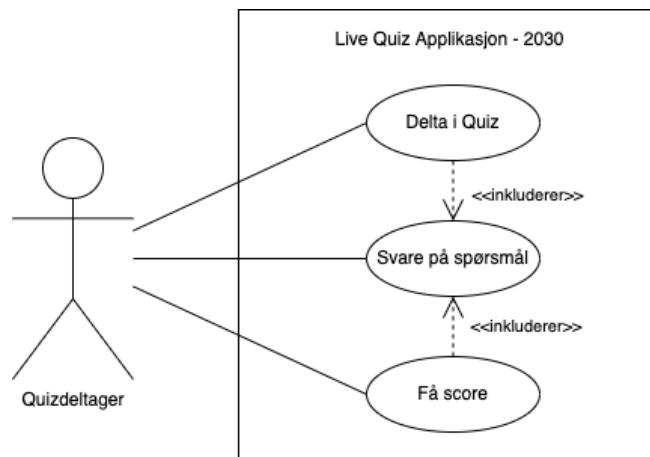
Brukstilfellediagrammene, vist i Figur 1 og Figur 2, er laget ut fra de funksjonelle egenskapene beskrevet i Visjonsdokumentet.

2.1.1 Administrator



Figur 1 - Administrator brukstilfellediagram

2.1.2 Quizdeltager



Figur 2 - Quizdeltager brukstilfellediagram

2.2 Brukerreiser

2.2.1 Administrator

Som administrator ...
ønsker jeg å opprette nye quizer ...
slik at jeg kan aktivere en sanntidsquiz for brukere.

- Hvis jeg er administrator, så kan jeg opprette nye sanntidsquizer
- Jeg kan opprette en quiz som har følgende informasjon:
 - Navn
 - Spørsmål
 - Svaralternativer
 - Riktig svar på spørsmål
 - Tidsintervall for hvor lang tid quizdeltager har på seg til å svare på hvert spørsmål
- Jeg kan aktivere bare én av flere tilgjengelige sanntidsquizer

Som administrator ...
ønsker jeg å fjerne quizer ...
slik at vi får ryddet dersom det er en utdatert quiz.

- Hvis jeg er administrator, så kan jeg slette quizer fra systemet
- Hvis jeg ønsker å slette en quiz skal systemet gi en advarsel, og be om bekreftelse

Som administrator ...
ønsker jeg å oppdatere quizer ...
slik at man kan tilpasse quiz etter brukere.

- Hvis jeg er administrator, kan jeg redigere innholdet i en quiz
- Jeg kan endre følgende informasjon:
 - Navn
 - Spørsmål
 - Svaralternativer
 - Riktig svar på spørsmål
 - Tidsintervall for hvor lang tid quizedeltager har på seg til å svare på hvert spørsmål

Som administrator ...
ønsker jeg å styre gjennomgangen av quizen ...
slik at noen har kontroll mens quizen foregår.

- Hvis jeg er administrator så kan jeg styre flyten av quizen
- Jeg kan starte og avslutte quizen

- Jeg velger når vi går videre til neste spørsmål
- Jeg har en egen administratorvisning som viser hvem som får poengscore for 1-3.plass

2.2.2 Quizdeltager

Som quizdeltager ...
ønsker jeg å ta del i en sanntidsquiz ...
slik at jeg kan bli med og svare på spørsmål.

- Hvis jeg er quizdeltager, så kan jeg melde meg på en quiz
- Jeg kan velge et brukernavn som representerer meg i quizen
- Systemet forteller meg om jeg har deltatt i quizen

Som quizdeltager ...
ønsker jeg å svare på spørsmål ...
slik at jeg kan vinne quizen.

- Hvis jeg er quizdeltager, så kan jeg besvare et spørsmål om gangen i quizen
- Jeg kan velge ut ifra 3-4 svaralternativer
- Systemet viser meg spørsmålet og svaralternativene jeg kan velge mellom
- Jeg kan bare velge ett svar én gang
- Systemet viser hvor lang tid det er igjen for å gi et svar
- Systemet viser hvilket svar jeg har valgt
- Jeg får vite det riktige svaret før vi går videre til neste spørsmål

Som **quizdeltager** ...

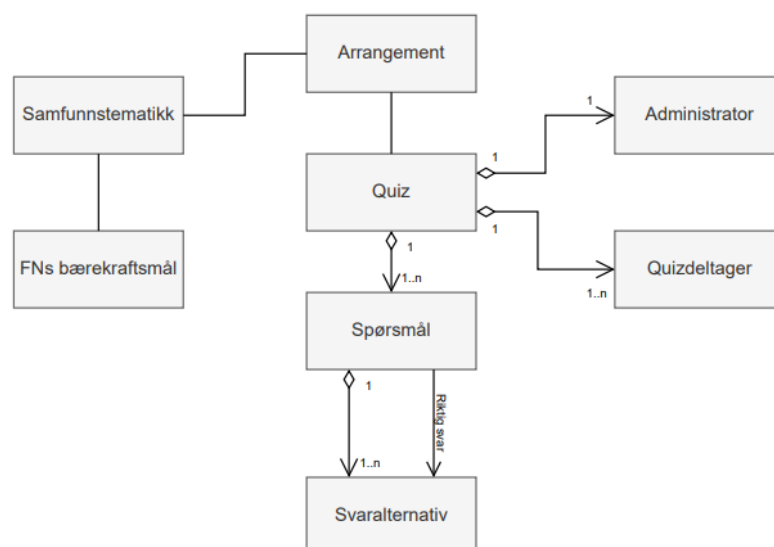
ønsker jeg å se hvor mange poeng jeg har ...

slik jeg vet hvordan jeg ligger an i quizen.

- Hvis jeg er bruker, så kan jeg se min egen poengscore så langt
- Jeg kan se poengscoren så lenge jeg har applikasjonen åpen og har internettilgang
- Poengscoren oppdateres når man får vite det riktige svaret på ett spørsmål og går videre

3 DOMENEMODELL

Teamet har definert problemområdet til applikasjonen ut fra forståelsen av problemet, og hvilke domener som er relevante, i en domenemodell vist i Figur 3. Quizen er tiltenkt arrangementer som har som formål å sette søkelys på samfunnstematikk. Primært er det FNs bærekraftsmål som er den gjeldende samfunnstematikken her. Hver quiz har en Administrator som starter og styrer gangen av quizen. Dette vil da være en ansatt i banken som har Administratortilgang til applikasjonen. Quizdeltagere deltar i en quiz på mobilen sin, gjennom den nedlastede applikasjonen. En quiz har flere spørsmål som har flere svaralternativer, der ett av de er det riktige svaret.

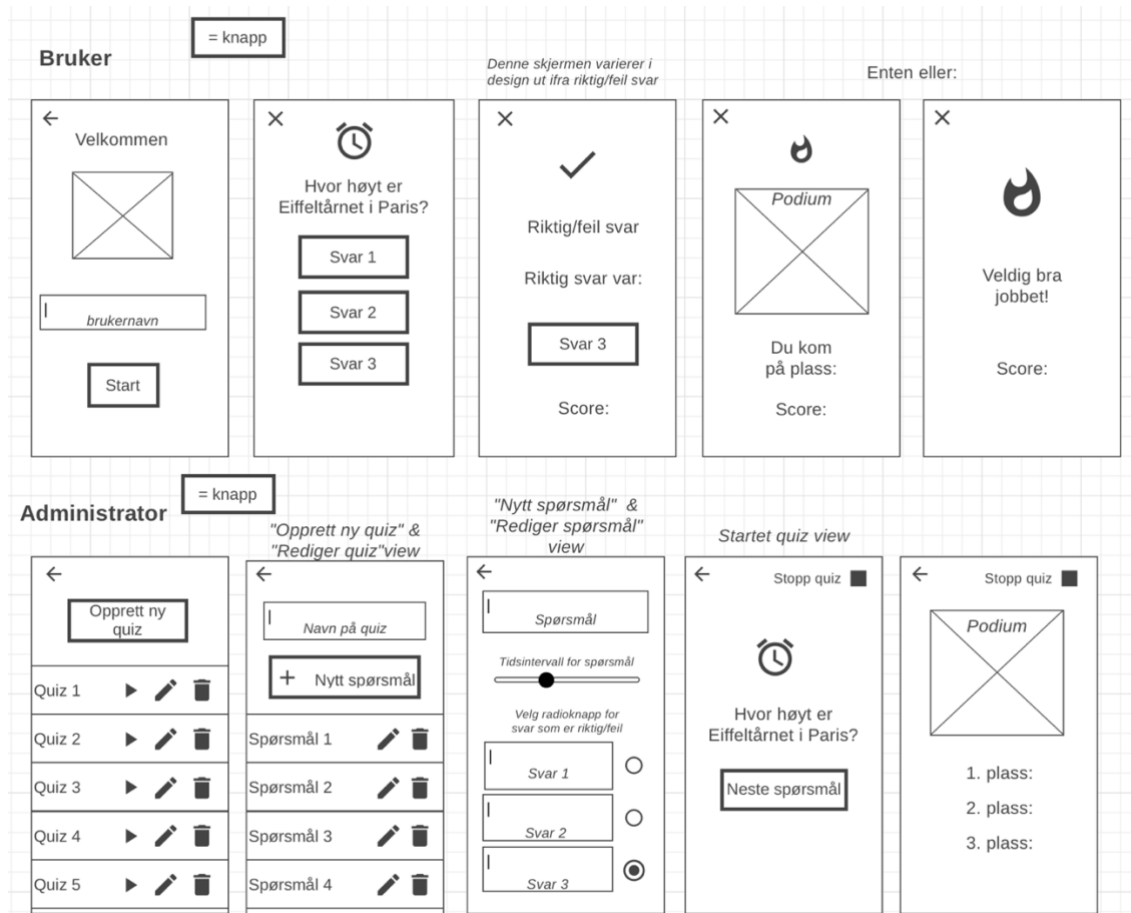


Figur 3 - Domenemodell

4 PROTOTYPER

For applikasjonen er det laget Wireframes (Wireframe, u.d.) som skal være enkle å endre på og som legger grunnlaget for en mer detaljert prototype laget i Figma (Figma, 2016), illustrert i Figur 4 og Figur 5.

4.1 Wireframes

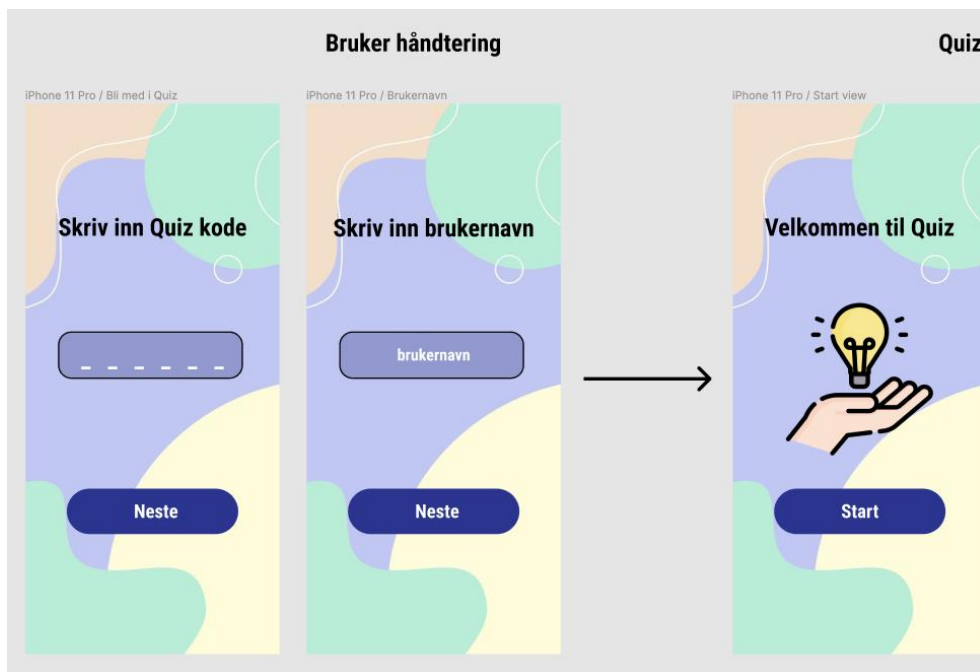


Figur 4 - Wireframes

4.2 Figma



Figur 5 - Figma design av MVP for enkel quiz funksjonalitet



Figur 6 - Figma design brukerhåndtering

Figma prototypen representerer ikke applikasjonens fullstendige funksjonalitet, men viser noe av den overordnede funksjonaliteten teamet skulle prioritere først. Quizdeltager-siden er illustrert i Figur 6.

5 REFERANSER

Figma, 2016. *Figma*. [Internett]

Available at: <https://www.figma.com>

[Funnet 22 Februar 2022].

Wireframe, u.d. *Wireframe.cc*. [Internett]

Available at: <https://wireframe.cc>

[Funnet 15 Februar 2022].