

Autótervező Projektterv 2015

1Összefoglaló

Nekünk, a Kutya nevű csapatnak, célunk egy Autótervező program megvalósítása melyben különböző típusú autókból a felhasználó saját magának állíthatja össze álmai gépjárművét. Választhat alaptípusokból (pl: Trabant, Opel, Koenigsegg stb..) majd pedig az autó alapvető alkatrészeit válogathatja ki mint az abroncs, felni, fényszórók és még sok más. Végül, ha elkészült a gépjármű alaptartozékainak kiválasztásával, lekérheti, hogy jelen pillanatban mennyibe fog kerülni az autó legyártása és ha még szeretne tuning alkatrészeket is felszerelhet rá. Ha ezzel is elkészült, az autót megjeleníti a program a vásárolónak.

2Verziók

Verzió	Szerző	Dátum	Státusz	Megjegyzés
0.1	Karajkó Gábor	2015-09-25	Tervezet	Legelső verzió

Státusz osztályozás:

Tervezet	Befejezetlen dokumentum
Előterjesztés	A projekt menedzser bírálatával
Elfogadott	A megrendelő által elfogadva

3 Tartalom

ÖSSZEFOGLALÓ	1
VERZIÓK	1
TARTALOM	2
4 PROJEKT BEMUTATÁSA	3
4.1 HÁTTÉR	3
4.2 CÉLOK	3
4.3 ÁTADANDÓK	3
4.4 KÖLTSÉG- ÉS ERŐFORRÁS-SZÜKSÉGLETEK	3
5 SZERVEZETI FELEPÍTÉS ÉS FELELŐSSÉGMEGOSZLÁS	3
5.1 PROJEKTCSAPAT	4
5.2 PARTNEREK KÖZÖTTI FELELŐSSÉG-MEGOSZLÁS	4
6 A MUNKA TARTALMA	4
6.1 ÁTADANDÓK ÉS HATÁRIDŐK	4
6.2 FELADATOK DEFINÍCIÓJA ÉS IDŐBEOSZTÁSA	5
6.3 MUNKAKÖRNYEZET	5
6.4 RIZIKÓMENEDZSMENT	5
7 PROJEKT KÖLTSÉGVETÉS	5
7.1 KIADÁSOK ÉS FEDEZET	5
8 JELENTÉSEK	5
8.1 MUNKA MENEDZSMENT	5
8.2 CSOPORTGYŰLÉSEK	5
8.3 MINŐSÉGBIZTOSÍTÁS	6
8.4 EREDMÉNYEK ELFOGADÁSA	6
8.5 STÁTUSZJELENTÉS	6
8.6 ÁTADÁS	6
FÜGGELÉK	6
FÜGGELÉK 1: FELADATLISTA	6
FÜGGELÉK 2: RÉSZLETES IDŐBEOSZTÁS	7
FÜGGELÉK 3: RÉSZLETES KÖLTSÉGVETÉS	7
FÜGGELÉK 4: ÁTVÉTEL	7

4 PROJEKT BEMUTATÁSA

A következő dokumentum a bemutatja az BuildMyRide alkalmazás céljait, a fejlesztés és tervezés során felmerülő rizikókat, a költség és erőforrás becslésünket, illetve a Célunk egy Autótervező program megvalósítása melyben különböző típusú autókból a felhasználó saját magának állíthatja össze álmai gépjárművét. Választhat alaptípusokból (pl: Trabant, Opel, Koenigsegg stb..) majd pedig az autó alapvető alkatrészeit válogathatja ki mint az abroncs, felni, fényszórók és még sok más. Végül, ha elkészült a gépjármű alaptartozékainak kiválasztásával, lekérheti, hogy jelen pillanatban mennyibe fog kerülni az autó legyártása és ha még szeretne tuning alkatrészeket is felszerelhet rá. Ha ezzel is elkészült, az autót megjeleníti a program a vásárolónak.

4.1 Háttér

A projektet az Objektum Vezérlés Rendszerek Tervezése című kurzus keretén belül tervezzük meg és implementáljuk, ezzel sikeresen teljesítve a gyakorlatot, ami előfeltétele a vizsgára kijutásnak. A projekt egyben hiánypótló cikk is a piacon, mert autótervező program nem található, csak autó versenyző szimulációs játékokban, amikért fizetni kell.

4.2 Célok

Fő céljaink hogy a BuildMyRide alkalmazást megtervezzük és implementáljuk. A BuildMyRide egy Autótervező program melyben különböző típusú autókból a felhasználó saját magának állíthatja össze álmai gépjárművét. Választhat alaptípusokból (pl: Trabant, Opel, Koenigsegg stb..) majd pedig az autó alapvető alkatrészeit válogathatja ki mint az abroncs, felni, fényszórók és még sok más. Végül, ha elkészült a gépjármű alaptartozékainak kiválasztásával, lekérheti, hogy jelen pillanatban mennyibe fog kerülni az autó legyártása és ha még szeretne tuning alkatrészeket is felszerelhet rá. Ha ezzel is elkészült, az autót megjeleníti a program a vásárolónak.

4.3 Átadandók

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

- Projektterv.
- UML diagramok
- Teszt riportok
- Prototípusok
- Végso program

4.4 Költség- és erőforrás-szükségletek

Az erőforrásigényünk kb. 24 személynap.

A rendelkezésünkre álló pénzösszeg 160 pont.

5 SZERVEZETI FELÉPÍTÉS ÉS FELELŐSSÉGMEGOSZLÁS

A projekt megrendelője a Szőke Gábor. A projektet a Kutya csapat fogja végrehajtani.

5.1 Projektcsapat

A projekt a következő emberekből áll:

	Név	Email cím
Megrendelő	Szőke Gábor	kancsuki@inf.u-szeged.hu
Projekt menedzser	Karajkó Gábor	h052752@stud.u-szeged.hu
Projekttag	Dobó László	h047500@stud.u-szeged.hu
Projekttag	Kiszner László	h454167@stud.u-szeged.hu
Projekttag	Zalatnai Csongor	h869300@stud.u-szeged.hu

5.2 Partnerek közötti felelősség-megoszlás

Elsősorban a projektcsoport a felelős a projekt teljesítéséért és sikeréért. Szőke Gábor feladata a projekt átvétele.

6 A MUNKA TARTALMA

6.1 Átadandók és határidők

A főbb átadandók a projekt időtartama alatt a következők:

D1	<i>Projektterv</i>
P1	<i>Prototípus</i>
D2	<i>Újratervezett projektterv</i>
P2	<i>Implementáció</i>

Az átadási határidők a következők:

D1	<i>Projektterv</i>	September 29. 23:59
P1	<i>Prototípus</i>	October 20. 23:59
D2	<i>Újratervezett projektterv</i>	October 27. 23:59
P2	<i>Implementáció</i>	November 17. 23:59

6.2 Feladatok definíciója és időbeosztása

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

6.3 Munkakörnyezet

A projekt a következő munkaállomásokat fogja használni a munka során:

- 4db asztali PC (különböző konfigurációk, mindegyik minimum 4GB RAM és 2 magos CPU-val rendelkezik)
- 2db laptop

6.4 Rizikómenedzsment

- betegség
 - rizikófaktor: közepes
 - Súlyos betegség esetén, megbeszélés alapján fel kell osztása a kijelölt feladatot és megoldani.
- áramszünet
 - rizikófaktor: kicsi
 - Dokumentumok folyamatos mentése legalább 2 gépen mindenről biztonsági másolat.
- munkagép meghibásodása
 - rizikófaktor:kicsi
 - Biztonsági másolatok használata, így ha kell, másik gépen is folytathatja a munkát.
- időhiány
 - rizikófaktor: nagy
 - Többiek között szétosztani majd az érintett fél felvállal a másik feladatából részeket.

7 PROJEKT KÖLTSÉGVETÉS

7.1 Kiadások és fedezet

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

8 JELENTÉSEK

8.1 Munka menedzsment

A munkát Karajkó Gábor menedzseli, akinek feladatai, hogy kapcsolatot tartson a csapattagok és a megrendelő között, szervezzon megbeszéléseket, vezesse a dokumentációt.

8.2 Csoportgyűlések

A projekt hetente ülésezik, hogy megvitassák az azt megelőző hét problémáit, ill. megbeszéljék a következő hét feladatait.

8.3 Minőségbiztosítás

Alapjában véve elmondható, hogy minden főbb funkcióhoz készülnek Unit tesztek, melyekből jelentést és coverage metrikákat készítünk. Ezenfelül több munkagépen is manuálisan teszteljük a programot.

8.4 Eredmények elfogadása

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

8.5 Státuszjelentés

Minden leadásnál a projekt menedzser 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.

8.6 Átadás

FÜGGELÉK

9 Függelék 1: Feladatlista

A BuildMyRide projekt 2015. szeptember 25-én indl.. A következőkben a tervezett feladatok részletes összefoglalása található amelyeket a P1 (prototípus1-hez) készítettünk:

1. Projektterv elkészítése, dokumentáció vezetése

- Ennek a feladatnak az a célja, hogy a munkánkat folyamatosan dokumentáljuk.
- Felelősök:
 - Karajkó Gábor
- Tartam: 1 személynap

2. Projekttervezés

- Ennek a feladatnak az a célja, hogy a projektet a lehető legrészletesebben megtervezzük architektúrális szempontból.
- Részfeladatai:
 - UML diagramok elkészítése (Class, Package, Use Case diagramok stb..)
 1. Class diagram - Zalatnai Csongor
 2. Package diagram –Zalatnai Csongor
 3. Use Case diagram – Kiszner László
 - Adatbázis EK diagramjának megtervezése
 - Adatbázis felépítése
- Felelősök:
 - Dobó László
 - Kiszner László
 - Zalatnai Csongor
- Tartam: 2 személynap

3. Backend logika

- Ennek a feladatnak az a célja, hogy az adatbázis és a UI-t összekötő backend logikát leimplementáljuk és leteszteljük
- Technológiák
 - Java Spring
 - JUnit
 - egyéb technológiák melyek a fejlesztés során felmerülnek
- Részfeladatai:
 - Implementáció
 - Tesztelés
- Felelősök:
 - Dobó László
 - Karajkó Gábor
 - Kiszner László
 - Zalatnai csongor
- Tartam: 9 személynap

4. User Interface

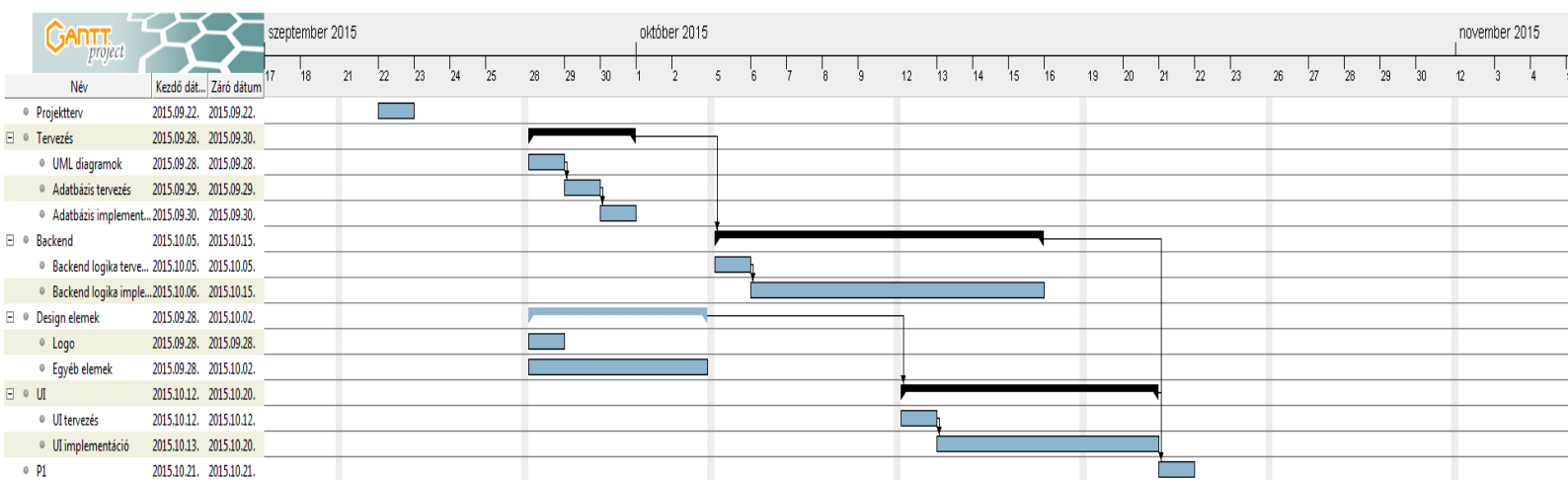
- Ennek a feladatnak az a célja, hogy a felhasználói felületet megtervezzük és implementáljuk.
- Technológiák:
 - HTML5
 - CSS3
 - JavaScript
 - JQuery
 - AngularJS
- Részfeladatai:
 - Tervezés
 - Implementáció
- Felelősök
 - Dobó László
 - Karajkó Gábor
 - Kiszner László
 - Zalatnai Csongor
- Tartam: 8 személynap

5. Logo, Design elemek

- Ennek a feladatnak a célja, a logó és egyéb design elemek elkészítése amelyek használni fogunk (gombok, autó alkatrészek stb..)
- Technológiák
 - Adobe Illustrator
 - Adobe Photoshop
- Felelősök:
 - Karajkó Gábor
- Tartam:
 - 6 személynap

10 Függelék 2: Részletes időbeosztás

A következő Gantt chartot október 20-ig, az első prototípus leadásáig terveztük meg, a második prototípushoz új chart fog készülni, az akkor már felmerülő problémákat és új ismereteket beleszámítva



11 Függelék 3: Részletes költségvetés

(Az egyes leadások alkalmával teljesíthető pontszámot kell beírni minden emberre külön-külön.)

Név	1. leadás	2. leadás	3. leadás, stb...	Össz.
				40
				40
				40
				40
				40

12 Függelék 4: Átvétel

A projektet a megrendelő a következő eredménnyel vette át:

Név	1. leadás	2. leadás	3. leadás, stb...	Össz.

Szeged,
