

1. Wymagania funkcjonalne

- Rejestracja użytkowników
- Logowanie użytkowników
- Wyświetlanie wszystkich złożonych zleceń
- Przydzielanie zleceń określonym kierowcom
- Wyświetlanie przydzielonych zleceń
- Zmiana statusu zleceń
- Tworzenie kont użytkowników
- Wyświetlenie trasy zlecenia
- Powiadomienia o zmianie statusu

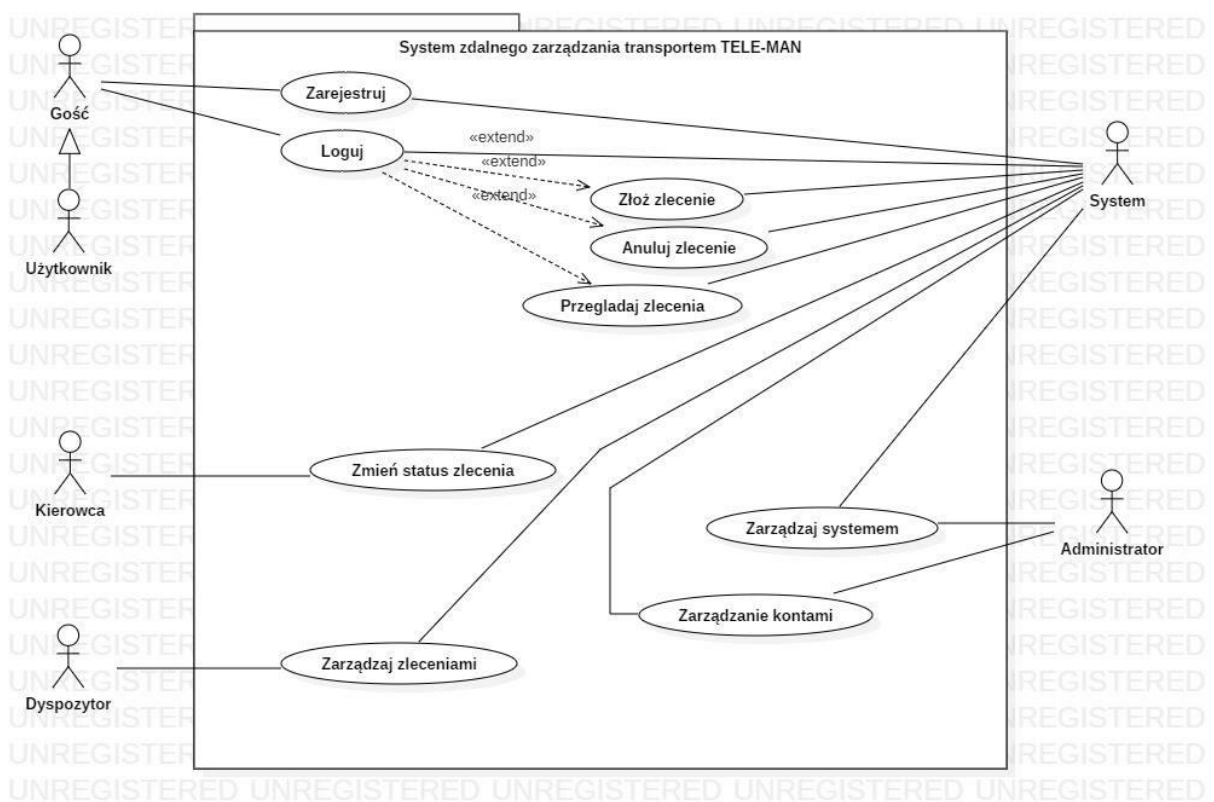
2. Wymagania niefunkcjonalne

- Szybkość działania
- Niezawodność systemu
- W razie rozbudowy systemu brak konieczności gruntownej przebudowy np. bazy danych

3. Przypadki użycia

1. Użytkownik rejestruje się na stronie.
2. Użytkownik loguje się na swoje konto.
3. Użytkownik składa zlecenie.
 - 3a. Użytkownik anuluje zlecenie
4. Dyspozytor przydziela zlecenie kierowcy.
 - 4a. Dyspozytor usuwa niepoprawne zlecenia
5. Kierowca realizuje zlecenie.
 - 5a. Kierowca zawiesza lub anuluje obecne zlecenie.

4. Diagram przypadków użycia



5. Technologia

- Baza danych – MySQL
- Aplikacja webowa – PHP, SQL, Google Maps API, Bootstrap 4
- Aplikacja desktopowa – C# WPF
- Aplikacja mobilna – Kotlin

6. Metodyka

Programowanie zwinne to metoda polegająca na organizacji programistów w niewielkie, samodzielne zespoły, których członkowie sami poszukują rozwiązań dla pojawiających się problemów. Celem tej metody zarządzania jest stworzenie takiego środowiska, które sprzyja szybkiej adaptacji oprogramowania do ciągle zmieniających się oczekiwań klientów. Taka metoda programowania stara się zminimalizować ilość czasu poświęconego planowaniu, tak żeby pierwsza działająca wersja produktu gotowa była możliwie jak najwcześniej. Nie musi zawierać ona wszystkich docelowych funkcjonalności (a nawet nie powinna), ani nadawać się do wypuszczenia na rynek. Ważne jest, żeby taki prototyp nadawał się do dalszego rozwijania. Przewodnią ideą metody jest stawianie na adaptację w razie zaistnienia problemów niż próbowanie ich przewidywania zawczasu.

7. Podział pracy

- Lider grupy – Kamil Gawek
- Baza danych – Kamil Gawek
- Aplikacja webowa – Aleksandr Kowalczyk, Kamil Gawek
- Aplikacja desktopowa – Mateusz Janicki
- Aplikacja mobilna – Andrzej Baranowski

8. Harmonogram

- 15.04.2019 – Baza danych
- 13.05.2019 – Komunikacja, interfejs
- 27.05.2019 – Integracja
- 03.06.2019 – Dopracowanie projektu
- 10.06.2019 – Dokumentacja techniczna projektu
- 17.06.2019 – Gotowy projekt