**Koszalin, dn. 19.05.2015r.**

**Witryna internetowa Koszalińskiej Amatorskiej Ligi Koszykówki**

**Dokumentacja projektowa**

**Zespół projektowy:**

Dawid Dudkiewicz

Kamila Mrożek

Joanna Neumann

**Prowadzący:**

dr inż. Walery Susłow

Spis treści

[1. Protokół założycielski 3](#_Toc419817181)

[2. Raport o wybranym instrumentarium zespołu projektowego 6](#_Toc419817182)

[2. 1. Technologia tworzenia projektu strony internetowej: 6](#_Toc419817183)

[2. 2. Narzędzia potrzebne przy tworzeniu dokumentacji: 6](#_Toc419817184)

[2. 3. Narzędzie do tworzenia grafiki: 6](#_Toc419817185)

[2. 4. Narzędzie do projektowania diagramów UML: 6](#_Toc419817186)

[2. 5. Kontakt członków zespołu: 6](#_Toc419817187)

[3. Raport klienta - opis wymagań 7](#_Toc419817188)

[3.1. Model biznesowy klienta 7](#_Toc419817189)

[3.2. Wymagania funkcjonalne klienta: 7](#_Toc419817190)

[4. Harmonogram projektu 8](#_Toc419817191)

[5. Diagram przypadków użycia 9](#_Toc419817192)

# 1. Protokół założycielski

Koszalin, 08.03.2015 r.

**Protokół założycielski**

Dnia 6 marca 2015 roku w Koszalinie odbyło się zebranie założycielskie Grupy Projektowej. Podczas, którego ustalono co następuje:

**1. Skład grupy projektowej:**

* Dawid Dudkiewicz
* Kamila Mrożek
* Joanna Neumann

**2. Kierownik projektu:**

* Dawid Dudkiewicz- wybrany jednogłośnie.

**3. Tytuł projektu:**

Witryna internetowa dla Koszalińskiej Amatorskiej Ligi Koszykówki.

**4. Cel projektu:**

Głównym celem projektu jest stworzenie strony Koszalińskiej Amatorskiej Ligi Koszykówki. Witryna internetowa zostanie stworzona zgodnie z wymaganiami stawianymi przez klienta.

**5. Funkcje członków grupy:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Dawid Dudkiewicz**  (kierownik projektu, grafik, tester) | • Jako kierownik projektu jest odpowiedzialny za planowanie, realizację oraz zamykanie projektu. Głównym celem jest osiągnięcie założonego celu projektu. Jest odpowiedzialny za efekt końcowy i aktywny w każdym momencie realizacji projektu.  • Jako tester prowadzi kontrolę oraz testy oprogramowania. Wykrywanie i naprawa błędów.  • Jako grafik – członek zespołu tworzy interfejs oraz szatę graficzną. |
| **Kamila Mrożek**  (grafik, programista) | • Jako grafik – członek zespołu tworzy interfejs oraz szatę graficzną.  • Jako programista ma za zadanie stworzenie kodu źródłowego aplikacji oraz optymalizację kodu. |
| **Joanna Neumann**  (dokumentalista, tester, analityk) | • Jako dokumentalista opracowuje dokumentację na każdym etapie projektu.  • Jako tester ma na celu walidację i weryfikację oprogramowania oraz wykrywanie i naprawę błędów.  • Jako analityk rozmawia z klientem i przekazuje wszystkie informacje zespołowi, aby mógł realizować zadanie. |

Zwarty w tabeli podział zadań jest postanowieniem ogólnym i wstępnym. Kierownik projektu zalecił każdemu członkowi grupy szczegółowe zapoznanie się z przydzielonymi mu obowiązkami. Dodatkowo zastrzegł, iż w toku prac mogą pojawić się dodatkowe obowiązki, które zostaną przydzielone przez niego odpowiednim osobom zgodnie z ich kompetencjami.

**6. Zobowiązanie:**

Członkowie projektu podpisując protokół założycielski zgadzają się na wszystkie warunki ustalone uprzednio podczas zebrania, deklarując jednocześnie sumienne wykonywanie nałożonych na nich zadań i obowiązków. Umowa zawarta między członkami grupy projektowej jest ważna przez cały okres jego realizacji.

**7. Podpisy członków zespołu:**

Dawid Dudkiewicz ……………………………………….

Kamila Mrożek ……………………………………….

Joanna Neumann ……………………………………….

**Załączniki:**

1. Regulamin projektu.

**Regulamin projektu**

**Dział I Członkostwo.**

**Art. 1.**

1. Członkostwo jest formą zawarcia umowy między pracownikami projektu.
2. Na każdym zebraniu sprawdzana jest obecność, potwierdzana wpisem.
3. Listy obecności będą dostępne dla wszystkich członków grupy projektowej, a przechowywane przez dokumentalistę.
4. Liczebność grupy projektowej - 3 osoby.

**Art. 2.**

1. Członkostwo może przestać obowiązywać na podstawie:
   1. nieterminowego wykonania powierzonych obowiązków i zadań,
   2. niewykonywania zleconych zadań
   3. niestawianiu się na spotkaniach lub brak raportowania postępów
2. Z dniem utraty członkowstwa ustają wszelkie przywileje wynikające z przynależności do grupy projektowej.

**Dział II Struktura organów.**

1. Kluczowe zdanie należy do kierownika projektu.
2. Członkowie projektu wykonują przydzieloną im pracę przez kierownika projektu.
3. Grupa projektowa zastrzega sobie na drodze jawnego głosowania możliwość zmiany kierownika projektu w momencie nieprawidłowego zarządzania grupą i podziałem obowiązków.

**Dział III Postanowienia ogólne.**

1. Kierownik na każdym etapie pracy może przydzielić nową rolę członkowi grupy- poszerzając jego zadania bądź zmieniając chwilowo jego stanowisko.
2. Zmiany te mogą być dokonywane jedynie w celu usprawnienia pracy zespołu.
3. Nie wywiązanie się z powierzonych zadań będzie wiązało się z konsekwencjami (obniżona ocena na poszczególnym etapie).
4. Każdą zmianę, nową koncepcję i pomysł należy zgłaszać kierownikowi zespołu.
5. Złożenie podpisu pod protokołem założycielskim jest jednoznaczne z akceptacją powierzonej roli oraz regulaminu.

# 2. Raport o wybranym instrumentarium zespołu projektowego

## 2. 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.

***Adobe Muse CC 2014 -*** to aplikacja, która pozwala na tworzenie stron WWW bez znajomości HTML, CSS czy JavaScript. Jest to niezwykle użyteczna aplikacja, dzięki której w środowisku graficznym możemy szybko i wygodnie tworzyć imponująco wyglądające strony WWW posiadające modne (według dzisiejszych standardów) elementy.

## 2. 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. 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. 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. Kontakt członków zespołu:

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

***Facebook -*** serwis społecznościowy

# 3. Raport klienta - opis wymagań

**Zlecający:** Koszalińska Amatorska Liga Koszykówki

**Nazwa robocza projektu:** Witryna internetowa dla Koszalińskiej Amatorskiej Ligi Koszykówki

**Termin rozpoczęcia projektu:** 25.02.2015r.

**Termin zakończenia projektu:** 10.06.2015r.

**Opracował:** Joanna Neumann

**Data opracowania:** 24.03.2015r.

Nasza grupa projektowa jako wykonawca, podjęła współpracę z Koszalińską Amatorską Ligą Koszykówki zwaną dalej zleceniodawcą, który udziela wytycznych dotyczących realizacji projektu.

Pierwsze spotkanie odbyło się 6 marca 2015 roku, podczas którego ustalono zakres przedsięwzięcia:

* analiza i projektowanie witryny internetowej;
* tworzenie dokumentacji;
* testowanie, walidacja i weryfikacja;
* wdrożenie aplikacji.

## 3.1. Model biznesowy klienta

Klientem jest Koszalińska Amatorska Liga Koszykówki, która jest najstarszą i największa działającą amatorską ligą koszykówki w Polsce.

## 3.2. Wymagania funkcjonalne klienta:

* wiadomości;
* galeria;
* umieszczenie terminarza;
* możliwość zobaczenia aktualnych tabel rozgrywek i innych statystyk;
* możliwość zobaczenia wyników;
* możliwość pobrania dokumentów;
* umieszczenie sponsorów drużyn;
* umieszczenie reklam.

# 4. Harmonogram projektu

Harmonogram prac projektu został stworzony, gdyż jest niezbędną częścią procesu projektowego i wywiera zasadniczy wpływ na końcowy wygląd oraz funkcjonalność witryny internetowej dla Koszalińskiej Amatorskiej Ligi Koszykówki. Przedstawiony harmonogram wraz z wykonywaniem prac może ulec zmianie. Decyzja i planowanie rozpoczynają się jeszcze przed faktycznym rozpoczęciem prac, ale stanowią jeden z najważniejszych filarów, na których będzie opierał się cały projekt, dlatego poświęciliśmy na to, aż tyle czasu. Musieliśmy jasno określić cele, jakie ma spełniać strona internetowa, oraz ustalić styl graficzny, który będzie odpowiadał klientowi.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Termin**  **Zadanie** | | **LUTY** | **MARZEC** | | | | **KWIECIEŃ** | | | | **MAJ** | | | | **CZERWIEC** | |
| **IV** | **I** | **II** | **III** | **IV** | **I** | **II** | **III** | **IV** | **I** | **II** | **II** | **IV** | **I** | **II** |
| zbiór wstępnych wymagań | |  | | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| planowanie i podział prac | |  | | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| protokół założycielski | |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| raport dla klienta | |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| wstępny harmonogram prac | |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| utworzenie specyfikacji wymagań programowych | |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| utworzenie diagramu przypadków użycia | |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| koncepcja strony | mapa witryny |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| drzewko |
| koncepcja (treści) |
| dobór framework |
| utworzenie diagramu klas | |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| aktualizacja harmonogramu prac | |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| zaprojektowanie bazy danych | |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |
| projektowanie grafik (zdjęcia, logo itp.) | |  |  |  |  |  | | | |  |  |  |  |  |  |  |
| pisanie kodu strony | |  |  |  |  |  |  | | | | |  |  |  |  |  |
| łączenie wszystkich elementów strony w jedną całość | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |
| testowanie, walidacja i weryfikacja | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| optymalizacja | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| stworzenia pełnej dokumentacji | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| projekt finalny witryny KALK i dokumentacji | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

# 5. Diagram przypadków użycia

