2

Zadania

Nazwa zadania	Data rozpoczęcia	Data zakończenia
Rozpoczęcie projektu "Coin Hunter"	24.03.2022	24.03.2022
Analiza i planowanie	28.03.2022	30.03.2022
Rozpoczęcie etapu analizy	25.03.2022	25.03.2022
Rozmowa z klientem	28.03.2022	28.03.2022
Wstępna dokumentacja wymagań	28.03.2022	31.03.2022
Nauka technologii	01.04.2022	07.04.2022
Dokładne określenie wymagań tyczących się projektu	05.04.2022	07.04.2022
Zakończenie etapu analizy	08.04.2022	08.04.2022
Rozpoczęcie etapu projektowania	08.04.2022	08.04.2022
Wstępne koncepcje dotyczące aplikacji	08.04.2022	12.04.2022
Analiza i dokumentacja fazy projektowania	08.04.2022	22.04.2022
Dokumentacja wymagań funkcjonalnych i niefunkcjonalnych	08.04.2022	12.04.2022
Zaprojektowanie szablonu wykorzystywanego w dokumentacji	11.04.2022	11.04.2022
Utworzenie wstępnych diagramów UML	11.04.2022	15.04.2022
Wstępny pomysł na grę	13.04.2022	13.04.2022
Planowanie ogólnych założeń gry	13.04.2022	15.04.2022
Wstępny pomysł na stronę internetową	14.04.2022	14.04.2022
Stworzenie designu gry	14.04.2022	15.04.2022
UX/UI design strony internetowej	15.04.2022	18.04.2022
Dobór technologii wykorzystanych przy implementacji serwera, strony oraz bazy danych	15.04.2022	21.04.2022
Utworzenie wstępnego pliku Software Requirements Specification	15.04.2022	15.04.2022
Wybór metodologii, architektury i wzorców	18.04.2022	29.04.2022
Dobór technologii wykorzystanych w tworzeniu gry	18.04.2022	19.04.2022
Napisanie prototypu gry	21.04.2022	22.04.2022
Wstępna dokumentacja metodologii, architektury i wzorców	20.04.2022	29.04.2022
Utworzenie wstępnej dokumentacji związanej z wykorzystaną technologią w ramach projektu	21.04.2022	22.04.2022
Ostateczna konsultacja w związku z rzeczami, które pojawią się w grze	25.04.2022	25.04.2022

Zadania

3

Nazwa zadania	Data rozpoczęcia	Data zakończenia
Zakończenie etapu projektowania	25.04.2022	25.04.2022
Rozpoczęcie etapu implementacji	28.04.2022	28.04.2022
Utworzenie serwera, bazy danych oraz implemetnacja systemu komunikacji między nimi	28.04.2022	29.04.2022
Implementacja strony internetowej w HTML i CSS oraz późniejsze zmiany	28.04.2022	09.05.2022
Utworzenie i późniejsza edycja grafiku przedstawiające wykonane zadania	28.04.2022	12.05.2022
Wprowadzenie systemu uwierzytelniania użytkownika (Passport.js)	29.04.2022	29.04.2022
Debugowanie oraz naprawa znalezionych błędów działania serwera i strony internetowej	29.04.2022	09.05.2022
Napisanie w pełni działającej gry z podstawowymi elementami	29.04.2022	05.05.2022
Restrukturyzacja kolekcji w bazie danych	02.05.2022	02.05.2022
Implementacja i restrukturyzacja systemu rankowania użytkowników bazującego na ilości monet i przebytej odległości	04.05.2022	09.05.2022
Utworzenie mechanizmu reportowania błędów przez użytkowników (moduł nodemailer)	05.05.2022	05.05.2022
Utworzenie oraz aktualizacja pliku README	05.05.2022	09.05.2022
Deployment serwera na serwisie Heroku	06.05.2022	06.05.2022
Dodanie ograniczeń przy logowaniu i rejestracji użytkowników	06.05.2022	06.05.2022
Refaktoryzacja struktury kodu gry i jej silnika oraz implementacja zgodnie z zasadami OOP i SOLID, włączenie wzorców projektowych	09.05.2022	23.05.2022
Utworzenie instrukcji uruchomienia lokalnego	09.05.2022	09.05.2022
Implementacja szyfrowania haseł (bcrypt)	06.05.2022	06.05.2022
Wdrożenie komunikacji gry z bazą danych wraz z implementacją odświeżania poszczególnych elementów na stronie	10.05.2022	10.05.2022
Aktualizacja pliku Software Requirements Specification	16.05.2022	17.05.2022
Dokumentacja wymagań biznesowych	17.05.2022	18.05.2022
Rozpoczęcie etapu testowania i walidacji	17.05.2022	17.05.2022
Powierzchniowe testowanie aplikacji	16.05.2022	27.05.2022
Poprawa pierwszych znalezionych błędów	16.05.2022	30.05.2022
Tworzenie dokumentacji testowej	16.05.2022	31.05.2022

Untitled Gantt Project

Zadania

Nazwa zadania	Data rozpoczęcia	Data zakończenia
Aktualizacja dokumentacji dotyczącej metodologii, architektury oraz wzorców	20.05.2022	23.05.2022
Aktualizacja informacji o użytych technologiach i narzędziach	23.05.2022	24.05.2022
Dokumentacja interfejsu uzytkownika	03.06.2022	06.06.2022
Finalizacja dokumentu Software Requirements Specification	03.06.2022	06.06.2022
Przygotowanie prezentacji	06.06.2022	08.06.2022
Wykonanie instrukcji obsługi przeznaczonej dla klienta	06.06.2022	07.06.2022
Utworzenie dokumentu opisującego realizację wymagań	03.06.2022	07.06.2022
Wygłoszenie prezentacji	09.06.2022	09.06.2022
Finalne poprawki kodu jak i dokumentacji	09.06.2022	13.06.2022
Zakończenie etapu implementacji	13.06.2022	13.06.2022
Zakończenie etapu testowania i walidacji	13.06.2022	13.06.2022
Oddanie projektu	13.06.2022	13.06.2022
Walidacja i redagowanie dokumentacji	20.05.2022	13.06.2022

Wykres Gantta

	\prec				etnio 2022									
GANTT	~	marca 2	Rozpoczącie pr	ojekti Rozmowa z klientem wys	magań jogi D	okumentacja wymagań funkcjonalnych i		istępnej dokumentacji związan	maia 2022 wiązku z rze Jany implementacja i r Tydzień 18	estruktur Refektoryzacja struktury kodu	gry i jej sit Pokumentacja wyn	nagań biznesowych gli dotyczącej meto	czerwc ^a	okumentacja i Przygotowanie prezentacji. ji prezi
Nazwa zadania	Data rozpoczącia Da	21.00.2102		Tydzień 13 28.03.2022	Tydzień 14 04.04.2022	Tydzień 15 11.04.2022	Tydrien 16 18.04.2022	Tydzień 17 25.04.2022	Tydzień 15 62.05.2022	Tydzień 19 09.05.2022	Tydzień 20 16.05.2022	Tydzień 21 23.05.2022	Tydzień 22 30 05 2022	Tydzień 23 06.06.2022
Rozpoczęcie projektu "Coin Hunter"	24.03.2022	24.03.202	+											
Analiza i planowanie	28.03.2022	30.03.202												
Rozpoczęcie etapu analizy	25.03.2022	25.03.202	•											
Rozmowa z klientem	28.03.2022	28.03.202												
Wstępna dokumentacja wymagań	28.03.2022	31.03.202												
Nauka technologii	01.04.2022	07.04.202												
Dokladne określenie wymagań t	05.04.2022	07:04:202												
Zakończenie etapu snalizy	08.04.2022	08.04.202												
Rozpoczęcie etapu projektowania	08.04.2022	08.04.202												
Wstępne koncepcje dotyczące aplikacji	08.04.2022	12.04.200			-									
Analiza i dokumentacja fazy projektowania	08.04.2022	22.04.202												
Dokumentacja wymagań funkcjon	08.04.2022	12.04.200												
Zaprojektowanie szablonu wyko	11.04.2022	11.04.200												
Utworzenie wstępnych diegramów UML	11.04.2022	15.04.200												
Watępny pomysi na grę	13.04.2022	13.04.200												
Planowanie ogólnych założeń gry	13.04.2022	15.04.200												
Watępny pomysi na stronę internetową	14.04.2022	14.04.200												
Stworzenie designu gry	14.04.2022	15.04.200												
UX/UI design strony internetowej	15.04.2022	18.04.200												
Dobór technologii wykorzystan	15.04.2022	21.04.202												
Utworzenie wstępnego pliku So	15.04.2022	15.04.200												
Uworzense wsepnego pisku oo Wybór metodologii, architektury i wzorców	18.04.2022	29.04.202				_								
Dobór technologii wykorzystanych w tworzeniu gry	18.04.2022	19.04.200	_											
	21.04.2022	22.04.202												
Napisanie prototypu gry Wstępna dokumentacja metodolo	21.04.2022	22.04.201												
Utworzenie wstępnej dokumenta Ostateczne konsultacja w zwią	21.04.2022 25.04.2022	22.04.202												
		25.04.202	_					•						
Zakończenie etapu projektowania	25.04.2022	25.04.202												
Rozpoczęcie etapu implementacji	28.04.2022	28.04.202						•						
Utworzenie serwera, bazy dany	28.04.2022	29.04.202												
Implementacja strony internet	28.04.2022	09.05.202												
Utworzenie i późniejsza edycj	28.04.2022	12.05.200												
Wprowadzenie systemu uwierzyt	29.04.2022	29.04.202												
Debugowanie oraz naprawa znat	29.04.2022	09.05.202												
Napisanie w pełni działającej	29.04.2022	05.05.202												
Restrukturyzacja kolekcji w bazie danych	02.05.2022	02:06:202												
Implementacja i restrukturyza	04.05.2022	09.05.202												
Utworzenie mechanizmu reporto	05.05.2022	05.05.202												
Utworzenie oraz aktualizacja pliku README	05.05.2022	09.05.202												
Deployment serwera na serwisie Heroku	06.05.2022	08.05.202												
Dodanie ograniczeń przy logow	06.05.2022	08.05.202												
Refektoryzacja struktury kodu	09.05.2022	23.05.202												
Utworzenie instrukcji uruchomienia lokalnego	09.05.2022	09.05.202												
Implementacja szyfrowania hasel (borypt)	06.05.2022	08.05.202												
Wdrożenie komunikacji gry z b	10.05.2022	10.05.200												
Aktualizacja pliku Software R	16.05.2022	17.05.200												
Dokumentacja wymagań biznesowych	17.06.2022	18.05.200												
Rozpoczęcie etapu testowania i walidacji	17.06.2022	17.05.200									+			
Powierzchniowe testowanie aplikacji	16.05.2022	27.05.202												
Poprawa pierwszych znalezionych błędów	16.05.2022	30.05.202												
Tworzenie dokumentacji testowej	16.05.2022	31.05.202												
Aktualizacja dokumentacji dot	20.05.2022	23.05.202												
Aktualizacja informacji o uży	23.05.2022	24.05.202												
Dokumentacja interfejau uzytkownika	03.06.2022	08.06.202												
Finalizacja dokumentu Softwar	03.06.2022	08.06.202												
Przygotowanie prezentacji	06.06.2022	08.06.202												
Wykonanie instrukcji obsługi	06.06.2022	07.06.202												
Utworzenie dokumentu opisując	03.06.2022	07.06.202												
Wygłoszenie prezentacji	09.08.2022	09.06.202												
Finalne poprawki kodu jak i dokumentacji	09.06.2022	13.08.200												
Zakończenie stapu implementacji	13.06.2022	13.06.200												
Zakończenie stapu testowania i walidacji	13.06.2022	13.08.200												
Oddenie projektu	13.06.2022	13.06.200												
Walidacja i redagowanie dokumentacji	20.05.2022	13.08.202												
	20.05.2022	13.00.400												