

بسم الله الرحمن الرحيم



دانشگاه صنعتی اصفهان

user story پروژه درس مهندسی نرم افزار ۱

GDM  
(Game Development Manager)

محمد کسائی ، آرین هادی ، نامی نذیری ، سید محمد غضنفری

۲ اردیبهشت ۱۴۰۰

## بخش اول

### دسترسی ها

مدیریت افراد

مدیریت تسک ها

مدیریت ددلاین ها

مدیریت منابع

## بخش دوم

### Roles

مدیر سیستم

تنظیمات سرور و تعریف اشتراک های مختلف ، دسترسی کامل به کاربران ثبت نام شده و امکان مسدود کردن کاربران را دارد. میزان منابع استفاده شده توسط هر پروژه در سرورها را نیز مدیریت می کند.

مدیر پروژه

تمام دسترسی ها نام برده شده را دارد.

مدیر تیم

تمام دسترسی های نام برده شده محدود به تیم خودشان را دارند.

اعضای تیم

دسترسی های مدیریت تسک ها و ددلاین ها و منابع پروژه را برای شخص خودش مدیریت کند.

کاربر عادی

در ابتدا به هیچ پروژه ای دسترسی ندارد ، می تواند اشتراک پروژه را خریداری کند.

## بخش سوم

### System Admin's User story

ورود

مدیران سیستم (که از قبل هنگام برنامه نویسی به صورت hardcode اطلاعاتشان وارد سیستم شده است) میتوانند با اطلاعات کاربری خود وارد سیستم شوند و در صورت نیاز از سیستم بازایی کلمه عبور (که توسط ارسال لینک به ایمیل انجام میشود) استفاده کنند.

پنل مدیریت

در اینجا مدیر سیستم میتواند دسترسی کامل به قسمت های مختلف سیستم داشته باشد و آن ها را مدیریت کند. که این قسمت ها شامل موارد زیر میباشند :

- اضافه کردن شرکت هایی تحت عنوان "شرکت طرف قرارداد" ؛ که این شرکت ها میتوانند با عقد قرارداد های بلند مدتی با صاحبان و مدیران سیستم برای شرکتشان مزایا و قابلیت های ویژه ای را به صورت دائمی فراهم کنند . (این عمل میتواند به صورت اضافه کردن مدیران و کارمندان آن شرکت به سیستم و دادن دسترسی های به خصوص باشد)
- تعریف و مدیریت اشتراک های موجود در سیستم که میتواند شامل موارد زیر باشد:

\* اضافه کردن اشتراک

\* حذف اشتراک های موجود

\* مدیریت قیمت های اشتراک ها (مانند تعریف offer های زمانی یا کد تخفیف برای آن ها)

- مدیریت کاربران سیستم (اضافه یا حذف کردن یا عوض کردن دسترسی های آن ها و ...)

- مدیریت پروژه های موجود در سیستم (مسدود کردن یا اضافه کردن و ...)

- قسمت آمار گیری (آمار کلی از کاربران ، شرکت ها و پروژه های موجود در سیستم و منابع استفاده شده توسط هر یک)

## بخش چهارم

# Normal User's User story

## ثبت نام

شخصی که برای اولین بار اقدام به استفاده از سیستم میکند با دادن اطلاعات زیر میتواند در سیستم ثبت نام کند :

- نام

- نام خانوادگی

- نام کاربری

- آدرس ایمیل

- رمز عبور و تکرار

پس از وارد کردن اطلاعات و صحت سنجی آن ها حساب کاربری ایجاد می شود برای فعال سازی ایمیل لازم است لینکی که به ایمیل ارسال شده است باز شود.

## ورود

با وارد کردن نام کاربری و رمز عبور وارد حساب کاربری خود می شوند. در صورتی که رمز عبور را فراموش کرده باشد باید نام کاربری را وارد کرده و فراموشی رمز عبور را انتخاب کند ایمیلی حاوی لینک بازیابی رمز عبور برای آدرس ایمیل ثبت شده در حساب کاربری متناظر با نام کاربری وارد شده ارسال می شود و کاربر می تواند رمز عبور خود را بازیابی کند

## ویرایش اطلاعات کاربری

کاربر میتواند اطلاعات خود را تکمیل کند یا آن ها را تغییر دهد

## خرید و مدیریت پروژه ها

کاربر میتواند با خرید اشتراک جدید یک پروژه جدید را برای خود آغاز کند (بدیهی است که پس از این اتفاق تبدیل به مدیر آن پروژه میشود) یا از بین پروژه های موجود انتخاب کند و وارد پنل آن ها شود (مدیر پروژه ، مدیر تیم یا عضو تیم) و پس از آن روند هر یک به صورت جداگانه در بخش های بعدی توضیح داده شده است

## بخش پنجم

# Project Manager's User story

در این بخش کاربری که نقش مدیر پروژه را دارد (که این اتفاق میتواند با خرید یک اشتراک توسط کاربر عادی و تبدیل شدن آن به مدیر پروژه رخ دهد یا این شخص از قبل طبق مواردی مانند "شرکت های طرف قرارداد" در سیستم تعریف شده باشد) مانند سایر کاربران وارد سیستم شده و پس از آن قسمت های زیر را در اختیار دارد:

## مدیریت اطلاعات کلی پروژه

در این قسمت مدیر پروژه میتواند اطلاعات کلی مربوط به پروژه را مشاهده و آن هارا ویرایش کند (مانند نام پروژه ، ارتقا و ویرایش پلن فعلی پروژه ، تعیین و تغییر پلتفرم های هدف پروژه و ... )

## مدیریت تیم های موجود در پروژه

مدیر پروژه میتواند با کمک این قسمت تیم های جدیدی را تعریف کند یا تیم های موجود را مدیریت کند و افراد آن را کم یا زیاد کند یا نقش های مرتبط با آن هارا تغییر دهد

## مدیریت تسک های موجود در پروژه

مدیر پروژه میتواند تسک های موجود هر تیم را مشاهده و آن هارا مدیریت کند (اضافه کم کردن یا تایین اولویت برای آن ها) یا طبق صلاحدید خود برای آن ها تسک های جدیدی را تعریف کند

## مدیریت ددلاین های موجود در پروژه

در این قسمت میتوان ددلاین های موجود را مشاهده و آن هارا مدیریت کرد یا به آن ها ددلاین جدیدی را افزود

## مدیریت منابع موجود در پروژه

مدیر پروژه میتواند منابع حال حاضر پروژه را مشاهده و مدیریت کند

## مشاهده آمار و روند کلی مربوط پروژه

مشاهده روند کلی پروژه و روند پیشرفت تیم های مختلف (از نظر تسک های انجام شده و ددلاین های مورد انتظار)

## بخش ششم

# Team Manager's User story

در این بخش کاربری که نقش مدیر تیم را دارد (که این اتفاق میتواند با محول شدن این نقش توسط مدیر پروژه به کاربر رخ دهد یا این شخص از قبل طبق مواردی مانند "شرکت های طرف قرارداد" در سیستم تعریف شده باشد) مانند سایر کاربران وارد سیستم شده و پس از آن قسمت های زیر را در اختیار دارد:

## مدیریت افراد موجود در تیم

مدیر تیم میتواند اعضای تیم خود را مدیریت و به آن ها اضافه یا از آن ها فردی را کم کند

## مدیریت تسک های موجود در تیم

مدیر تیم میتواند تسک های موجود را مشاهده و آن ها را مدیریت کند (اضافه کم کردن یا تعیین اولویت برای آن ها) یا طبق صلاحدید خود تسک های جدیدی را تعریف کند

## مدیریت ددلاین های موجود در تیم

در این قسمت میتوان ددلاین های موجود را مشاهده و آن ها را مدیریت کرد یا به آن ها ددلاین جدیدی را افزود

## مدیریت منابع در دسترس تیم

مدیر تیم میتواند منابع در دسترس تیم را مدیریت کند و موارد نهایی ساخته شده توسط تیم خود را در منبع اصلی پروژه قرار دهد

## مشاهده آمار و روند کلی مربوط تیم

مشاهده روند کلی پیشرفت تیم شامل تسک های انجام شده یا ددلاین های موجود یا عملکرد افراد تیم

## بخش هفتم

# Team Member's User story

در این بخش کاربری که عضو تیم است (که این اتفاق میتواند با محول شدن این نقش توسط مدیر پروژه یا مدیر یک تیم به کاربر رخ دهد یا این شخص از قبل طبق مواردی مانند "شرکت های طرف قرارداد" در سیستم تعریف شده باشد) مانند سایر کاربران وارد سیستم شده و پس از آن قسمت های زیر را در اختیار دارد:

## مشاهده تسک های محول شده

در این قسمت میتوان تسک های محول شده و اولویت آن ها را مشاهده کرد و نسبت به انجام آن ها اقدام کند یا برای خود تسک های جدیدی را تعریف کند

## مشاهده ددلاین ها

در این قسمت میتوان ددلاین های مربوط به خود را مشاهده کند یا برای خود ددلاین جدیدی را تعریف کند

## کار با منابع در دسترس تیم

هر شخص میتواند از منابع در دسترس تیم استفاده کند