



LinkUp - Plattformen som fremmer relasjoner

Kravdokument

Versjon 3.0



REVISJONSHISTORIE

Dato	Versjon	Beskrivelse	Forfatter
16/02/2024	1.0	Første utkast punkt 1-4	Adrian Berget, Amund Fremming, Dennis Osmani
30/04/2024	2.0	Endringer fra tidligere møte	Adrian Berget, Amund Fremming, Dennis Osmani
10/05/2024	3.0	Rettskriving og formatering	Adrian Berget, Dennis Osmani

INNHALDSFORTEGNELSE

1 INNLEDNING.....	1
2 FUNKSJONALITET.....	2
2.1 Brukstilfellediagram.....	2
2.2 Brukstilfellebeskrivelser.....	3
3 DOMENEMODELL.....	11
4 PROTOTYPER.....	12
4.1 Wireframes.....	12
5 REFERANSER.....	15

1 INNLEDNING

Dette kravdokumentet er utformet for å tilby en omfattende oversikt over målene, omfanget og de spesifikke kravene for systemet som skal opprettes ifm. bacheloroppgaven. Den primære intensjonen er å etablere en felles oversikt og forståelse blant alle parter involvert i prosjektet. Dette inkluderer studentene selv, veileder og målgruppen for oppgaven. Ved å grundig avdekke og beskrive både domenet og funksjonaliteten til produktet, legges grunnlaget for en velorganisert og målbevisst utviklingsprosess.

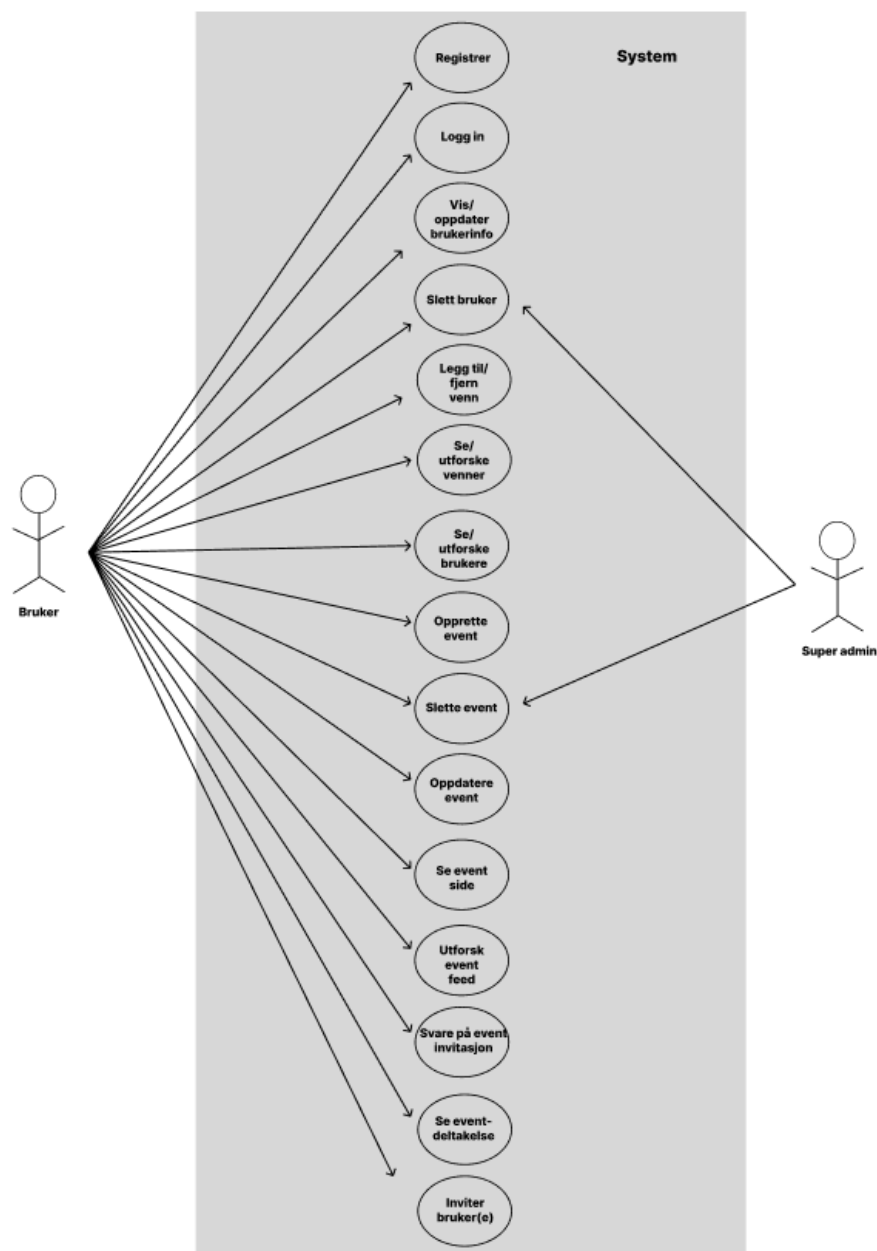
I dokumentet vil det nøye bli kartlagt konkrete tekniske og funksjonelle aspekter ved systemet, med et spesielt fokus på å definere produktets kjerneegenskaper og de tilhørende brukerinteraksjonene. Det er imidlertid kritisk å anerkjenne at den foreslåtte strukturen og innholdet i dokumentet representerer gruppens avgrensede MVP av et større system.

2 FUNKSJONALITET

Brukstilfeller blir benyttet for å få en oversikt over brukerens mulige interaksjoner med applikasjonen. Dette er en nyttig ressurs da det beskriver systemets funksjonalitet fra en brukers perspektiv, og gir utviklere en mulighet til å oversette brukerbehov til systembehov.

Funksjonaliteten som fremstilles i diagrammet nedenfor er basert på Must-have-seksjonen i Moscow diagrammet, se figur 2.1 i hovedrapporten.

2.1 Brukstilfellediagram



Figur 2.1 - Brukstilfellediagram

2.2 Brukstilfellebeskrivelser

Navn:	Registrere bruker
Aktører:	Bruker
Hensikt/Målsettin	Gi brukere mulighet til å registrere seg.
Normalflyt:	<ol style="list-style-type: none">1. Bruker fyller inn informasjon i et registreringsskjema2. Bruker trykker på knappen "Registrer"
Unntaksflyt [#1]:	<ul style="list-style-type: none">• Bruker prøver å registrere seg med en e-post som allerede er i bruk• Bruker skriver inn et passord som ikke oppfyller kravene for passord

Navn:	Logge inn
Aktører:	Bruker
Hensikt/Målsettin	La bruker som allerede er registrert logge inn og få tilgang til systemet
Normalflyt:	<ol style="list-style-type: none">1. Bruker skriver inn e-post og passord knyttet til sin bruker2. Trykker på knappen for å logge inn
Alternativ flyt :	<ul style="list-style-type: none">• Hvis du ikke er registrert, så kan du velge å registrere deg
Unntaksflyt [#1]:	<ul style="list-style-type: none">• Bruker skriver inn feil e-post eller passord

Navn:	Vis/oppdater brukerinformasjon
Aktører:	Bruker
Hensikt/Målsettin	Se informasjon om en bruker, eventuelt redigere informasjon
Normalflyt:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bruker trykker på et “brukerkort” i venneliste, søk eller liste i event 2. Bruker får informasjon om den valgte brukeren, samt mulighet til å legge til brukeren som venn
Alternativ flyt	<ul style="list-style-type: none"> ● Om aktøren allerede er venn med valgt bruker, vil den ha mulighet til å fjerne/blokkere vennskapet
Alternativ flyt	<ul style="list-style-type: none"> ● Om aktøren skal se sin egen bruker, vil dette være via en “min profil” knapp ● Bruker får i dette tilfellet mulighet til å trykke på en “rediger” knapp ● Feltene med brukerinformasjon blir da redigerbare, og bruker kan skrive inn ny informasjon ● Etter å ha redigert/ikke redigert feltene kan bruker trykke lagre for å lagre informasjonen. Dette fører til at systemet oppdaterer brukerinformasjonen i databasen.

Navn:	Slette bruker
Aktører:	Bruker, Super Admin
Hensikt/Målsettin	Fjerne en bruker fra systemet.
Normalflyt:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bruker går inn på sin egen profil. 2. Bruker trykker på knappen slett bruker
Alternativ flyt	<ul style="list-style-type: none"> • Super Admin sletter en bruker via APIet

Navn:	Legge til/fjerne venn
Aktører:	Bruker
Hensikt/Målsettin	Brukere skal kunne bestemme sine relasjoner med andre brukere i systemet ved å legge til eller fjerne venner.
Normalflyt:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bruker navigerer til en annen bruker i systemet 2. Bruker trykker på knapp for “Legg til venn” eller “Fjern venn” for å endre relasjonen
Alternativ flyt	<ul style="list-style-type: none"> • Bruker mottar venneforespørsel, og trykker legg til venn

Navn:	Utforsk venner
Aktører:	Bruker
Hensikt/Målsettin	Bruker skal kunne bla gjennom sine venner.
Normalflyt:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bruker navigerer seg til fanen for “brukere” i navigeringsbaren. 2. Bruker trykket på fanen “venner” 3. Bruker kan se igjennom sine venner
Unntaksflyt [#1]:	<ul style="list-style-type: none"> • Bruker har ingen venner å bla gjennom.

Navn:	Utforsk brukere
Aktører:	Bruker
Hensikt/Målsettin	Bruker skal kunne søke etter og finne andre brukere, og å trykke seg inn på de relevante brukerprofilene
Normalflyt:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bruker trykker på knappen for “brukere” i navigeringsbaren. 2. Brukeren trykker på fanen for “utforsk” 3. Skriver inn ønsket søkeord i form av et navn, og trykker søk 4. Bruker kan se resultater som passer med søket i form av brukerkort
Unntaksflyt [#1]:	<ul style="list-style-type: none"> • Bruker skriver inn en tekststreng som ikke passer med noen bruker, og får ingen resultater tilbake fra systemet

Navn:	Opprette event
Aktører:	Bruker
Hensikt/Målsettin	Opprette et event med tilhørende informasjon, og eventuelt invitasjoner til de brukeren ønsker å invitere.
Normalflyt:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bruker trykker på knappen “opprett event” i navigasjons-baren. 2. Bruker fyller inn informasjon om eventet 3. Bruker setter synlighet på eventet 4. Bruker sender ut invitasjoner til andre brukere om ønskelig.

Navn:	Arkivere event
Aktører:	Bruker, Super Admin
Hensikt/Målsettin	Arkivere et event fra systemet som brukeren har opprettet selv. Super Admin har mulighet til å arkivere alle eventer.
Normalflyt:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bruker navigerer seg frem til “sine eventer” 2. Bruker trykker på eventet som skal arkiveres 3. Bruker trykker “Rediger” knappen i eventet 4. Bruker trykker “Arkiver event”
Alternativ flyt	<ul style="list-style-type: none"> • Super Admin bruker APIet til å arkivere et event
Unntaksflyt [#1]:	<ul style="list-style-type: none"> • Eventet arkiveres automatisk 48 timer etter slutt-tidspunkt.

Navn:	Oppdatere event
Aktører:	Bruker
Hensikt/Målsettin	Endre informasjonen til et event
Normalflyt:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bruker navigerer seg til eventsiden 2. Bruker trykker på “Rediger” knappen 3. Bruker utfører nødvendige endringer 4. Bruker trykker “Lagre” knappen
Unntaksflyt [#1]:	<ul style="list-style-type: none"> • Bruker har ikke rolle som “Host” eller “Creator” i eventet, og får dermed ikke opp “Rediger” knappen

Navn:	Utforsk eventfeed
Aktører:	Bruker
Hensikt/Målsettin	Bruker kan se gjennom eventer som har blitt publisert i sitt lokale område.
Normalflyt:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bruker trykker på eventer i navigasjons-baren 2. Bruker trykker utforsk fanen 3. Bruker ser gjennom eventer som er publisert til offentligheten
Unntaksflyt [#1]:	<ul style="list-style-type: none"> • Det finnes ingen eventer som er lagt ut for offentligheten i brukerens lokale område.

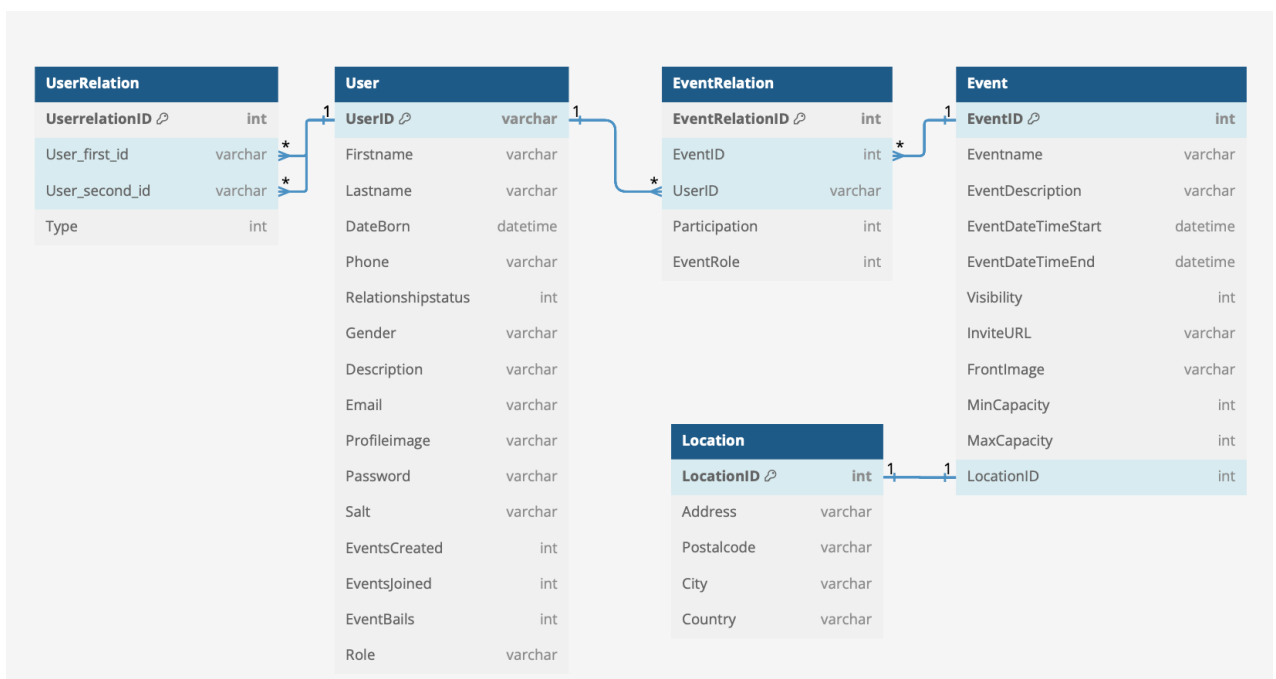
Navn:	Svare på eventinvitasjon
Aktører:	Bruker
Hensikt/Målsettin	Bruker svarer på en event invitasjon brukeren har fått.
Normalflyt:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bruker trykker på “mine eventer” i navigasjons-baren 2. Bruker trykker på “invitasjoner” fanen. 3. Brukeren får opp en liste med eventer ikke har svart på som en liste med event-kort 4. Bruker trykker på eventkort som åpner eventet 5. Bruker trykker på sitt ønskede svar
Alternativ flyt	<ul style="list-style-type: none"> • Hvis bruker allerede har trykket “SKAL”, kan den endre status til “SKAL IKKE”, og mister dermed tilgang til eventet

Navn:	Se event-deltakelse
Aktører:	Bruker
Hensikt/Målsettin	Bruker skal kunne se alle som er invitert til eventet
Normalflyt:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bruker navigerer seg til event-siden 2. Bruker trykker seg inn på listen over deltakere
Unntaksflyt [#1]:	<ul style="list-style-type: none"> • Bruker har selv ikke svart på sin deltagelse, og bruker må trykke “SKAL” for å kunne se listen over inviterte brukere

Navn:	Inviter bruker(e) til event
Aktører:	Bruker
Hensikt/Målsettin	Bruker skal kunne invitere bruker(e) til sitt event.
Normalflyt:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bruker trykker inviter bruker(e) 2. Bruker velger hvilke person(er) den vil invitere 3. Trykker på inviter, for å sende ut invitasjon(er) 4. Bruker kan også bruke invitasjons url for å sende til venner i andre apper.
Unntaksflyt [#1]:	<ul style="list-style-type: none"> • Bruker har selv ikke svart på sin deltagelse, og bruker må trykke “SKAL” for å kunne se listen over inviterte brukere

3 DOMENEMODELL

Det har blitt opprettet en domenemodell for systemet i form av et ER-diagram. Dette gir en tydelig oversikt over de ulike entitetene, deres attributter, samt deres forhold til andre entiteter. Modellen fungerer som en viktig ressurs under utviklingen. Diagrammet har tre enkle tabeller som representerer navnet de har fått, altså bruker, event og lokasjon. I tillegg har systemet tabellene "EventRelation" og "UserRelation", som er koblingstabeller. "Event Relation" representerer en brukers forhold til et event, inkludert deltakelse og rolle. "UserRelation" representerer forholdet mellom to brukere, i form av venneforespørsler, blokkeringer og vennskap.

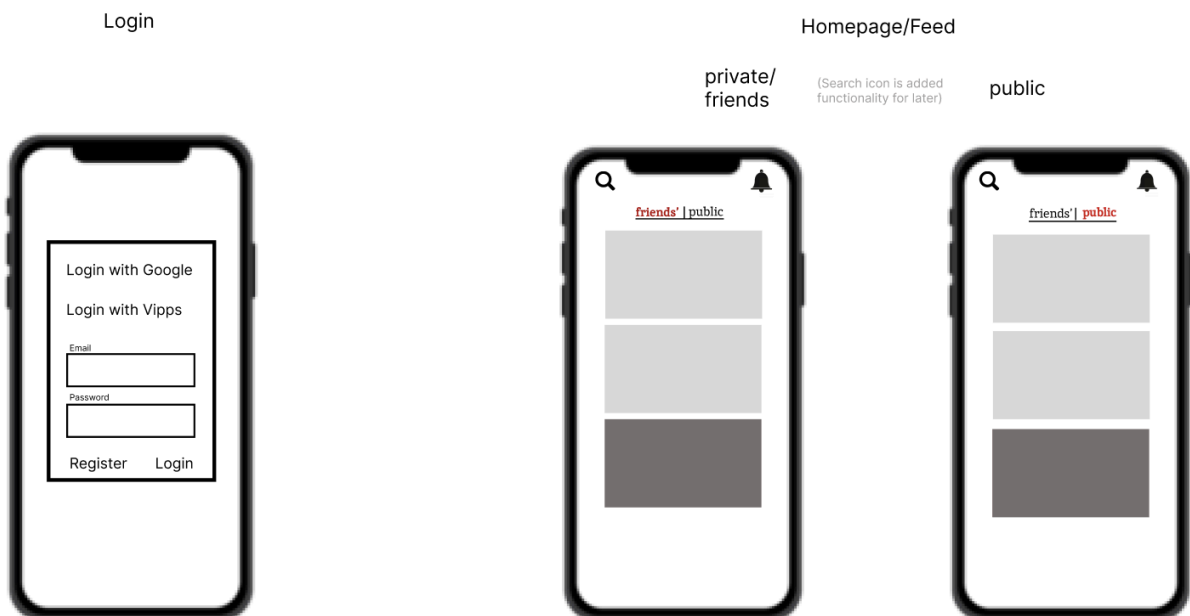


Figur 3.1 - Domenemodell i form av ER-diagram

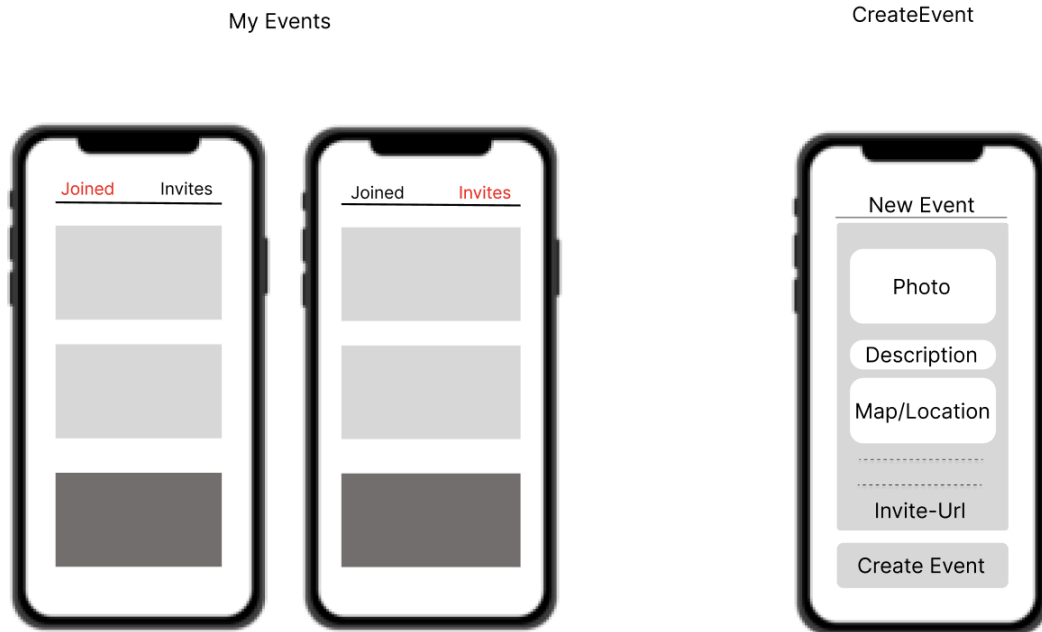
4 PROTOTYPER

Prototyper er et avgjørende verktøy i utviklingen av applikasjonen. Det gir mulighet til å eksperimentere med design og funksjonalitet, identifisere potensielle problemer og forbedre brukeropplevelsen før den endelige versjonen av applikasjonen. Prototypen blir benyttet for å visualisere produktet i forkant av utviklingen, noe som gjør det lettere å tilpasse funksjonalitet, samt skreddersy applikasjonens brukeropplevelse. De vil også bli benyttet som inspirasjon da det endelige designet av brukergrensesnittet skal opprettes på et senere stadium i prosjektperioden.

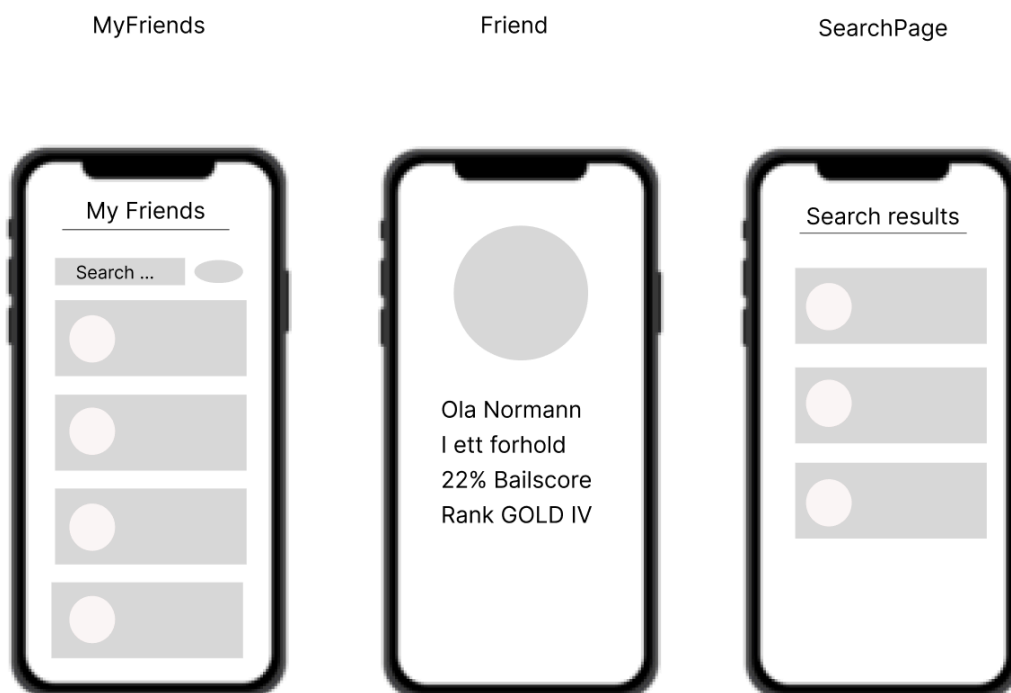
4.1 Wireframes



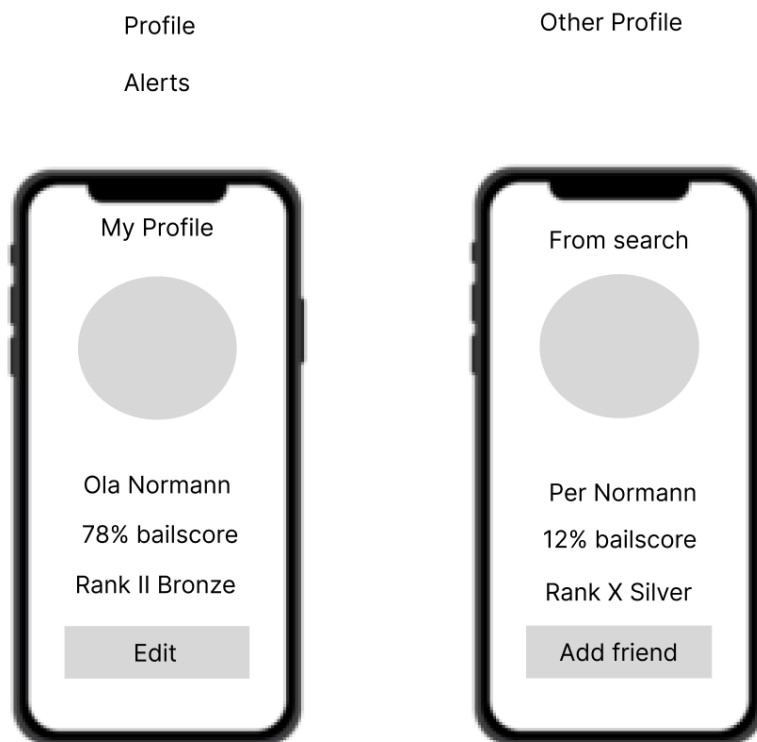
Figur 4.1 - "Login" og "Homepage/Feed"



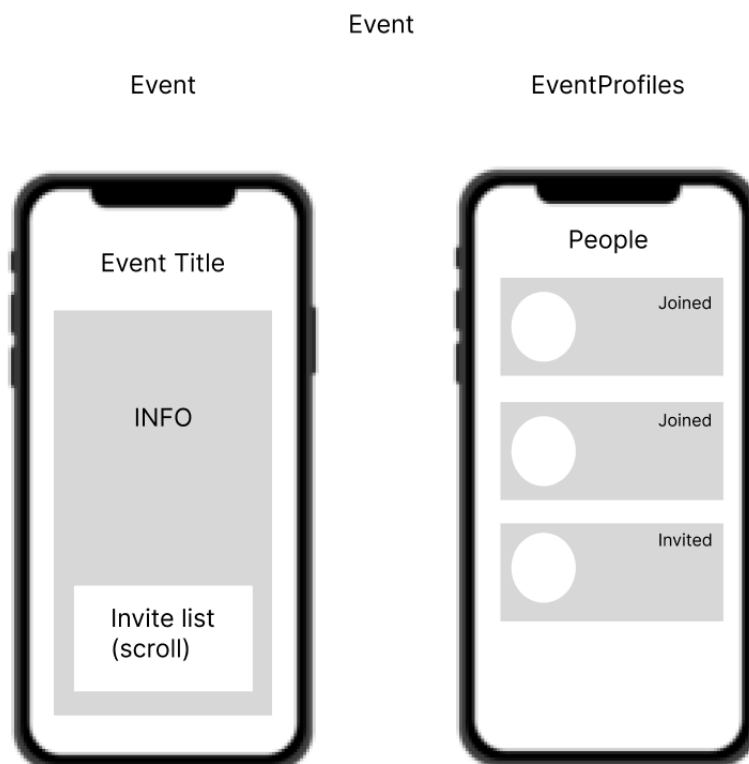
Figur 4.2 - "My Events" og "Create Event"



Figur 4.3 - "My Friends", "Friend" og "Search Page"



Figur 4.4 - "My Profile" og "Other Profile"



Figur 4.5 - "Event" og "Event Profiles"

5 REFERANSER

Ingen