

Sport Tracking - KetyerePorontyok

Összefoglaló

Napjainkban a járványhelyzet okozta megszorítások mellett különösen fontos odafigyelnünk a testmozgásra, ugyanis nagyon könnyen ellustulhatunk az otthon kényelmében. Ehhez nyújt segítséget és motivációt a Sport Tracking alkalmazásunk.

Projektünk célja egy sportolóknak készült alkalmazás elkészítése, amely segítségével a felhasználók mérni tudják sportolási tevékenységeiket. Az edzések végén egy összesítést is készít a felhasználó teljesítményéről az applikáció, amit lehetőségük lesz megosztani másokkal is, így motiválva egymást a jobb teljesítményre.

Verziók

Verzió	Szerző	Dátum	Státusz	Megjegyzés
0.1	Tóth Botond	2020.09.28.	Tervezet	Legelső verzió
0.2	Terhes Balázs	2020.10.08.	Tervezet	Kiegészítés

Státusz osztályozás:

Tervezet	Befejezetlen dokumentum
Előterjesztés	A projektmenedzser bírálataival
Elfogadott	A megrendelő által elfogadva
Elutasított	A megrendelő által elutasítva

Tartalom

Projekt bemutatása	3
Szervezeti felépítés és felelősség megoszlás	4
A munka tartalma	5
Projekt költségvetés	6
Jelentések	6
Függelék	8

Projekt bemutatása

A feladatunk egy sportolást nyilvántartó és segítő alkalmazás készítése. Az alkalmazás több sportolási lehetőséget támogat, dokumentálja a felhasználó teljesítményét és statisztikai adatokat jelenít meg. A felhasználók felvehetik egymást ismerősként és összehasonlíthatják eredményeiket barátaikkal, ezzel további motivációt szerezve.

Célok

Főbb céljaink közé az alábbi funkciók lefejlesztése tartozik:

- sportágak elkülönítése, egyedi elemek figyelembevétele
- cardio típusú sportágak (futás, úszás, kerékpározás, gyaloglás...)
- saját edzés létrehozása, megtett távolság és idő megadása
- felhasználók elkülönítése
- lehetőség más felhasználók ismerősként való felvételére
- statisztikai adatok számítása és megjelenítése az elvégzett tevékenységekről (heti/havi jelentés, diagramok, elégetett kalória, eltelt idő, megtett táv)
- az eredmények ismerősökkel való összehasonlítása, riport készítése

Átadandók

A projektcsapat a következő eredményeket fogja produkálni a projekt időtartama alatt:

- Projektterv.
- Osztály-, Use-case- és Package diagramok
- Prototípus
- Design Pattern-t felvonultató tervek
- Implementáció

Költség- és erőforrás-szükségletek

Az erőforrásigényünk kb. 6 személyhét.

A rendelkezésünkre álló pénzüsszeg nem meghatározható, mindenki igyekszik annyit hozzáadni, amennyit jónak lát.

Szervezeti felépítés és felelősség megoszlás

A projekt megrendelője a 2020-2021-es tanév első félévében, az SZTE PTI MSc szakán meghirdetett *Objektum vezérelt rendszerek tervezése* kurzus oktatói, Dr. Beszédes Árpád egyetemi docens és Antal Gábor gyakorlatvezető.

Projektcsapat

A projekt a következő emberekből áll:

	Név	Email cím
Megrendelő	Antal Gábor	antal@inf.u-szeged.hu
Projektmenedzser	Tóth Botond	tothboti@gmail.com
Projekt tag	Péter Roland	peter.r.roland@gmail.com
	Terhes Balázs	bterhi13@gmail.com
	Szkocsovszki Zsolt	h675233@stud.u-szeged.hu

Partnerek közötti felelősség-megoszlás

A csapat önszervező módon szándékozik működni, amely úgy értelmezendő, hogy nincsen kijelölve, hogy melyik szerepkör kire hárul. Minden – a projekt véghezvitele során felmerülő – feladat végezhető a csapat bármelyik tagja által. Továbbá az egy egységnek tekintendő feature implementálásához kapcsolódó adminisztratív tevékenységek felelőse a feature megvalósítója.

A projektmenedzser felelőssége annnyival több a csapat többi tagjánál, hogy ő a felelős a határidők betartatásáért a csoporton belül, illetve felelős személyek keresése, amennyiben a munka nem haladna tovább beavatkozás nélkül. Elősegíti továbbá az információk akadálytalan áramlását a csapattagok és a megrendelő között. Ide tartozik az egyes mérföldkövekhez tartozó fájlok feltöltése a megfelelő helyre a megfelelő időben.

Fontos, hogy nem egyértelmű tartalmazás áll fenn a felelős és a végrehajtó szerepkörök között, értsd: a felelős pusztán azért felel, hogy a feladat el legyen végezve, a tényleges munkát azonban – közös megegyezés alapján – más is elvégezheti.

A munka tartalma

Átadandók és határidők

A főbb átadandók a projekt időtartama alatt a következők:

	Állomás	Leírás	Határidő
P1	<i>Projektterv</i>	alapvető információk, management, ütemezési információk, felelősök meghatározása	2020-10-13 23:55
P1	<i>Tervek</i>	UML diagramok: Use Case, Class és Package	2020-10-13 23:55
P1	<i>Prototípus</i>	Walking skeleton	2020-10-27 23:55
P2	<i>Tervek</i>	UML diagramok javítása, bővítése, újabbak készítése, projektterv finomhangolása	2020-11-10 23:55
P2	<i>Implementáció</i>	Végső projekt átadása	2020-12-01 23:55

Feladatok definíciója és időbeosztása

A teljes feladatlista és időbeosztása az 1-es ill. 2-es függelékben található.

Munkakörnyezet

A projekt aktuális állapota alapvetően online verziókövető platformok szerverein lesz megtalálható, a fejlesztés szinkronizáció után minden csapattag saját gépén fog történni, melyek rendszerkörnyezetére nincs feltétel szabva. Az IDE-t illetően pusztán a projekt nyelve szab határt, mely a JAVA és a Typescript, így IntelliJ, Webstorm vagy VSCode lesz használva – amennyiben szükséges, egyetemi licencet igénybe véve – személyes preferenciától függően. Szükséges továbbá az expo-cli telepítése, bővebb információ erről [itt](#).

Rizikómenedzsment

Csapattag környezetének munkaképtelenné válása (hardverhiba, internet/áram kimaradás)

- Prioritás: magas,
- Valószínűség: alacsony
- Mérséklési stratégia: verziókövető rendszerek használata, amennyiben megoldható a munka elvégzése egyetemi/munkahelyi környezetben

Csapattag személyének munkaképtelenné válása (sérülés, időhiány, betegség)

- Prioritás: közepes,
- Valószínűség: alacsony
- Mérséklési stratégia: önszervező csapatként a kiesett munka eloszlik a többi csapattagon, tartós munkaképtelenség esetén specifikált funkcionálisok újratervezése, legrosszabb esetben pedig egyeztetés a megrendelővel

Egyetemi teendőkből származó elmaradások

- Prioritás: közepes
- Valószínűség: alacsony
- Mérsékleti stratégia: megfelelő időmenedzsmenttel elkerülhető ez a rizikótényező. Ellenkező esetben egy másik fejlesztő veszi át a kieső személy munkáját.

Megrendelői elvárások megváltozása

- Prioritás: közepes
- Valószínűség: alacsony
- Mérsékleti stratégia: alapos egyeztetés a határidők és az új elvárások módosításokról

Projekt költségvetés

Kiadások és fedezet

(A valódi Kiadások és fedezet helyett lásd a 3. és 4. Függelékét)

Jelentések

Munka menedzsment

A munkát Tóth Botond menedzseli. A választott csapatműködési elv mentén a projektmenedzser felelőssége annyiban bővebb csupán, mint a csapat többi tagjáé, hogy ő a felelős a határidők transzparensen tartásáért és azok betartatásáért a csoporton belül. Felelős személyek keresése is az ő felelősségköre, amennyiben a munka nem haladna tovább a megfelelő ütemben. A csapaton belüli meetingek valamint a megrendelővel való konzultációk levezénylése is az ő feladatköre.

Csoportgyűlések

A csapat hetente a gyakorlatok időpontja után megbeszéléseket tart, ahol mód van az aktuális kihívások megvitatására, illetve online chat-szobában folyamatos kontaktra van lehetőség. Egy kérdés megvitatására bárki jelezheti az igényét, nem szükséges arról előbb a projekt menedzserrel tárgyalni.

Minőségbiztosítás

A minőség biztosításáról Unit teszteléssel gondoskodunk, illetve az implementálandó funkciókról Acceptance Criteria íródik. A fejlesztés során eszközölt változtatások code review után kerülnek végletesítésre. Legalább 1 olyan fejlesztőnek át kell vizsgálnia egy új funkció kódját, aki nem a kód írója.

Eredmények elfogadása

A projekt eredményeit a megrendelő fogja elfogadni. A projektterven változásokat csak a megrendelő engedélyével lehet tenni.

Az eredmények elfogadottnak tekintendők, amennyiben időben lettek leszállítva illetve a projekt munka szinkronban van az adminisztratív jellegű dokumentációkkal.

Státuszjelentés

Minden leadásnál a projektmenedzser jelentést tesz a projekt haladásáról, és ha szükséges, változásokat indítványoz a projektterven. Ezen kívül a megrendelő felszólítására a menedzser 3 munkanapon belül köteles leadni a jelentést.

A megrendelőnek lehetősége van minden héten személyesen is tárgyalni a projekt menedzserével, illetve a csapat többi tagjával, amennyiben úgy érzi további információt szeretne kérni vagy változtatásokat eszközölni.

Átadás

A GitHub Classroom felületén: <https://github.com/szte-ovrt/kotelezo-program-sporttracking>

Függelék

Függelék 1: Feladatlista

A SportTracking projekt 2020. szeptember 7-én indult. A következőkben a tervezett feladatok részletes összefoglalása található:

TBD: To Be Decided

Feladat	Felelős
Projektterv	Tóth Botond, Terhes Balázs
Acceptance Criteria írása	Közös
Code review	Közös
Class diagram	TBD
Sequence diagram	TBD
Use Case diagram	Szkocsovszki Zsolt
Package diagram	Péter Roland
Adatbázis megvalósítása	Tóth Botond
Projekt szerkezet felépítése	Tóth Botond
Regisztrációs felület	Péter Roland
Regisztráció megvalósítása	Terhes Balázs
Bejelentkezési felület	Szkocsovszki Zsolt
Bejelentkezés megvalósítása	Terhes Balázs
Statisztikák generálása	Terhes Balázs
E-mail küldés	TBD
Unit tesztek írása	Közös
Manuális tesztelés	Közös
GeoLocation API bekötése frontend alá	TBD
UIKitten bekötése	TBD
ESLint szabályok létrehozása	TBD
Tesztadatok gyártása	TBD

Projekt bemutatása	Tóth Botond

Függelék 2: Részletes időbeosztás

TBA

Függelék 3: Részletes költségvetés

Név	OVRT-P1/1	OVRT-P1/2	OVRT-P1/3	OVRT-P2/1	OVRT-P2/2
Tóth Botond	3	12	15	15	15
Péter Roland	3	12	15	15	15
Terhes Balázs	3	12	15	15	15
Szkocsovszki Zsolt	3	12	15	15	15

Függelék 4: Átvétel

A projektet a megrendelő a következő eredménnyel vette át:

Név	OVRT-P1/1	OVRT-P1/2	OVRT-P1/3	OVRT-P2/1	OVRT-P2/2
Tóth Botond					
Péter Roland					
Terhes Balázs					
Szkocsovszki Zsolt					

Szeged,

2020.09.28