

Kulinarna Aplikacja Mobilna

Poreba Bartłomiej, Zaczyk Bartłomiej, Szafrński 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	6
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	7
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	9
6.3	Realizacja	9
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	10
8	Sprint 4	10
8.1	Cel	10
8.2	Sprint Planning/Backlog	10
8.3	Realizacja	10
8.4	Sprint Review/Demo	11
9	Sprint 5	11
9.1	Cel	11
9.2	Sprint Planning/Backlog	11
9.3	Realizacja	11
9.4	Sprint Review/Demo	12

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 delektować się jej smakiem.

*Opcja sortowania potraw wg ilości brakujących składników.

2.5 User story 5

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 .

2.6 User story 6

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.

2.7 User story 7

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

*Możliwość zapisywania ulubionych przepisów.

2.8 User story 8

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.

2.9 User story 9

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

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

3 Harmonogram

3.1 Rejestr zadań (Product Backlog)

- Data rozpoczęcia: 07.11.2017.
- Data zakończenia: 23.01.2018.

3.2 Sprint 1

- Data rozpoczęcia: 07.11.2017.
- Data zakończenia: 21.11.2017.
- Scrum Master: Poręba Bartłomiej.
- Product Owner: Zaczek Bartłomiej.
- Development Team: Poręba Bartłomiej, Zaczek Bartłomiej, Szafranski Ireneusz.

3.3 Sprint 2

- Data rozpoczęcia: 21.11.2017.
- Data zakończenia: 5.12.2017.
- Scrum Master: Zaczek Bartłomiej.
- Product Owner: Poręba Bartłomiej.
- Development Team: Poręba Bartłomiej, Zaczek Bartłomiej, Szafranski Ireneusz.

3.4 Sprint 3

- Data rozpoczęcia: 05.12.2017.
- Data zakończenia: 19.12.2017.
- Scrum Master: Poręba Bartłomiej.
- Product Owner: Szafranski Ireneusz.
- Development Team: Poręba Bartłomiej, Zaczek Bartłomiej, Szafranski Ireneusz.

3.5 Sprint 4

- Data rozpoczęcia: 19.12.2017.
- Data zakończenia: 02.01.2018.
- Scrum Master: Zaczek Bartłomiej.
- Product Owner: Szafranski Ireneusz.
- Development Team: Poręba Bartłomiej, Zaczek Bartłomiej, Szafranski Ireneusz.

3.6 Sprint 5

- Data rozpoczęcia: 02.01.2018.
- Data zakończenia: 23.01.2018.
- Scrum Master: Szafrński Ireneusz.
- Product Owner: Poręba Bartłomiej.
- Development Team: Poręba Bartłomiej, Zaczek Bartłomiej, Szafrński Ireneusz.

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 odpowiednie dla niego miejsce zgodnie z mapą aplikacji.

Priorytet. 1.

Definition of Done. Stworzenie mapy (szkielet) aplikacji oraz przycisków, które będą odsyłać w odpowiednie miejsce na mapie

4.2 Backlog Item 2

Tytuł zadania. Projektowanie prostego i czytelnego interfejsu graficznego. (*user story 1*)

Opis zadania. Graficzne zaprojektowanie przejrzystego interfejsu umożliwiającego proste i intuicyjne korzystanie z aplikacji.

Priorytet. 2.

Definition of Done. Przejrzysty i czytelny interfejs graficzny wdrożony do aplikacji za pomocą programu Android Studio.

4.3 Backlog Item 3

Tytuł zadania. Zaprogramowanie opcji "Szukaj".

Opis zadania. Zaprogramowanie opcji "Szukaj" w taki sposób, aby użytkownik mógł wybrać składniki które posiada, na podstawie których w kolejnym Sprincie będą wyszukiwane potrawy.

Priorytet. 3.

Definition of Done. Użytkownik ma dostęp do listy składników z których może wybrać te, które posiada lub z których chce stworzyć potrawę.

4.4 Backlog Item 4

Tytuł zadania. Stworzenie bazy danych i dołączenie jej do aplikacji. (*user story 2 , 3 , 6*)

Opis zadania. Baza danych postawiona na serwerze mysql. Baza zawiera spis potraw oraz składników, jakie potrzeba do jej sporządzenia, dodanie do każdej z potraw wartości kalorycznej oraz szacowanego czasu przyżyczenia danej potrawy

Priorytet. 2.

Definition of Done. Użytkownik jest w stanie na podstawie zawartych informacji o produktach w opcji "Szukaj" wyszukać potrawę którą może z nich sporządzić oraz po wyszukaniu jej będzie miał wgląd do listy potraw, wartości kalorycznej każdej z nich oraz szacowanego czasu jej przygotowania.

4.5 Backlog Item 5

Tytuł zadania. Wdrożenie do aplikacji opcji sortowania. (*user story 4*)

Opis zadania. Zaprogramowanie wyników wyszukiwania w taki sposób, aby użytkownik mógł wybrać opcję sortowania wyników wyszukiwania wg wartości kalorycznej lub ilości brakujących składników

Priorytet. 3.

Definition of Done. Użytkownik będzie mógł sortować wyniki wyszukiwania wg brakujących składników (od tych przepisów w których jest komplet po te gdzie brakuje tych składników najwięcej)

4.6 Backlog Item 6

Tytuł zadania. Wdrożenie opcji zapisywania przepisów offline. (*user story 7*)

Opis zadania. Do każdej potrawy zostanie dodany przycisk umożliwiający zapisanie przepisu na daną potrawę do pliku, z której następnie użytkownik będzie mógł korzystać wtedy kiedy nie jest podłączony do internetu

Priorytet. 4.

Definition of Done. Użytkownik ma dostęp do wybranych potraw kiedy nie jest połączony z internetem poprzez plik o specjalnym rozszerzeniu.

4.7 Backlog Item 7

Tytuł zadania. Wprowadzenie systemu oceny i recenzji. (*user story 8*)

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

Priorytet. 5.

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

4.8 Backlog Item 8

Tytuł zadania. Wprowadzenie do aplikacji opcji Supportu. (*user story 9*)

Opis zadania. Dodanie do aplikacji zakładki "support" przez którą użytkownicy aplikacji będą mogli zgłaszać jakiegokolwiek problemy z aplikacją oraz wysyłać swoje własne przepisy, które po zweryfikowaniu zostaną dodane do bazy przepisów

Priorytet. 5.

Definition of Done. Użytkownik jest w stanie wysyłać wiadomości do administratora aplikacji na temat problemów z aplikacją lub z prośbą o dodanie przepisu do aplikacji

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? Demostracja 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, Szafranski 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, Szafranski 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? Demonstracja 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, 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++)  
...  
».
```

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, 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++)  
...  
».
```

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/notesfromtooluser/tag/scrum-by-example>
- [5] https://www.tutorialspoint.com/scrum/scrum_user_stories.htm