	Rozwiązanie chmurowe dla wystawy na wydziale ETI Politechniki Gdańskiej		
	<i>Scrum: Backlog produktu</i>		
Autorzy:	Tomasz Piwowski		
Data:	01.05.2023	Wersja:	1.0

Spis treści

O projekcie i produkcji	1
Persony użytkowników	1
Scenariusz użycia produktu	1
Backlog produktu.....	2
Kryteria akceptacji	4
Definicja ukończenia	6

O projekcie i produkcji

Aplikacja do prezentowania dodatkowych danych dot. wystawy na nowym ETI. Wykorzystania zostanie baza danych w chmurze do łatwego ich tam umieszczania przez pracowników pg oraz wydobywania dla całej reszty. Do pobrania danych służyć będą kody qr, a w przyszłości możliwe że oprócz standardowego interfejsu do ich wyświetlania, pojawi się wspierający je moduł AR (modele elementów wystawy, przyjaźniejszy sposób prezentowania treści).

Persony użytkowników

Romeo – student informatyki na politechnice gdańskiej, pasjonat starych gier arcade.

Kamila – pracownica politechniki, odpowiedzialna za wystawę na wydziale.

Scenariusz użycia produktu

Romeo jeszcze do wczoraj nie wiedział, że na WETI znajduje się biblioteczka ze starym sprzętem komputerowym. Jako wielki pasjonat gier arcade bardzo ucieszył się, gdy zobaczył tam kartę graficzną swojego ojca. Zaraz potem zauważył, że przy każdym eksponacie znajduje się kod QR. Spróbował go czytać telefonem, lecz nic to nie dało. Rozejrzał się i znalazł niedaleko informację, że należy pobrać odpowiednią aplikację ze sklepu play (oraz kolejny kod QR do niej) – tak też zrobił i niebawem znów spróbował kodów przy eksponatach. Jego oczom ukazał się rozbudowany opis procesora Intel Pentium 4. Od razu postanowił porównać jego parametry do innego z eksponatów i zeskanował jego QR. Ponieważ nie skupił się i nie zapamiętał wszystkiego z Intel Pentium skorzystał z historii dostępnej w aplikacji i szybko wrócił do niego bez konieczności ponownego skanowania kodu QR. Po kilkunastu

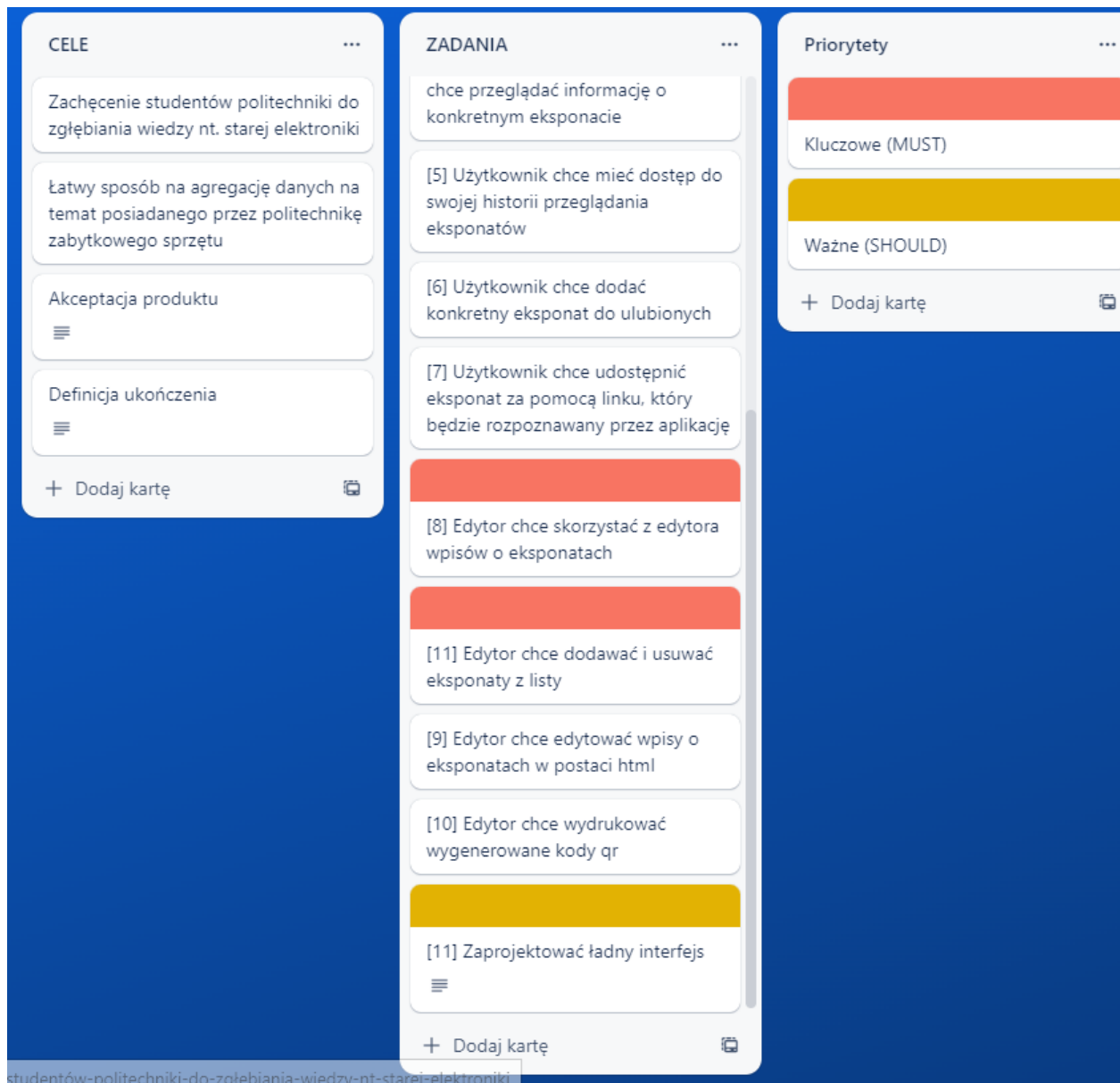
minutach znalazł już sprzęt, który na tamte czasy był najlepszy i zechciał go pokazać znajomemu. Ale ponieważ w historii miał już niezły bajzel to skorzystał z opcji dodania do ulubionych. Dodał tam również najstarszy z modeli, by pokazać różnicę. Gdyby kolega Romeo miał tę aplikację to mógłby skorzystać z opcji udostępniania za pomocą linku. Następnym razem jak się spotkają to da mu znać o takiej możliwości.

Szef Kamili poinformował ją dzisiaj rano, że powstała nowa wystawa na starym ETI. Wiedziała już co to znaczy. Jej zadaniem było uzupełnienie jej o dodatkowe informacje dostępne pod kodem QR. Jednak Kamila nie zna się na programowaniu. Skorzysta zatem z edytora od twórców aplikacji, która ma te informacje wykorzystywać. Za pomocą kilku kliknięć dodała zdjęcia modelu z kilku stron oraz uzupełniła odpowiednie predefiniowane rubryczki. Przy kilku eksponatach okazało się, że niektóre informacje wymagały dodatkowej rubryczki a przy innych niektóre zostały puste — zatem odpowiednie z nich usunęła bądź dodała. Gdyby była taka potrzeba to Kamila mogła uruchomić podgląd wprowadzonych przez siebie danych jako tekst w HTMLu i dalej go modyfikować, lecz tym razem nie było jej to potrzebne. Na koniec zapisała wprowadzone zmiany i wygenerowała kody QR dla każdego nowego eksponatu. Wystarczyło je wydrukować i nalepić w odpowiednie miejsca.

Backlog produktu

The image shows a product backlog management interface with three main columns: **CELE** (Goals), **ZADANIA** (Tasks), and **Priorytety** (Priorities). Each column has a header with a title and a three-dot menu icon.


- CELE:** Contains four goal cards. The first two are yellow and describe educational goals for students. The last two are white and describe product acceptance and completion definitions. A '+ Dodaj kartę' button is at the bottom.
- ZADANIA:** Contains seven task cards. The first three are yellow and describe initial setup tasks (listing exhibits, scanning QR, generating QR). The remaining four are white and describe user interaction requirements (viewing info, accessing history, adding to favorites, sharing via link). A '+ Dodaj kartę' button is at the bottom.
- Priorytety:** Contains two priority cards: 'Kluczowe (MUST)' (red) and 'Ważne (SHOULD)' (yellow). A '+ Dodaj kartę' button is at the bottom.




Priorytety zostały nadane wg reguły MoSCoW z wykluczeniem „Won’t” (takich zadań po prostu nie wpisuje się do backlogu). Kolor czerwony — Must, kolor żółty — should, brak koloru — could.


Zadania posortowane najpierw na 3 kategorie: dot. użytkownika, dot. edytora, grafika. Następnie wg wstępnie szacowanej trudności wykonania, priorytetu lub powiązania z innym zadaniem (zadania zbliżone do siebie funkcjonalnościami; znajdują się obok siebie).

Kryteria akceptacji

 **[1] Lista eksponatów zsynchronizowana z bazą w chmurze**
na liście [ZADANIA](#)


Powiadomienia

 Obserwuj


 Opis

Edytuj


Akceptacja: Na ekranie telefonu wyświetla się lista elementów zgodna z zawartością bazy danych w chmurze. Zmiana zawartości BD zmienia zawartość listy.

 Aktywność


Pokaż Szczegóły




Napisz komentarz...

 **[2] Skanowanie kodu qr**
na liście [ZADANIA](#)


Powiadomienia

 Obserwuj


 Opis

Edytuj

Akceptacja: Zeskanowanie wcześniej przygotowanego kodu QR powoduje wyświetlenie nowego widoku z unikalną wiadomością.

 Aktywność

Pokaż Szczegóły



Napisz komentarz...

[3] Generowanie kodu qr

na liście [ZADANIA](#)

Powiadomienia

 Obserwuj



Opis

Edytuj

Akceptacja: Dla dowolnej wiadomości generowany jest unikalny kod QR na ekranie smartfona, którego zeskanowanie powoduje odtworzenie tej wiadomości.



Aktywność

Pokaż Szczegóły




Napisz komentarz...



[11] Zaprojektować ładny interfejs

na liście [ZADANIA](#)

Powiadomienia

 Obserwuj




Opis

Edytuj


Interfejs składa się z:


- listy wyboru eksponatów
- widok do szczegółowego przeglądania informacji o ekspozycji
- widok edytora
- kamera do skanowania kodów QR
- pasek boczny szybkiego wyboru (historia skanowania, przycisk dodawania do ulubionych, przycisk do wyświetlenia ulubionych pozycji, przycisk do udostępnienia pozycji, przycisk zmiany trybu edycji (tryb edytora; html na zwykły edytor i odwrotnie)

Akceptacja: Interfejs jest kompletny, spójny i zatwierdzony przez klienta.

 **Akceptacja produktu**
na liście [CELE](#)


Powiadomienia

 Obserwuj


 **Opis**

Edytuj

- Wszystkie kluczowe zadania są skończone.
- Przetestowane kluczowe funkcjonalności na różnych modelach telefonów i różnych wersjach oprogramowania.
- Aplikacja jest zaaprobowana przez klienta.
- Przeprowadzona została ankieta (lub inna forma zbierania opinii) wśród studentów nt. funkcjonalności, przejrzystości i użyteczności aplikacji.


 **Aktywność**

Pokaż Szczegóły





Napisz komentarz...

Definicja ukończenia

 **Definicja ukończenia**
na liście [CELE](#)


Powiadomienia

 Obserwuj


 **Opis**

Edytuj

1. Kod napisany, który spełnia warunki akceptacji.
2. Pozytywna ocena klienta.

 **Aktywność**

Pokaż Szczegóły



Napisz komentarz...