

Aplikacja Mobilna „Zawodowcy.pl” – projekt zespołowy 2021

Spis treści

Opis i motywacje dla powstania projektu	3
Członkowie zespołu i zakres obowiązków	3
Lista planowanych funkcjonalności:	4
Opis technologii:	5
Spis Milestone'ów	6
Schemat Bazy Danych.....	7

Opis i motywacje dla powstania projektu

Tematyką naszego projektu zespołowego będzie aplikacja mobilna realizująca koncepcję platformy pozwalającej na zamawianie fachowców z szerokiej gamy profesji, za pomocą kilku kliknięć. Celujemy w prostą i przejrzystą oprawę. Aplikacja będzie posiadać podstawowe funkcjonalności tj. system logowania, systemy ocen i opinii, odpowiedni system zapisu na dostępny termin itd.

Realizując naszą aplikację, chcemy odpowiedzieć na zapotrzebowanie na rynku na właśnie takie usługi. Spektakularny sukces takich platform jak Pyszne.pl czy też Glovo, pokazuje że ludzie chętnie korzystają z tego typu rozwiązań. Wiedząc, że takie systemy zarządzania działają i cieszą się sporą popularnością, chcielibyśmy przenieść te rozwiązania na nowy grunt. Mamy świadomość istnienia konkurencyjnych portali tj. fixly.pl czy usterka.pl, ale mamy głębokie przekonanie, że nasze rozwiązanie będzie zarówno satysfakcjonujące dla ludzi młodych, jak i dla mniej obeznanych z nowoczesnymi technologiami, ludzi w podeszłym wieku. Nasza aplikacja, dzięki swojej przejrzystości i intuicyjności, będzie kolejną cegiełką dołożoną do walki przeciw wykluczeniu cyfrowemu.

Projekt zostanie zrealizowany w ciągu 9 miesięcy, gdzie pierwsze 4 miesiące zostaną przeznaczone na odpowiednie rozplanowanie działań. Następnie zespół przejdzie do implementacji, co pozwoli na wydanie aplikacji w czerwcu 2022 roku.

Członkowie zespołu i zakres obowiązków

Kamil Cessak – inżynier Frontend

Szymon Jędrych – inżynier Backend

Paweł Lysko – tester

Kacper Siembida – lider zespołu

Lista planowanych funkcjonalności:

- Rejestracja
 - Standardowe założenie konta.
 - Hasło powinno mieć przynajmniej 8 znaków, jedną dużą i małą literę, znak specjalny i cyfrę.
 - Opcjonalne podanie adresu.
 - Opcjonalna możliwość ustawienia konta jako „Zawodowca”. Wymagane będzie wtedy podanie niezbędnych informacji między innymi: Dane kontaktowe, Nazwa firmy, krótki opis działalności.
- Logowanie
- Resetowanie hasła.
- Wystawianie ofert jako „Zawodowiec”.
 - Podanie Tytułu i opisu oferty.
 - Ustawienie obszaru świadczenia usługi(Miasto, dystans od danego miasta)
 - Wybranie kategorii świadczonej usługi
 - Podanie oczekiwanej ceny za usługę(Możliwe ustawienie widełek)
 - Opcjonalne dodanie zdjęć
 - Opcjonalne ustawienie dostępnych terminów
- Przeglądanie wystawionych ofert.
 - Możliwość filtrowania po mieście i po rodzaju usługi.
 - Możliwość sortowania według ceny rosnąco i malejąco.
- Strona oferty będzie posiadać wszystko podane przez „Zawodowca” podczas wystawiania jej.
- Opinie
 - Możliwość ocenienie(1-5 gwiazdek) i napisania opinii o „Zawodowcu”/usłudze.
 - Możliwość przeglądania opinii.
- Opcjonalny Terminarz fachowca
 - Będzie posiadał zapisane terminy zamówionych usług i wolne terminy do zapisania się.
- Możliwe zamówienie usługi z poziomu aplikacji.
 - Jeżeli „Zawodowiec” posiada terminarz, użytkownik wybiera termin i czeka na akceptację „Zawodowca”
 - Jeżeli nie ma terminarza, użytkownik request o podanie dostępnych terminów przez „Zawodowca”. Po otrzymaniu ich wybiera pasujący.
- Użytkownik posiada listę zamówionych i zakończonych usług
- „Zawodowiec” posiada listę zamówionych i zrealizowanych przez siebie usług.

Opcjonalne funkcjonalności:

- Czat.
- Ustawianie obszaru za pomocą zaznaczania na mapach google.

Opis technologii:

Frontend:

React Native – otwarto-źródłowy zestaw narzędzi dla programistów przeznaczony do tworzenia natywnych, wieloplatformowych aplikacji mobilnych, komputerowych, internetowych stworzony przez firmę Facebook, Inc.

Wybraliśmy go z uwagi na możliwość łatwego stworzenia aplikacji mobilnej zarówno na platformę iOS oraz Android. Technologia React wykazuje się również elastycznością, gdyż łatwo łączy się z wszelkimi technologiami backendowymi, w tym z .NET, który zostanie wykorzystany w naszej aplikacji.

Do warstwy wizualnej użyjemy frameworka **TailwindCSS**, który pozwala na proste kreowanie stylów CSS, bez konieczności pisania ich ręcznie, tylko poprzez wykorzystanie predefiniowanych przez Tailwind klas komponentów.

Backend:

ASP.NET Core (.NET 6) – framework sieciowy od Microsoftu, najnowsza wersja która została zaprezentowana na .NET Conf (dorocznej konferencji Microsoftu). Wybraliśmy tę technologię ze względu na jej popularność, łatwość użycia i dobre, długoterminowe wsparcie.

SignalR – framework pozwalający na komunikację real-time między serwerem, a klientem. Aplikacji będzie używać wielu użytkowników w jednym momencie, może się zdarzyć, że kilku z nich będzie chciało w tym samym momencie zamówić usługę na ten sam termin – musimy w jakiś sposób powiadomić resztę z nich, że termin jest już zajęty i aktualizować na bieżąco grafik usługodawcy. W tym celu z pomocą przychodzi nam przykładowo komunikacja real-time po websocketach.

Baza danych:

PostgreSQL – jedna z najpopularniejszych open source relacyjnych baz danych. Przez ponad 25 lat na rynku zdążyła zgromadzić spore grono zwolenników. Zostanie użyta ze względu na to, że nie ustępuje zbyt wiele najlepszym płatnym silnikom bazodanowym i jest całkowicie darmowa.

Komunikacja z bazą danych:

Dapper lub **Entity Framework Core** – w zależności od potrzeb. Pierwszy z nich, Dapper, to Micro ORM który pozwala na elastyczną komunikację z bazą danych przez pisanie własnych procedur. Drugi za to zezwala na komunikację z poziomu kodu, bez potrzeby pisania query.

Testy:

XUnit – domyślny framework do testowania używany w .NET.

Moq – najpopularniejsza biblioteka do mockowania w .NET.

Podsumowując, taki dobór narzędzi w oczywisty sposób ułatwi nam pracę, a przynajmniej w znaczący sposób odsunie widmo zastoju i nieoczekiwanych problemów; w miarę możliwości staramy się temu przeciwdziałać już na etapie planowania. Wybraliśmy technologie, które wykazują się elastycznością i łatwością użycia. Oczywiście, wpływ na selekcję miała również ich popularność; dzięki temu 'troubleshooting' będzie mógł być przeprowadzany w mniej chaotyczny sposób. Dodatkowo warto zauważyć, że są to technologie przyszłościowe, cały czas rozwijane i to z nimi najprawdopodobniej chcielibyśmy związać naszą „zawodową” przyszłość.

Spis Milestone'ów

- M1 - Utworzeniu wstępnej dokumentacji projektu
- M1 - Zatwierdzenie technologii i ukończenie nietechnicznej dokumentacji projektu
- M2 - Zaprojektowanie bazy danych
- M2 - Utworzenie diagramów
- M2 - Design wyglądu aplikacji i projekt testów
- M3 - Zebranie celów do osiągnięcia (Milestones, epiki, stories)
- M3 - Uporządkowanie i rozpisanie celów na następny semestr

Schemat Bazy Danych

This is an example database model for PROJECT ZESPOŁOWY 2K21/2K22



