

LearningCards - projekt

Kamil Król, Marek Smorąg, Józef Piechaczek, Jakub Dąbek, Bartek Rodak

13 października 2019

1 Technologie

1.1 Python

Interpretowany język wysokiego poziomu, udostępniający wiele wymaganych przy tworzeniu rozbudowanych aplikacji funkcjonalności. Dodatkowymi zaletami jest jedna z najbogatszych baz zewnętrznych bibliotek, możliwość łatwego łączenia ich ze sobą oraz przystępna, pomocna w analizie kodu składnia.

1.2 Django

Framework ułatwiający tworzenie stron webowych. Dostarcza wiele komponentów realizujących zadania, wymagane przy tworzeniu backend'u aplikacji. Dodatkowo komponenty te można stosować modułowo, co pozwoli na rozszerzenie aplikacji.

1.3 React

React to napisana w JavaScript biblioteka służąca do tworzenia interfejsów użytkownika. Pozwoli ona na utworzenie w prosty sposób interaktywnego UI oraz zajmie się odświeżaniem i ponownym renderowaniem odpowiednich komponentów. React działa w izolacji od reszty stosu technicznego, co pozwoli na użycie go w łatwy sposób razem z backendem napisanym w Pythonie.

2 WBS

1. Frontend

- (a) Zarządzanie kontem
 - i. Rejestracja
 - ii. Logowanie
 - iii. Profil użytkownika
- (b) Zarządzanie zestawami
 - i. Tworzenie/edycja
 - ii. Tryb nauki z fiszkami

2. Backend

- (a) Baza danych
 - i. Użytkownicy
 - ii. Zestawy
- (b) Serwer HTTP
- (c) Utility do zarządzania zasobami serwera

3 Wstępny harmonogram

Do 13.10.2019

- Temat realizowanego projektu
- Skład grupy projektowej
- Wstępny zakres projektu
- Używana technologia

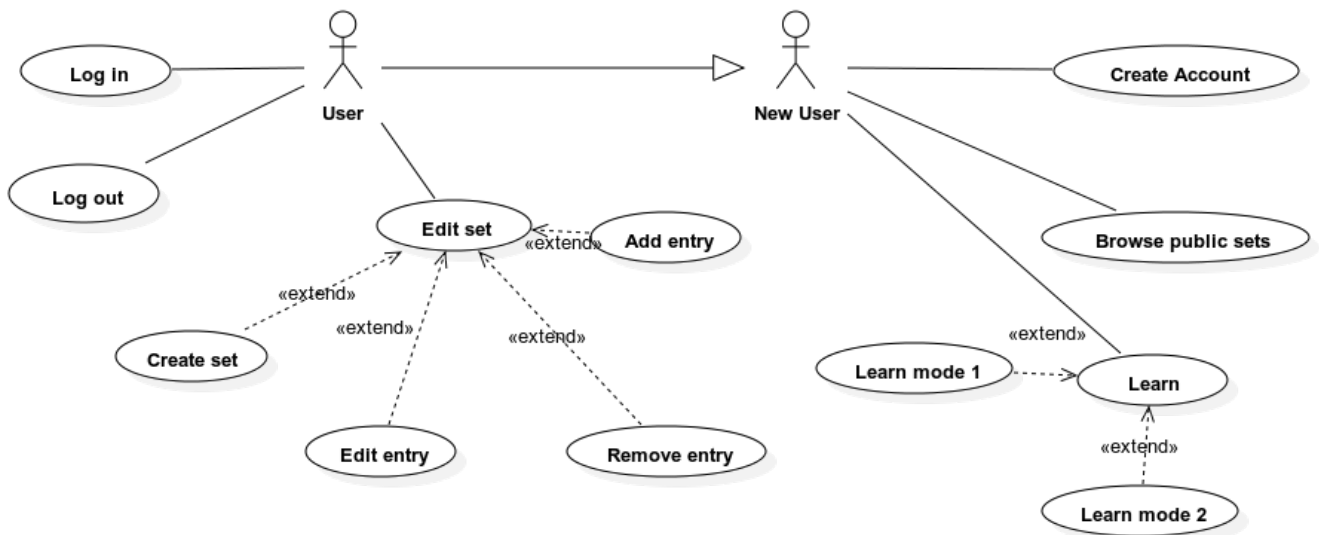
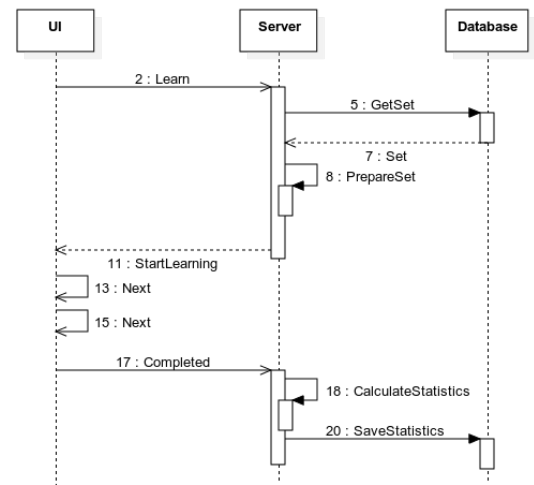
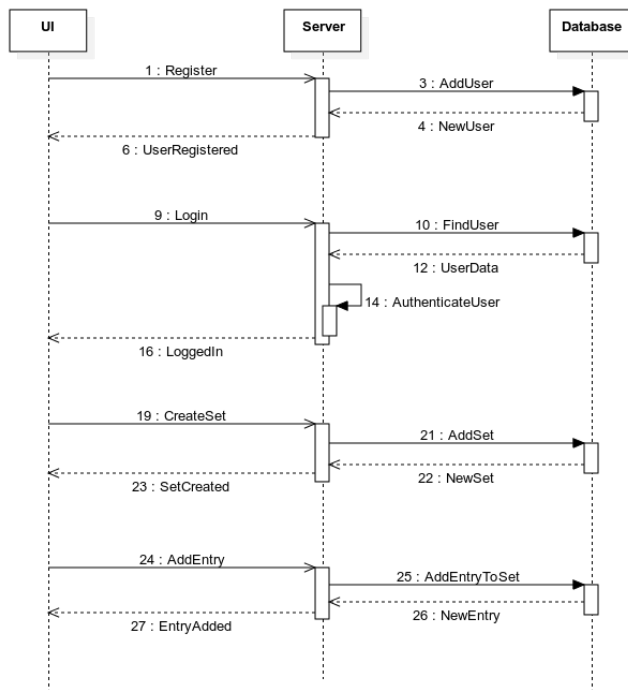
Do 20.10.2019

- Stworzenie dokumentu projektowego
- Określenie konkretnej nazwy realizowanego projektu
- Specyfikacja wymagań
- WBS
- Wstępny harmonogram projektu
- Cechy charakterystyczne wybranych technologii
- Uzasadnienie, dlaczego dana technologia powinna być użyta w projekcie

Do 25.11.2019

- Projekt systemu z przykładowymi diagramami UML
- Wyszczególnienie ryzyk projektowych wraz z ich planami naprawczymi i metodami zapobiegania
- Podział prac implementacyjnych na dwie 3-tygodniowe iteracje – ułożenie backlogu

4 Diagramy UML



5 Podział na iteracje

5.1 Iteracja 1

1. Podstawowy interfejs użytkownika
2. Stworzenie bazy danych
3. Podstawowa warstwa ORM
4. Postawienie serwera z możliwością dostępu za pomocą przeglądarki internetowej
5. Rejestracja i logowanie użytkownika
6. Implementacja wyświetlania podstawowych zestawów

5.2 Iteracja 2

1. Rozbudowanie interfejsu użytkownika
2. Implementacja zarządzania zestawami przez użytkownika
3. Dodanie trybów nauki

6 Ryzyka projektowe i ich plany naprawcze

ryzyko projektowe	plan naprawczy
Wystąpienie nieoczekiwanych trudności w implementacji skutkujące opóźnieniami.	Podczas planowania ten scenariusz został uwzględniony. Plan przewiduje zwiększenie zasobów czasowych zespołu w razie potrzeby.
Zbyt małe zaangażowanie członków zespołu w prace nad projektem.	Podjęcie działań mających na celu zachęcenie członków zespołu do pracy nad projektem poprzez np. przedstawienie zalet poznania jednej z używanych w projekcie technologii.