

Metody wytwarzania oprogramowania

20 października 2017

1 Temat realizowanego projektu.

Aplikacja webowa "Wyszukiwarka hoteli".

2 Skład grupy projektowej.

• Marta Wysoczańska

• Łukasz Moroz

• Marcin Bularz

3 Specyfikacja wymagań.

- 3.1 System powinien wspierać wyszukiwanie hoteli.**
- 3.2 Wyszukiwarka hoteli przechowuje dane o hotelach.**
- 3.3 Wyszukiwarka pozwala na dodawanie, edytowanie i usuwanie danych o pokojach przez uprawnionych użytkowników.**
- 3.4 Użytkownik może łatwo rezerwować i usuwać rezerwację dla określonej liczby miejsc w danym terminie.**
- 3.5 Użytkownik może korzystać z wyszukiwarki udostępnionej publicznie.**
- 3.6 Zarejestrowany użytkownik może korzystać z danych udostępnionych prywatnie.**
- 3.7 Użytkownik może łatwo wyszukiwać dane wg atrybutów (np. ilości osób, lokalizacji).**
- 3.8 System umożliwia wyświetlanie lokalizacji na mapach Google.**
- 3.9 Cena jest zależna od terminu/długości rezerwacji.**

4 Wstępny harmonogram projektu.

- Studium możliwości realizacji 17-10-06 - 17-10-13
 - Określenie celów projektu
 - Określenie wymagań projektu
- Planowanie 17-10-08 - 17-10-20
 - Opracowanie deklaracji zakresu projektu
 - Przygotowanie WBS
 - Przygotowanie harmonogramu
- Projektowanie 17-10-12 - 17-11-13
 - Funkcjonalne
 - * Przygotowanie prototypu
 - * Testy użyteczności
 - * Uzyskanie akceptacji interesariuszy dla prototypu
 - Graficzne
 - * Przygotowanie projektu graficznego
 - Techniczne
 - * Przygotowanie dokumentacji

- Realizacja
 - Programowanie 17-10-15 - 17-12-02
 - * wyszukiwanie hoteli
 - * wyszukiwanie zgodnie z podanymi atrybutami (np. ilość osób, lokalizacja)
 - * wyświetlanie na mapach Google
 - * rezerwacja (anulowanie)
 - * cena zależna od terminu/długości rezerwacji
 - * stworzenie bazy danych
 - * implementacja panelu admina
 - * stylowanie widoków dla całej aplikacji
 - Przygotowanie dokumentacji 17-10-06 - 17-12-07
- Wdrożenie pilotażowe 17-11-15 - 17-12-04
 - Przygotowanie infrastruktury technicznej 17-11-15
 - Solidne testowanie systemu 17-11-16 - 17-11-21
 - Przemyślany projekt systemu 17-11-17 - 17-11-29
 - Intuicyjne i estetyczne GUI 17-11-22 - 17-12-01
 - Zgłaszanie błędów i sugestii dotyczących systemu 17-12-01
 - Możliwie szybka reakcja na zaistniałe problemy/błędy 17-12-02 - 17-12-04
- Wdrożenie 17-12-03 - 17-12-06
 - Wdrożenie aplikacji 17-12-03 - 17-12-05
 - Ocena skutków 17-12-06
- Analiza wyników 17-12-06 - 17-12-07
 - Analiza wyników wdrożenia
 - * Analiza wykorzystania aplikacji
 - Profilowanie grupy docelowej 17-12-06
 - Sprawdzenie wykorzystania poszczególnych funkcjonalności aplikacji 17-12-06 - 17-12-07

5 Cechy charakterystyczne wybranych technologii.

5.1 NodeJs

- środowisko obsługujące operacje wejścia/wyjścia sterowane zdarzeniami, działające po stronie serwera
- silnik Google V8
- system pakietów Node.js - open source

5.2 MongoDB

- otwarta baza NoSQL
- przechowuje dokumenty w formacie JSON (BSON)
- dostarcza własny język zapytań

5.3 Angular

- interaktywne widoki
- wstrzykiwanie zależności
- dwukierunkowe wiązanie danych

6 Uzasadnienie, dlaczego dana technologia powinna być użyta w projekcie.

- piszemy tylko w języku JavaScript (zarówno serwer jak i klient)
- możliwość wykorzystania usług hostingowych
- darmowa technologia
- duża przenośność kodu

6.1 NodeJs

- duża szybkość wykonywania kodu
- obsługuje więcej żądań niż pozostałe serwery
- jednowątkowość z pętlą zdarzeń
- skalowalność
- asynchroniczność
- mechanizm obsługi zdarzeń
- aplikacje działają na OS X, MS Windows, Linux
- darmowe

6.2 MongoDB

- pojemność
- szybkość
- zapisy nie blokują odczytów

6.3 Angular

- rozszerzalność
- wspiera lokalizacje
- dobra komunikacja z serwerem

7 WBS.

