

Kulinarna Aplikacja Mobilna

Poreba Bartłomiej, Zaczek Bartłomiej, Szafranski Ireneusz

Zespołowe przedsięwzięcie inżynierskie

Informatyka

Rok. akad. 2017/2018, sem. I

Prowadzący: dr hab. Marcin Mazur

Spis treści

1	Opis projektu	3
1.1	Członkowie zespołu	3
1.2	Cel projektu (produkt)	3
1.3	Potencjalny odbiorca produktu (klient)	3
1.4	Metodyka	3
2	Wymagania użytkownika	3
2.1	User story 1	3
2.2	User story 2	3
2.3	User story 3	4
2.4	User story 4	4
2.5	User story 5	4
2.6	User story 6	4
2.7	User story 7	4
2.8	User story 8	4
2.9	User story 9	4
3	Harmonogram	4
3.1	Rejestr zadań (Product Backlog)	4
3.2	Sprint 1	5
3.3	Sprint 2	5
3.4	Sprint 3	5
3.5	Sprint 4	5
3.6	Sprint 5	5
4	Product Backlog	6
4.1	Backlog Item 1	6
4.2	Backlog Item 2	6
4.3	Backlog Item 3	6
4.4	Backlog Item 4	6
4.5	Backlog Item 5	7
4.6	Backlog Item 6	7
4.7	Backlog Item 7	7
5	Sprint 1	8
5.1	Cel	8
5.2	Sprint Planning/Backlog	8
5.3	Realizacja	8
5.4	Sprint Review/Demo	8
6	Sprint 2	8
6.1	Cel	8
6.2	Sprint Planning/Backlog	8
6.3	Realizacja	8
6.4	Sprint Review/Demo	9

7	Sprint 3	9
7.1	Cel	9
7.2	Sprint Planning/Backlog	9
7.3	Realizacja	9
7.4	Sprint Review/Demo	9
8	Sprint 4	10
8.1	Cel	10
8.2	Sprint Planning/Backlog	10
8.3	Realizacja	10
8.4	Sprint Review/Demo	10
9	Sprint 5	11
9.1	Cel	11
9.2	Sprint Planning/Backlog	11
9.3	Realizacja	11
9.4	Sprint Review/Demo	11

1 Opis projektu

1.1 Członkowie zespołu

1. Poręba Bartłomiej (kierownik projektu).
2. Zaczek Bartłomiej.
3. Szafrński Ireneusz.

1.2 Cel projektu (produkt)

Celem projektu jest stworzenie aplikacji mobilnej, która na podstawie posiadanych przez użytkownika produktów znajdzie danie które użytkownik będzie mógł sporządzić, a ponadto będzie miał wgląd do wartości kalorycznych potrawy, przeglądać zdjęcia gotowej potrawy, będzie mógł przeczytać recenzje na temat danej potrawy oraz posortować listę wyszukanych potraw wg. swoich upodobań.

1.3 Potencjalny odbiorca produktu (klient)

Klientem może być każdy kto nie ma pomysłu na obiad i/lub nie umie gotować. Aplikacja w prosty i przystępny dla każdego sposób krok po kroku opisze jak sporządzić wybraną potrawę.

1.4 Metodyka

Projekt będzie realizowany przy użyciu (zaadaptowanej do istniejących warunków) metodyki *Scrum*.

2 Wymagania użytkownika

«Przedstawić listę wymagań użytkownika w postaci „historyjek” (User stories). Każda historyjka powinna opisywać jedną cechę systemu. Struktura: As a [type of user], I want [to perform some task] so that I can [achieve some goal/benefit/value] (zob. np. [5]).»

2.1 User story 1

Jako użytkownik aplikacji chcę mieć dostęp do prostego i czytelnego interfejsu, żebym mógł szybko i sprawnie znaleźć to czego szukam.

*Aplikacja dostosowana do różnych rozmiarów urządzeń i systemów Android.

*Ograniczenie do minimum ilość przycisków.

2.2 User story 2

Jako użytkownik aplikacji chcę wiedzieć co mogę sporządzić z produktów, które posiadam, żebym nie tracił czasu na poszukiwania przepisów.

*Baza danych regularnie aktualizowana, aby zapewnić szeroki wybór przepisów.

2.3 User story 3

Jako użytkownik aplikacji chcę wiedzieć ile kalorii ma dana potrawa, żebym mógł kontrolować to co jem.

*Opcja liczenia kalorii dla pojedynczego składnika i całej potrawy.

2.4 User story 4

Jako użytkownik aplikacji chcę sprawdzić jakich produktów brakuje mi do potrawy, żebym mógł delectować się jej smakiem.

*Opcja sortowania potraw wg ilości brakujących składników.

2.5 User story 5

Jako użytkownik aplikacji chcę wiedzieć jak inni użytkownicy oceniają daną potrawę, żebym mógł przygotować danie które oni polecają.

*Możliwość oceniania potraw i dzielenia się opinią z innymi użytkownikami aplikacji.

2.6 User story 6

Jako użytkownik aplikacji chcę dzielić się moimi przepisami, żebym mógł poznać opinie na jej temat.

*Możliwość dodawania przepisów do ogólnej bazy danych (po zatwierdzeniu).

2.7 User story 7

Jako użytkownik aplikacji chcę żeby aplikacja na telefon nie zajmowała dużo miejsca, żebym mógł mieć na nim miejsce na zdjęcia i filmy.

*Baza danych online, przez co mniejszy rozmiar aplikacji .

2.8 User story 8

Jako użytkownik aplikacji chcę wiedzieć ile czasu potrzebuje na sporządzenie danej potrawy, żebym mógł odpowiednio zagospodarować swój wolny czas.

*Przy każdej potrawie jest szacowany czas jej przygotowania.

2.9 User story 9

Jako użytkownik aplikacji chcę mieć dostęp do ulubionych przepisów kiedy jestem offline, żebym mógł korzystać z niej gdziekolwiek jestem.

*Możliwość zapisywania ulubionych przepisów.

3 Harmonogram

3.1 Rejestr zadań (Product Backlog)

- Data rozpoczęcia: 17.10.2017.
- Data zakończenia: 23.01.2018.

3.2 Sprint 1

- Data rozpoczęcia: 17.10.2017.
- Data zakończenia: 07.11.2017.
- Scrum Master: Poręba Bartłomiej.
- Product Owner: Zaczyk Bartłomiej.
- Development Team: «lista developerów».

3.3 Sprint 2

- Data rozpoczęcia: 07.11.2017.
- Data zakończenia: 21.11.2017.
- Scrum Master: Zaczyk Bartłomiej.
- Product Owner: Poręba Bartłomiej.
- Development Team: «lista developerów».

3.4 Sprint 3

- Data rozpoczęcia: 21.11.2017.
- Data zakończenia: 19.12.2017.
- Scrum Master: Poręba Bartłomiej.
- Product Owner: Szafrński Ireneusz.
- Development Team: «lista developerów».

3.5 Sprint 4

- Data rozpoczęcia: 19.12.2017.
- Data zakończenia: 09.01.2018.
- Scrum Master: Zaczyk Bartłomiej.
- Product Owner: Szafrński Ireneusz.
- Development Team: «lista developerów».

3.6 Sprint 5

- Data rozpoczęcia: 09.01.2018.
- Data zakończenia: 23.01.2018.
- Scrum Master: Szafrński Ireneusz.
- Product Owner: Poręba Bartłomiej.
- Development Team: «lista developerów».

4 Product Backlog

4.1 Backlog Item 1

Tytuł zadania. Wstępne zaprogramowanie aplikacji.

Opis zadania. Instalacja środowiska Android Studio wraz z konfiguracją i zapoznaniem się z jego funkcjami oraz zdefiniowanie wszystkich przycisków w taki sposób, aby każdy odsyłał do odpowiedniego dla niego ekranu.

Priorytet. 1.

Definition of Done. Każdy przycisk odsyła w odpowiednie dla niego miejsce.

4.2 Backlog Item 2

Tytuł zadania. Projektowanie prostego i czytelnego interfejsu graficznego.

Opis zadania. Wizualne projektowanie przejrzystego interfejsu.

Priorytet. 2.

Definition of Done. Kompletny i sprawdzony interfejs stworzony w aplikacji Android Studio.

4.3 Backlog Item 3

Tytuł zadania. Stworzenie bazy danych i dołączenie jej do aplikacji.

Opis zadania. Baza danych postawiona na serwerze mysql. Baza uzupełniona danymi. Zaimplementowanie bazy do aplikacji.

Priorytet. 2.

Definition of Done. Aplikacja widzi i w prawidłowy sposób odczytuje dane zawarte w bazie danych.

4.4 Backlog Item 4

Tytuł zadania. Zaprogramowanie opcji "Szukaj".

Opis zadania. Wprowadzenie do aplikacji odpowiednich zmiennych do wyszukiwania.

Priorytet. 3.

Definition of Done. Po wprowadzeniu produktów do wyszukiwarki aplikacja podaje listę przepisów, które można z nich sporządzić oraz sortuje je wg ilości brakujących składników (najpierw pełne przepisy, następnie z brakującym jednym składnikiem itd...).

4.5 Backlog Item 5

Tytuł zadania. Wdrożenie systemu liczenia kalorii.

Opis zadania. Dodanie wartości kalorycznej do każdego składnika oraz zaprogramowanie aplikacji w taki sposób, aby liczyła końcową wartość kaloryczną dla całej potrawy.

Priorytet. 4.

Definition of Done. Każdy przepis ma wyświetlone informacje o wartościach kalorycznych potrawy.

4.6 Backlog Item 6

Tytuł zadania. Wprowadzenie systemu oceny i recenzji.

Opis zadania. Zaprojektowanie systemu recenzji i oceny oraz wdrożenie jej do aplikacji.

Priorytet. 4.

Definition of Done. Każdy użytkownik aplikacji będzie mógł recenzować daną potrawę oraz ją oceniać.

4.7 Backlog Item 7

Tytuł zadania. Wdrożenie opcji zapisywania przepisów offline.

Opis zadania. Dodanie opcji zapisu wybranego przez użytkownika przepisu na pamięć swojego telefonu.

Priorytet. 5.

Definition of Done. Użytkownik ma dostęp do ulubionych potraw kiedy nie jest połączony z internetem. .

«Tutaj dodawać kolejne zadania»

5 Sprint 1

5.1 Cel

Wstępny projekt aplikacji oraz stworzenie siatki umożliwiającej dostęp do różnych ekranów aplikacji.

5.2 Sprint Planning/Backlog

Tytuł zadania. Wstępne zaprogramowanie aplikacji.

- Estymata: L.

5.3 Realizacja

Tytuł zadania. Wstępne zaprogramowanie aplikacji.

Wykonawca. Poręba Bartłomiej, Zaczyk Bartłomiej, Szafranski Ireneusz.

Realizacja. «Sprawozdanie z realizacji zadania (w tym ocena zgodności z estymatą). Kod programu (środowisko *verbatim*):

```
for (i=1; i<10; i++)  
...  
».
```

5.4 Sprint Review/Demo

«Sprawozdanie z przeglądu Sprint'u – czy założony cel (przyrost) został osiągnięty oraz czy wszystkie zaplanowane Backlog Item'y zostały zrealizowane? Demonstracja przyrostu produktu».

6 Sprint 2

6.1 Cel

Prosty w obsłudze i w pełni funkcjonalny interfejs graficzny wraz ze wstępnym zaprogramowaniem aplikacji.

6.2 Sprint Planning/Backlog

Tytuł zadania. Projektowanie prostego i czytelnego interfejsu graficznego.

- Estymata: L.

6.3 Realizacja

Tytuł zadania. Projektowanie prostego i czytelnego interfejsu graficznego.

Wykonawca. Poręba Bartłomiej, Zaczyk Bartłomiej, Szafrąński Ireneusz.

Realizacja. «Sprawozdanie z realizacji zadania (w tym ocena zgodności z estymatą). Kod programu (środowisko `verbatim`):

```
for (i=1; i<10; i++)  
...  
».
```

6.4 Sprint Review/Demo

«Sprawozdanie z przeglądu Sprint'u – czy założony cel (przyrost) został osiągnięty oraz czy wszystkie zaplanowane Backlog Item'y zostały zrealizowane? Demostracja przyrostu produktu».

7 Sprint 3

7.1 Cel

Stworzenie bazy danych z przepisami oraz zaimplementowanie jej do aplikacji.

7.2 Sprint Planning/Backlog

Tytuł zadania. Stworzenie bazy danych i dołączenie jej do aplikacji.

- Estymata: XL.

7.3 Realizacja

Tytuł zadania. Stworzenie bazy danych i dołączenie jej do aplikacji.

Wykonawca. Poręba Bartłomiej, Zaczyk Bartłomiej, Szafrąński Ireneusz.

Realizacja. «Sprawozdanie z realizacji zadania (w tym ocena zgodności z estymatą). Kod programu (środowisko `verbatim`):

```
for (i=1; i<10; i++)  
...  
».
```

7.4 Sprint Review/Demo

«Sprawozdanie z przeglądu Sprint'u – czy założony cel (przyrost) został osiągnięty oraz czy wszystkie zaplanowane Backlog Item'y zostały zrealizowane? Demostracja przyrostu produktu».

8 Sprint 4

8.1 Cel

Wdrożenie do aplikacji opcji "Szukaj" oraz systemu liczenia kalorii.

8.2 Sprint Planning/Backlog

Tytuł zadania. Zaprogramowanie opcji "Szukaj".

- Estymata: L.

Tytuł zadania. Wdrożenie systemu liczenia kalorii.

- Estymata: M.

«Tutaj dodawać kolejne zadania»

8.3 Realizacja

Tytuł zadania. Zaprogramowanie opcji "Szukaj".

Wykonawca. Poręba Bartłomiej, Zaczyk Bartłomiej, Szafranski Ireneusz.

Realizacja. «Sprawozdanie z realizacji zadania (w tym ocena zgodności z estymatą). Kod programu (środowisko `verbatim`):

```
for (i=1; i<10; i++)  
...  
».
```

Tytuł zadania. Wdrożenie systemu liczenia kalorii.

Wykonawca. Poręba Bartłomiej, Zaczyk Bartłomiej, Szafranski Ireneusz.

Realizacja. «Sprawozdanie z realizacji zadania (w tym ocena zgodności z estymatą). Kod programu (środowisko `verbatim`):

```
for (i=1; i<10; i++)  
...  
».
```

8.4 Sprint Review/Demo

«Sprawozdanie z przeglądu Sprint'u – czy założony cel (przyrost) został osiągnięty oraz czy wszystkie zaplanowane Backlog Item'y zostały zrealizowane? Demostracja przyrostu produktu».

9 Sprint 5

9.1 Cel

Wprowadzenie możliwości recenzji, oceny oraz zapisywania przepisów w pamięci urządzenia.

9.2 Sprint Planning/Backlog

Tytuł zadania. Wprowadzenie systemu oceny i recenzji.

- Estymata: M.

Tytuł zadania. Wdrożenie opcji zapisywania przepisów offline.

- Estymata: M.

9.3 Realizacja

Tytuł zadania. Wprowadzenie systemu oceny i recenzji.

Wykonawca. Poręba Bartłomiej, Zaczek Bartłomiej, Szafranski Ireneusz.

Realizacja. «Sprawozdanie z realizacji zadania (w tym ocena zgodności z estymatą). Kod programu (środowisko `verbatim`):

```
for (i=1; i<10; i++)  
...  
».
```

Tytuł zadania. Wdrożenie opcji zapisywania przepisów offline.

Wykonawca. Poręba Bartłomiej, Zaczek Bartłomiej, Szafranski Ireneusz.

Realizacja. «Sprawozdanie z realizacji zadania (w tym ocena zgodności z estymatą). Kod programu (środowisko `verbatim`):

```
for (i=1; i<10; i++)  
...  
».
```

9.4 Sprint Review/Demo

«Sprawozdanie z przeglądu Sprint'u – czy założony cel (przyrost) został osiągnięty oraz czy wszystkie zaplanowane Backlog Item'y zostały zrealizowane? Demostracja przyrostu produktu».

Literatura

- [1] S. R. Covey, *7 nawyków skutecznego działania*, Rebis, Poznań, 2007.
- [2] Tobias Oetiker i wsp., Nie za krótkie wprowadzenie do systemu L^AT_EX 2_ε,
<ftp://ftp.gust.org.pl/TeX/info/lshort/polish/lshort2e.pdf>
- [3] K. Schwaber, J. Sutherland, *Scrum Guide*, <http://www.scrumguides.org/>, 2016.
- [4] <https://agilepainrelief.com/notesfromatooluser/tag/scrum-by-example>
- [5] https://www.tutorialspoint.com/scrum/scrum_user_stories.htm