



## **Raport wykonalności**

### **1. Tytuł projektu:**

***„Statki-aplikacja klient-serwer”***

### **2. Opis potencjalnych klientów**

Aplikacja przeznaczona jest dla użytkowników posiadających komputer oraz dostęp do Internetu. Interfejs aplikacji będzie pozwalał na korzystanie z niej grupom użytkowników w różnym przedziale wiekowym oraz o różnych umiejętnościach związanych z obsługą komputera stacjonarnego bądź przenośnego.

### **3. Zakres projektu**

- aplikacja posiadać będzie wsparcie dla systemów Windows, Linux
- będzie to aplikacja graficzna reprezentowana w sposób okienkowy
- aplikacja będzie napisana w języku programowania jakim jest Java
- aplikacja będzie łączyła się z serwerem sieciowym w celu przeprowadzenia rozgrywki
- w danej rozgrywce będzie mogło uczestniczyć dwóch użytkowników (graczy)
- aktorami gry będą użytkownicy aplikacji
- w aplikacji nie będzie aktorów wirtualnych (gracze typu komputer)

### **4. Potencjalne korzyści**

- stworzenie słynnej gry „Statki”, która może sprawić przyjemność szerokiej grupie użytkowników
- uzyskanie prestiżu na rynku poprzez wprowadzanie ciekawych rozwiązań oraz odpowiednio stworzonego interfejsu aplikacji, a także fachowo skonfigurowanego połączenia sieciowego
- uzyskanie kolejnego doświadczenia programistycznego przez zespół programistów wytwarzających aplikacje
- uzyskanie doświadczenia pracy w zespole (podział obowiązków, współpraca, praca wg harmonogramu)



## 5. Zasoby

Personel:

- 1 projektant aplikacji
- 2 programistów języka JAVA
- 1 osoba odpowiadająca za dokumentację projektu

Podczas realizacji projektu klienci będą stale dostępni, gdyż w naszym rejonie znajduje się ich znaczna ilość (a nawet większość). Dzięki temu zdobywanie informacji na temat potrzeb klientów oraz dokonywanie poprawek będzie dość łatwe.

Od momentu wprowadzenia do wdrożenia wersji finalnej zakładamy, że potrzeba 10 tygodni pracy przy częstotliwości 30 godzin tygodniowo w pełnym zaangażowaniu co daje nam 300 godzin na realizację całego projektu.

Jeśli chodzi o umiejętności pracowników to głównie biegła znajomość programowania w języku JAVA oraz programowania dla sieci. Niezbędna będzie również dobra znajomość rynku aplikacji dla potencjalnych klientów, umiejętności wdrożeniowe oraz umiejętność pracy w zespole.

Do realizacji projektu wykorzystamy laptopy posiadane przez zespół z zainstalowanymi darmowym środowiskiem ECLIPSE, OpenOffice, DiaDiagram. Oprogramowanie zainstalowane będzie w systemie Windows.

## 6. Przeszkody

- dość dużo obowiązków związanych ze studiami (realizacja projektów, uczęszczanie na zajęcia, zajęcia dodatkowe)
- małe doświadczenie w branży IT
- mała znajomość rynku informatycznego
- różne miejsca zamieszkania członków zespołu projektowego, co może utrudnić komunikację
- małe doświadczenie pracy z harmonogramem oraz w racjonalnym podziale obowiązków
- szybko rozwijający się rynek IT
- niski budżet przeznaczony do realizacji projektu
- życie rodzinne
- czas na przyjemności
- konkurencja



## **7. Metody minimalizacji ryzyka projektowego**

Jeżeli jest to możliwe to skorzystanie z przyrostowego modelu powstawania oprogramowania, czyli skupiamy się na podstawowych funkcjach i częstych kontaktach z klientem w celu ewentualnych modyfikacji funkcjonalności oraz dostosowanie aplikacji do indywidualnych potrzeb klienta. Postanowiliśmy dogłębnie przeanalizować rynek, aby nasza aplikacja znalazła wielu potencjalnych klientów oraz żeby się dobrze sprzedawała.

## **8. Decyzja końcowa grupy projektowej**

Grupa projektowa jednogłośnie podjęła się realizacji projektu, ponieważ stwierdziliśmy iż posiadamy odpowiednie doświadczenie w tworzeniu tego typu aplikacji komercyjnych, a także zależy nam na dobrej ocenie z zajęć projektowych. Uważamy, że możemy znaleźć na rynku potencjalnych klientów na naszą aplikację.