

kravkommentarer-2014-02-07

February 9, 2014

Contents

1	Krav	2
1.1	Ändringar av befintliga krav	2
1.1.1	S.R.2.1	2
1.1.2	S.R.3	2
1.1.3	S.R.4	2
1.1.4	S.R.4.1.1	2
1.1.5	S.R.7	2
1.1.6	S.R.12.1	3
1.1.7	S.R.16	3
1.1.8	S.R.18	3
1.1.9	S.R.19	3
1.1.10	S.R.20.3	3
1.1.11	S.R.23.4	3
1.1.12	S.R.23.5.3	3
1.1.13	S.R.26	3
1.1.14	S.R.27	4
1.2	Förslag på nya krav	4
1.2.1	Game manager	4
1.2.2	Export to excel	4
1.2.3	Loggarna skall utökas så att nya funktioner loggas. . .	4
2	Fackord	4
2.1	Blandat	4
2.1.1	Excercise	4
2.2	Personer	4
2.2.1	Instructor	4
2.2.2	Player	5

2.3	Programs	5
2.3.1	Excercise Client	5
2.3.2	Excercise Server	5
2.3.3	Excercise Manager	5
2.3.4	Scenario Editor	5
2.4	Software concepts	5
2.4.1	Event	5
2.4.2	Log	5
2.4.3	Scenario	5

Kommentarer kravdokument version 0.1 samt förslag på facktermer. Jon Dybeck (jondy276)

1 Krav

Nedan följer förslag på ändringar och förfiningar av olika krav. Vi undrar även hur kunden ser på prioriteringar av olika krav, dvs inom de olika kravkategorierna.

1.1 Ändringar av befintliga krav

1.1.1 S.R.2.1

Vi vill inte ha 3D funktionalitet som ett skall krav, helst ingen 3D alls.

1.1.2 S.R.3

Som i S.R.2.1, vi vill att detta flyttas från skall krav och helst stryks helt.

1.1.3 S.R.4

Vi ser gärna att det står tydligt vilka vyer som skall ingå.

1.1.4 S.R.4.1.1

Behålls men kommer antagligen implementeras med video/bild/streetview

1.1.5 S.R.7

En kortare och mer koncis beskrivning av Script, Event och Jump-Point. Jag föreslår att kunden tittar på de definitioner längre ned i detta dokument.

1.1.6 S.R.12.1

Detta krav tas bort helt.

1.1.7 S.R.16

Detta krav tas bort helt.

1.1.8 S.R.18

Detta krav är otydligt om vad "loose couplings" och "Distributable UI" betyder. Vi föreslår att detta krav och S.R.18 beskriver Game Manager som endast ett gui. All funktionalitet implementeras sedan i Server.

1.1.9 S.R.19

Föreslår att detta krav ställer ett krav på ett publikt api i någon form istället för att prata om framtida klienter. De framtida klienterna kan då använda de publika apierna.

1.1.10 S.R.20.3

Stryka dett krav, eller omformulera dett till att förklara varför funktionerna skall gömmas. Så att det blir tydligt vad som skiljer dessa funktioner från de andra i Gam Manager.

1.1.11 S.R.23.4

Föreslår att detta krav delas upp i två krav. Det första säger då att man kan hoppa till Jump-Points och det andra säger att man kan flytta patienter och andra resurser.

1.1.12 S.R.23.5.3

Vad innebär inspel? Föreslår att kravet bara säger "Create new event".

1.1.13 S.R.26

Förklara tydligare vad som en preview innehåller.

1.1.14 S.R.27

Förklara tydligare vad quality indicators är alternativt ge oss mer dokumentation om dessa.

1.2 Förslag på nya krav

1.2.1 Game manager

Skapa ett prio 3 krav som visar att Game Manager skall kunna välja och starta scenarion.

1.2.2 Export to excel

Det är väldigt viktigt att detta finns som ett tydligt krav om kunden vill ha det. Vi föreslår att 24.1 blir ett eget krav för att poängtera hur viktigt det är.

1.2.3 Loggarna skall utökas så att nya funktioner loggas.

Det vore bra om detta stod tydligare i kravspecifikationen.

2 Fackord

Nedan följer förslag på standardiserade termer. Bland annat vill vi välja antingen ordet Game eller Excercise, men inte båda. Samt skilja på ett scenario som körs och ett som finns lagrat, detta för att tydligare visa när vissa program kan användas.

2.1 Blandat

2.1.1 Excercise

En övning där Player's använder DigiMergo för att träna sig inom katastrofscenarion.

2.2 Personer

2.2.1 Instructor

De personer som är ansvarig för en övning.

2.2.2 Player

De personer som deltar i en övning.

2.3 Programs

2.3.1 Excercise Client

Det program som Player's använder för att utvärera uppgifter under övningen. För närvarande är detta ett pc program som visar ett touch-gränssnitt på storbildsskärmar, men det kan tänkas att nya klienter skapas i framtiden.

2.3.2 Excercise Server

Den mjukvara som körs på en pc och hanterar ett scenario under en övning.

2.3.3 Excercise Manager

Ett program som Instructors använder för att övervaka och styra en pågående Excercise.

2.3.4 Scenario Editor

Ett program som används för att skapa scenarion som sedan kan köras. Detta program körs offline utan en aktiv server.

2.4 Software concepts

2.4.1 Event

Är en automatiserad ändring av ett Scenario som sker under en pågående Excercise. Detta kan vara att till exempel vara att ge eller ta bort olika resurser som ambulanser.

2.4.2 Log

Är lagrad historik över alla händelser som skett under en Excercise. I detta ingår vilka Events som aktiverats, vad Players tog för åtgärder, etc.

2.4.3 Scenario

En beskrivning av vad som kommer att hända under en Excercise, detta inkluderar till exempel Events och information om hur skärmar används.

Notera att scenarion är bara informationen om vad som skall hända. När man kör ett Scenario får man en Excercise.