

Wspomaganie zarządzania projektami informatycznymi

Laboratorium

Maciej Kopiński

254578

Spis treści

Z2.	Wykorzystanie oprogramowania do zarządzania wymaganiami.	3
	Nazwa, cel, funkcjonalność wykorzystanego oprogramowania.....	3
	Opis wykonanych zadań	3
	Podsumowanie	5
Z3.	Wykorzystanie oprogramowania do modelowania systemu z wykorzystaniem UML.....	5
	Nazwa, cel, funkcjonalność wykorzystanego oprogramowania.....	5
	Opis wykonanych zadań	5
	Podsumowanie	6
Z4.	Wykorzystanie oprogramowania do modelowania systemu z wykorzystaniem UML.....	6
	Nazwa, cel, funkcjonalność wykorzystanego oprogramowania.....	6
	Opis wykonanych zadań	7
	Podsumowanie	8
Z5.	Wykorzystanie oprogramowania do tworzenia i utrzymywania macierzy RACI.....	8
	Nazwa, cel, funkcjonalność wykorzystanego oprogramowania.....	8
	Opis wykonanych zadań	9
	Podsumowanie	9

Z2. Wykorzystanie oprogramowania do zarządzania wymaganiami.

Nazwa, cel, funkcjonalność wykorzystanego oprogramowania

Na zajęciach dotyczących zarządzania wymaganiami omówione były potrzeby stosowania wymagań. Opisano przykładowe programy do definiowania wymagań:

- Rational DOORS Next
- Jira
- Micro Focus Dimensions

Największa uwaga była poświęcona oprogramowaniu Jira, czyli oprogramowanie do wspomagania zarządzania pracą zespołową od firmy Atlassian.

Pierwotnie służyła ona do śledzenia i naprawiania błędów, jednakże program rozrósł się do narzędzia, które pozwala na zarządzanie dowolnym projektem.

Opis wykonanych zadań

1. Korzystając z Jiry i projektu Scrum utwórz wymagania do ulubionej gry. Wymagania muszą mieć określone priorytety (minimum 5 wymagań łącznie).

The screenshot displays the Jira interface. On the left, a Scrum board is visible with columns for 'Epik' (Epic), 'LUT' (February), and 'MAR' (March). Under the 'Epik' column, there are two epics: 'LAB2-4 Obsługa interakcji użytkownika' and 'LAB2-8 Obsługa sklepu'. The 'LAB2-8 Obsługa sklepu' epic is selected, showing a list of requirements: 'LAB2-11 Zakup przedmiotu', 'LAB2-12 Sprzedaż przedmiotu w sklepie', and 'LAB2-13 Obsługa kliknięć myszą'. Each requirement has a 'DO ZROBIEN...' button. On the right, a detailed view of the 'LAB2-8 Obsługa sklepu' epic is shown. It includes a 'Do zrobienia' (To do) section, an 'Opis' (Description) section, and a 'Child issues' section. The 'Child issues' section lists 'LAB2-11 Zakup pr...' and 'LAB2-12 Sprzedaż...', each with a 'DO ZROBIENIA' button. A 'Lowest' priority label is visible at the bottom of the child issues list.

2. Utwórz wymaganie śladowane wertykalnie na trzech poziomach.

LAB2-8

 1

Obsługa sklepu

Do zrobienia ▾

Opis

Dodaj opis...

Child issues
 Kolejność wg: ▾ ... +

Gotowe 0%

☒ LAB2-11 Zakup pr... ▾ - DO ZROBIENIA ▾

☒ LAB2-12 Sprzedaż... ▾ - DO ZROBIENIA ▾

Połączone zgłoszenia +

relates to

LAB2-4 Obsługa int... ⚡ DO ZROBIENIA ▾

3. Na podstawie wymagania (np. epic): „Obsługa akcji użytkownika”, utwórz 4 bardziej szczegółowe wymagania.

Epik	LUT	MAR
<div> LAB2-4 Obsługa interakcji użytkownika <div> <input checked="" type="checkbox"/> LAB2-13 Obsługa kliknięć myszą DO ZROBIENIA... <input checked="" type="checkbox"/> LAB2-15 Obsługa klawiatury DO ZROBIENIA... <input checked="" type="checkbox"/> LAB2-14 Ruch kamery DO ZROBIENIA... <input checked="" type="checkbox"/> LAB2-16 Obsługa ruchu myszy DO ZROBIENIA... </div> </div> <div> LAB2-8 Obsługa sklepu <div> <input checked="" type="checkbox"/> LAB2-11 Zakup przedmiotu DO ZROBIENIA... <input checked="" type="checkbox"/> LAB2-12 Sprzedaż przedmiotu w sklepie DO ZROBIENIA... </div> </div> <div>+ Utwórz Epik</div>		

LAB2-4

 1

Obsługa interakcji użytkownika

Do zrobienia ▾

Opis

Dodaj opis...

Child issues
 Kolejność wg: ▾ ... +

Gotowe 0%

☒ LAB2-13 Obsługa ... = - DO ZROBIENIA ▾

☒ LAB2-15 Obsługa ... = - DO ZROBIENIA ▾

☒ LAB2-14 Ruch ka... = - DO ZROBIENIA ▾

☒ LAB2-16 Obsługa ... = - DO ZROBIENIA ▾

Podsumowanie

Poznanie programu Jira jest bardzo przydatne, ponieważ jest to oprogramowanie popularne i powszechnie stosowane w instytucjach. Posiada ono wiele zalet, jak np. dużą elastyczność, duże wsparcie, nowoczesny interfejs oraz zapewnia integrację z innymi narzędziami. Jira jest dostępna także w wersji darmowej jednak jest ona ograniczona i nie udostępnia wszystkich swoich funkcjonalności.

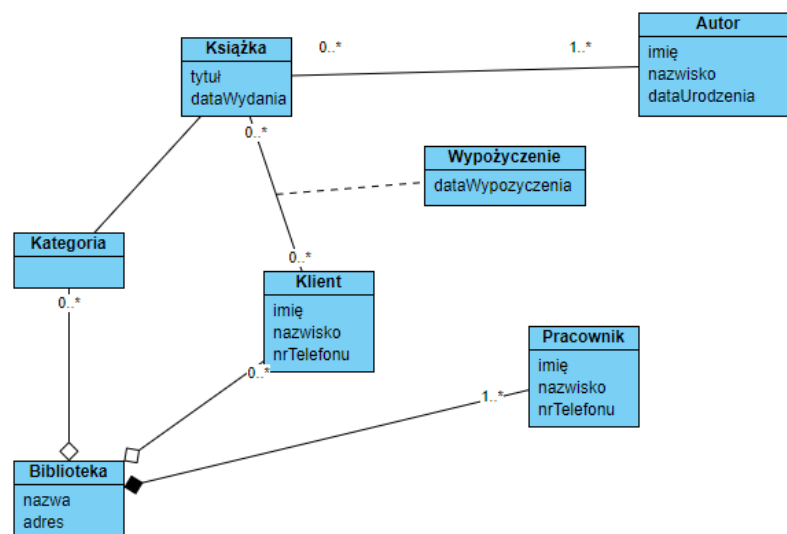
Z3. Wykorzystanie oprogramowania do modelowania systemu z wykorzystaniem UML.

Nazwa, cel, funkcjonalność wykorzystanego oprogramowania

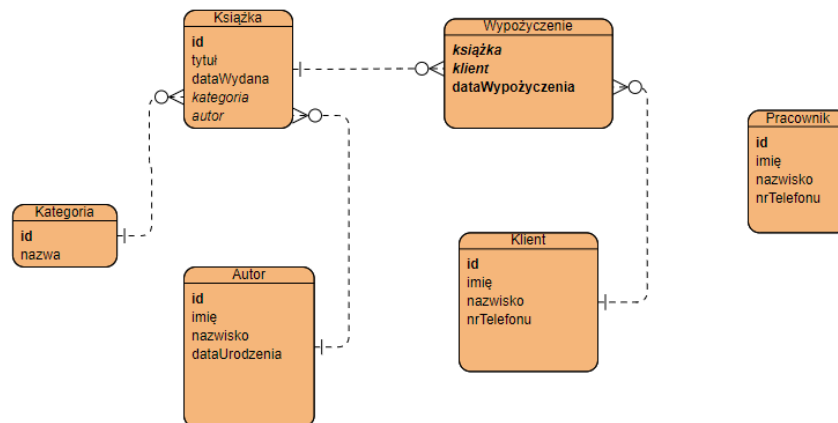
Na zajęciach o tematyce modelowania systemu z wykorzystaniem UML (Unified Modeling Language) przedstawione zostało oprogramowanie Visual Paradigm, a konkretnie jego darmowa wersja online. Oprogramowanie to służy do modelowania systemu dzięki wykorzystaniu wszelkiego rodzaju diagramów, jak np. diagram klas lub diagram encji w relacyjnej bazie danych.

Opis wykonanych zadań

1. Utwórz diagram klas dla podanego schematu Biblioteki. Książka może posiadać wielu autorów, a autor może napisać wiele książek. Każda książka należy do jakiejś kategorii. Biblioteka posiada przynajmniej jednego pracownika i dowolną liczbę klientów oraz kategorii. Klienci i pracownicy posiadają imię, nazwisko i nr telefonu. Książka posiada tytuł i datę wydania. Biblioteka ma nazwę i adres. Autor ma imię, nazwisko i datę urodzenia. Klient może wypożyczyć dowolną liczbę książek, ale należy zapisać datę wypożyczenia.



2. Diagram klas z zadania pierwszego należy przerobić na diagram encji dla bazy danych.



Podsumowanie

Oprogramowanie do modelowania systemu może okazać się przydatne, jeśli chcemy wstępnie zwizualizować dany proces lub reprezentację danych czy też samego systemu. Możemy go także użyć do zdefiniowania konkretnych reguł, których będziemy się następnie trzymać przy implementacji systemu.

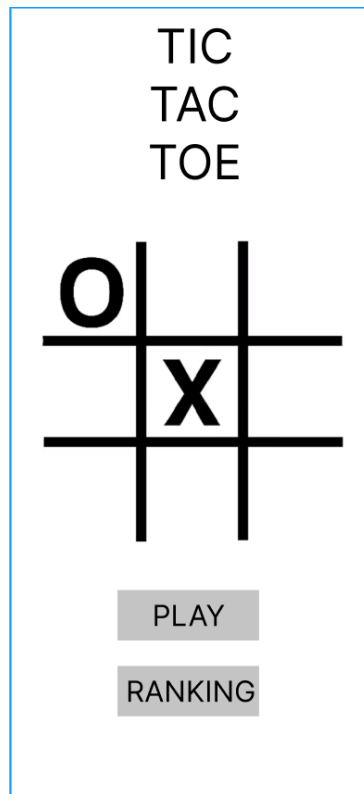
Z4. Wykorzystanie oprogramowania do modelowania systemu z wykorzystaniem UML.

Nazwa, cel, funkcjonalność wykorzystanego oprogramowania

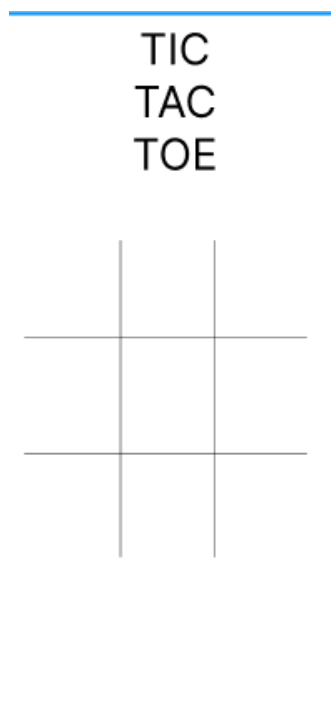
Na zajęciach o tematyce modelowania interfejsów zostały omówione różnice pomiędzy różnymi rodzajami samych interfejsów jak i różnice pomiędzy mockupami, wireframe'ami oraz prototypami. Zostały także omówione przykładowe programy do modelowania interfejsów. Główna uwaga została jednak poświęcona oprogramowaniu Figma.

Opis wykonanych zadań

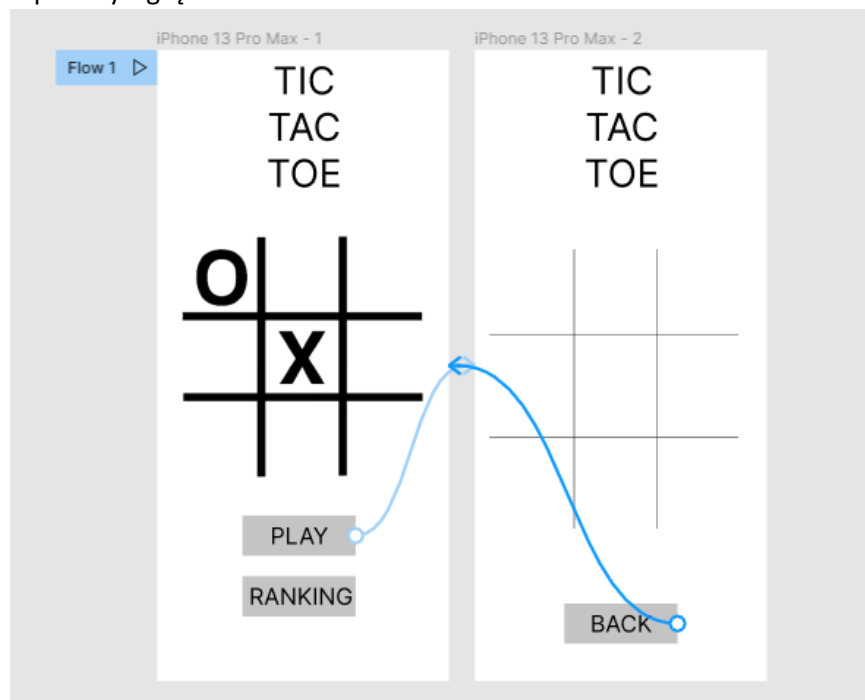
1. Przygotuj pierwszą stronę gry kółko i krzyżyk (tytuł, przyciski – gra, ranking).



2. Przygotuj stronę z pustą planszą do gry.



3. Dodaj przejście między ekranami, po naduszeniu przycisku na stronie głównej i przycisk powrotu na planszy z grą.



Podsumowanie

Oprogramowanie do modelowania interfejsu użytkownika jest nam potrzebne do wstępnego zaplanowania tworzonej aplikacji bądź w celu przedstawienia konceptu potencjalnemu klientowi.

Z5. Wykorzystanie oprogramowania do tworzenia i utrzymywania macierzy RACI.

Nazwa, cel, funkcjonalność wykorzystanego oprogramowania

Programami służącymi do tworzenia i utrzymywania macierzy RACI przedstawionymi na zajęciach były Asana oraz Jira. Istnieje jednak możliwość tworzenia takiej macierzy w programach takich jak: Excel, Visual Paradigm Online, Creately oraz Lucidchart. Wszystkie z nich pozwalają na utworzenie macierzy, która służy do określania ról w zespołach projektowych oraz odpowiedzialności za poszczególne zadania.

Opis wykonanych zadań

1. Przygotuj macierz RACI dla procesu budowania bloku mieszkaniowego dla osób:
 - a. Klient (sponsor)
 - b. Architekt
 - c. Kierownik budowy
 - d. Budowniczy
2. Oraz zadań:
 - a. Zaprojektowanie budynku
 - b. Określenie wymagań projektowych
 - c. Postawienie fundamentów
 - d. Wykończenie wnętrza

RACI	Klient	Architekt	Kierownik	Budowniczy
Określenie wymagań projektowych	R	C	A + C	I
Zaprojektowanie budynku	C	R	A	I
Postawienie fundamentów	C	I	A	R
Wykończenie wnętrza	C	I	A	R

Podsumowanie

Oprogramowanie do tworzenia i utrzymywania macierzy RACI pomaga nam jasno określić rolę osób w zespole, ułatwia współpracę pracowników i przyspiesza proces komunikacji między nimi lecz jest także mało intuicyjna oraz ciężko utrzymywać jej aktualną wersję.