

DOKUMENT DETALICZNY PROJEKTU

**KOSZALIŃSKIEJ AMATORSKIEJ LIGI
KOSZYKÓWKI**



Streszczenie

Niniejszy dokument detaliczny projektu (DDP) opisuje detale pracy zespołu projektowego, który skupia się na stworzeniu witryny internetowej dla Koszalińskiej Amatorskiej Ligi Koszykówki zwaną dalej KALK-iem.

Pierwsza część dokumentu zawiera wstęp opisujący ogólne założenia projektowe, a także wykorzystywane standardy i konwencje.

Druga część opisuje specyfikacje poszczególnych komponentów.

Spis treści

1. Wprowadzenie	4
1.1. Cel	4
1.2. Zakres	4
1.3. Definicje, akronimy i skróty	4
1.4. Odsyłacze	4
1.5. Omówienie	4
2. Standardy projektu, konwencje, procedury	5
2.1. Standardy projektowe	5
2.2. Standardy dokumentacyjne	5
2.3. Konwencje nazewnicze	5
2.4. Standardy programistyczne	5
2.5. Narzędzia	5
2.5.1. Technologia tworzenia projektu strony internetowej:	5
2.5.2. Narzędzia potrzebne przy tworzeniu dokumentacji:	6
2.5.3. Narzędzie do tworzenia grafiki:	6
2.5.4. Narzędzie do projektowania diagramów UML:	6
2.5.5 Kontakt członków zespołu:	6
3. Załączniki	7
3.1 Diagram przypadków użycia	7

1. Wprowadzenie

1.1. Cel

Dokument DDP ma za zadanie przedstawić szczegółowo sposób realizowanych prac. Zgromadzone są w nim wszystkie informacje odnośnie witryny internetowej dla KALK-u. Określa on również założenia projektu, standardy, narzędzia i komponenty wykorzystane podczas realizacji projektu.

1.2. Zakres

Założeniem projektu jest stworzenie witryny internetowej dla KALK-u - Koszalińskiej Amatorskiej Ligi Koszykówki. Zadaniem witryny będzie komunikacja z Użytkownikiem przez np. aktualności, tabele, galerię itp. Umożliwi Użytkownikom przeglądanie dostępnych informacji oraz wystawianie komentarzy.

1.3. Definicje, akronimy i skróty

KALK - Koszalińska Amatorska Liga Koszykówki

Strona internetowa KALK-u - strona internetowa KALK-u dostępna w sieci Internet pod adresem www.kalk.aq.pl;

Użytkownik - osoba fizyczna korzystająca ze strony internetowej KALK-u

1.4. Odsyłacze

Polityka prywatności witryny internetowej KALK - kalk.aq.pl

1.5. Omówienie

Dokument ten powstał na bazie specyfikacji wymagań systemowych. Zawiera on definicje standardów, strategii i konwencji które będą przestrzegane podczas realizacji projektu. Dalsza część dokumentu zawiera informacje o modułach i komponentach witryny internetowej.

2. Standardy projektu, konwencje, procedury

2.1. Standardy projektowe

Podczas tworzenia projektu grupa ze względu na niewielkie doświadczenie zdecydowała się, że będzie wykorzystywać model przyrostowy, ponieważ:

- częste kontakty z klientem;
- ryzyko całkowitej porażki przedsięwzięcia jest mniejsze;
- wczesne wykorzystanie przez klienta fragmentów systemu (funkcjonalności);
- możliwość elastycznego reagowania na opóźnienia realizacji fragmentu - przyspieszenie prac nad inną/innymi częściami;
- brak konieczności zdefiniowania z góry całości wymagań;
- usługi o najwyższym priorytecie będą dostarczane jako pierwsze.

2.2. Standardy dokumentacyjne

Wszystkie dokumenty projektu są tworzone na podstawie jednego firmowego szablonu (papieru firmowego). Podczas tworzenia dokumentacji posługujemy się jednolitym i klarownym językiem wspólnym dla całego dokumentu.

2.3. Konwencje nazewnicze

Nazewnictwo w projekcie jest ukierunkowane na prostotę i jednoznaczność.

2.4. Standardy programistyczne

2.5. Narzędzia

Narzędzia wykorzystywane podczas pracy nad stworzeniem witryny internetowej i dokumentacją.

2.5.1. Technologia tworzenia projektu strony internetowej:

WordPress - jest nowoczesną, semantyczną, osobistą platformą publikacyjną, koncentrującą się na estetyce, zgodności z internetowymi standardami i użyteczności. Napisany jest w języku PHP, wykorzystuje bazę danych MySQL. Rozpowszechniany jest na licencji GNU General Public License i jest dostępny bezpłatnie.

2.5.2. Narzędzia potrzebne przy tworzeniu dokumentacji:

Microsoft Word - to rozbudowany procesor tekstu, jeden z flagowych składników całego pakietu biurowego Office. Word zapewnia liczne opcje edycyjne i formatujące, aktywne sprawdzanie pisowni i gramatyki, możliwość osadzania w dokumentach tabel, grafik.

Microsoft Excel - aplikacja jest powszechnie używana w firmach i instytucjach, a także przez użytkowników domowych. Jej główne zastosowanie to dokonywanie obliczeń (np. stworzenie kosztorysu) zestawionych w formie tabelarycznej.

2.5.3. Narzędzie do tworzenia grafiki:

Photoshop - rozbudowany program graficzny przeznaczony do tworzenia i obróbki grafiki rastrowej i jednocześnie flagowy produkt firmy Adobe Systems. Można w nim wykonać najróżniejsze zadania graficzne, od zwykłych fotomontaży po złożone projekty 3D i ilustracje. Program ten imponuje różnorodnością funkcji i oferuje mnóstwo możliwości.

2.5.4. Narzędzie do projektowania diagramów UML:

StarUML - to projekt OpenSource którego celem jest stworzenie szybkiego, elastycznego, funkcjonalnego i rozszerzalnego środowiska modelowania UML. Narzędzie posiada dobry, czytelny interfejs.

2.5.5 Kontakt członków zespołu:

GitHub - hostingowy serwis internetowy przeznaczony dla projektów programistycznych wykorzystujących system kontroli wersji Git.

facebook.com - serwis społecznościowy
e-maili

3. Załączniki

3.1 Diagram przypadków użycia

