Programowanie zespołowe

KARTA PROJEKTU

Nazwa	Aplikacja darowizn
Kierownik	Jakub Regeńczuk
Skład grupy projektowej	Marcin G†ąba Katarzyna Lebioda Michał Swat

Specyfikacja	Implementacja aplikacji obsługującej system darowizn oparty o kontakt zbierającego z darczyńcą.
wymagań	 1. Wygodna i prosta w obsłudze aplikacja mobilna Przejrzysty interfejs zgodny z obecnymi zasadami Wyświetlanie konta użytkownika

2. Strona serwera

- REST API dla pobierania danych z bazy
- Możliwość rejestracji użytkownika i zalogowania go do bezpiecznej sesji
- Renderowanie aplikacji webowej

3. Baza danych

- Przetrzymywanie informacji na temat użytkowników, transakcji oraz powiadomień
- Bezpieczne przetrzymywanie haseł i danych użytkowników

4. Klient

- REST API do wysyłania zapytań do serwera
- tworzenie i wysyłanie zapytań w formacie zrozumiałym dla serwera

5. Aplikacja webowa

• Umożliwia podgląd platformy z przeglądarki

6. Obsługa płatności

 Wejście do biblioteki mobilnej (przelewy24) w której nastąpi wybór płatności - paypal, przelew, płatność kartą

7. System powiadomień

 Na ekranie smartfona pojawi się informacja o poprawnej wpłacie, powrót do aplikacji.

Cechy charakterystyczne i ograniczenia wybranych technologii

Część backendowa projektu tworzona jest w języku Python oraz frameworku Django.

Strona i web api zbudowane są na podstawie DOM html, javascript oraz silnik template'ów pythona: JinjaTemplate, w części stylistycznej czysty standard CSS3.

Aplikacja mobilna jest tworzona w oparciu o system Android.

Grupa projektowa korzysta z Trello - prostego, szybkiego oraz skutecznego narzędzia do zarządzania zadaniami.
Projekty zbudowany jest w oparciu o tablice, na których to znajdują się listy zadań. Listy te pozwalają tworzyć karty (zadania), które w bardzo

	prosty sposób możemy sortować, czy przenosić pomiędzy różnymi listami.
	Repozytorium kodu znajduję się w serwisie github (https://github.com/RegenJ/Donation-Aplication)
Struktura podziału pracy	Grupa projektowa podzielona jest zgodnie z preferencjami członków. Za stronę aplikację mobilną odpowiedzialna jest Katarzyna Lebioda oraz Marcin Głąba.
	Część serwerową i bazodanową tworzy Michał Swat. Współtworzy również stronę webową i system płatności przez BTC.
	Jakub Regeńczuk odpowiedzialny jest za front strony webowej. Do 8.01 też implementacją strony klienckiej komunikującej się z serwerem i frontem aplikacji. Zajmuje się również koordynacją pracy członków oraz tworzeniem dokumentacji.
	Podział prac na poszczególne zadania jest aktualizowany na bieżąco na tablicach na Trello.
Harmonogram	 Ostateczna wersja systemu a. Poprawki widoków b. Finalizacja płatności przez Bitcoin c. Dokumentacja Termin: 13 zajęcia (22.01)
	☐ Stworzenie pełnej specyfikacji systemu i podział pracy
Wykonane	zespołu. d. Rozeznanie w dostępnych technologiach i wybranie najodpowiedniejszych dla danych części systemu e. Założenie repozytorium oraz ustalenie kanałów i zasad komunikacji f. Postawienie serwera Termin: do 4 zajęć (6.11) Projekt systemu, w tym przynajmniej diagramu klas/obiektów i diagramu przypadków użycia g. Analiza systemów płatności oraz wybranie najodpowiedniejszego dla aplikacji do 13.11 h. Rozplanowanie architektury, wyglądu i funkcji aplikacji spotkanie zespołu 8/9.11 i. Stworzenie diagramów UML i. Pierwsza wersja do 13.11 ii. Poprawki do 20.11
	j. Rozpoczęcie implementacji poszczególnych części systemu

Konfiguracja środowiska dla aplikacji mobilnej, i. stworzenie pierwszych widoków w aplikacji ii. Serwer: endpointy dla rejestracji użytkownika (sprawdzanie czy już taki istnieje) 13.11 iii. Serwer: umożliwienie korzystania z podstawowej bazy pozostałym członkom zespołu: chmura lub skrypt stawiający i konfigurujący 13.11 Dodanie stworzonych funkcjonalności na repozytorium Stworzenie własnych branchy przez pozostałych członków od takiego wstępnego mastera Termin: do 7 zajęć (27.11) ☐ Pierwsza iteracja systemu (wersja alpha): działający prototyp z implementacją podstawowych funkcjonalności systemu Serwer i baza danych: Rejestracia i logowanie 4.12 ii. Tworzenie zbiórki przez użytkownika i przechowywanie zbiórek użytkownika 8.12 iii. Zmiana hasła i wylogowywanie 16.12 m. Klient: Dokończenie metod logowania rejestracji 4.12 i. Komunikacja z serwerem: obsługa requestów ii. 12.12 n. Aplikacja mobilna Widoki logowania/rejestracji, 8.12 ii. Tworzenia zbiórek: widok z formularzem (nazwa, opis, data, suwak z kwotą) 8.12 iii. Widok zbiórki o. Aplikacja webowa Strona rejestracji i logowania 4.12 i. Tworzenie zbiórki 4.12 ii. p. Płatności Termin: 10 zajęcia (18.12) ☐ Druga iteracja (wersja beta): system z większością działających funkcjonalności q. Aplikacja mobilna: Brak postępu oraz kontaktu z Marcinem i Kasią Uwaga: powyższe zadania oraz ogólna

Marcina i Kasi

odpowiedzialność za aplikację oddelegowana do

r. Aplikacja webowa

- Wyszukiwanie zbiórek i.
- Szczegółowy widok zbiórki Widok mojej fundacji Płatności BTC ii.
- iii.
- iv.

s. Serwer:

Obsługa metod do aplikacji webowej i.

Termin: 12 zajęcia (15.01)