

Zespół XI

Paweł Charysz

Rola: Kierownik zespołu / Programista Flutter

Raport kierownika zespołu

1. Informacje ogólne

Opiekun:

- **Agnieszka Uznańska**, kierownik projektów z firmy itCraft

Skład zespołu:

- **Paweł Charysz** - kierownik, programista aplikacji mobilnej Android napisanej w technologii Flutter
- **Kacper Urbański** - strona www zespołu, programista aplikacji mobilnej Android napisanej w technologii Flutter
- **Franciszek Szary** - sekretarz, programista zaplecza serwerowego oraz REST API
- **Kamil Konarzewski** - programista zaplecza serwerowego oraz REST API
- **Cezary Arszyński** - programista frontend odpowiedzialny za logikę aplikacji webowej i integrację z backendem
- **Igor Jeziorski** - programista frontend odpowiedzialny za działanie aplikacji webowej

2. Opis projektu

Nasz projekt to innowacyjne rozwiązanie, które łączy miłośników przygód i gier miejskich w jednym interaktywnym systemie. Naszym celem jest stworzenie aplikacji umożliwiającej graczom odkrywanie świata poprzez wspólne przeżywanie interaktywnych książek przygodowych (gamebooków), oraz webowego kreatora pozwalającego na ich tworzenie. Gracze mogą łączyć się w zespoły, podejmować decyzje w grze, a ich działania będą wymagały fizycznego przemieszczania się po określonym terenie przy użyciu GPS.

Projekt opiera się na nowoczesnych technologiach, takich jak Next.js używany przez aplikację webową (Gamebook Creator), Spring Boot jako fundament backendu oraz Flutter do tworzenia aplikacji mobilnej (Gamebook Explorer). Planujemy zintegrować wszystkie elementy systemu by umożliwić użytkownikom wspólne przeżywanie ciekawych doświadczeń i przygód na świeżym powietrzu.

3. Przebieg dotychczasowych prac

Pierwsze oficjalne spotkanie zespołu wraz z opiekunem miało miejsce w dniu 5 listopada 2024 roku. Od tego dnia, zespół ma ustalony podział zadań i odpowiedzialności. Z opiekunem spotykamy się systematycznie co dwa tygodnie, ustalamy cele projektowe, które należy zrealizować w danym okresie czasu. Do komunikacji używamy Discord. Na bieżąco monitorujemy postęp zadań realizowanych przez każdego członka zespołu, dodatkowo składając na zebraniach

sprawozdanie z tego co zostało wykonane. Wymieniamy się koncepcjami graficznymi i wspólnie o nich dyskutujemy.

Projekt realizujemy w sposób zwinny. Zarysowaliśmy wstępnie minimalny zakres funkcjonalny naszego systemu. Założyliśmy plan rozwoju i ustaliliśmy co mają zawierać kolejne wersje aplikacji. Obecna jej wersja pozwala na przeprowadzenie prostej gry (bez połączenia z bazą). Istnieje też już wstępna aplikacja webowa, która będzie podstawą kreatora nowych gier oraz model bazy danych. Mamy dużo pomysłów na dalszy rozwój naszego projektu, oraz przygotowaliśmy już solidne podstawy do implementacji większości podstawowych funkcjonalności.

4. Wykonane zadania

- Ustalenie tematyki i zakresu naszego projektu, podział zadań i obowiązków między członkami zespołu
- Wybranie technologii oraz narzędzi potrzebnych do realizacji projektu, co wiąże się z potrzebą nauki nowych dla zespołu narzędzi deweloperskich i języków programowania (Dart/Flutter, Next.js, Git, Github)
- Utworzenie repozytorium do przechowywania kodu źródłowego
- Każdy członek zespołu rozwinął swoje umiejętności pracy w zespole oraz dzielenia się pomysłami dla ogólnego rozwoju projektu.
- Przygotowanie lokalnych środowisk deweloperskich
- Odpowiednie przyuczenie członków zespołu do używanych technologii w przydzielonych elementach systemu
- Przygotowanie modelu bazy danych
- Podstawowa wersja aplikacji mobilnej
- Podstawowa wersja aplikacji backendowej łączącej się ze zdalnym API
- Wstępna wersja specyfikacji projektu

5. Zadania do wykonania

- Aktualizacja (na bieżąco) modelu bazy danych
- Dokończenie i połączenie z bazą webowego kreatora gier
- Połączenie wszystkich części systemu za pomocą API
- Przygotowanie szczegółowego planu rozwoju naszego systemu oraz implementacja zaprojektowanych nowych funkcjonalności we wszystkich komponentach (aplikacja mobilna, API, aplikacja webowa)
- Ujednolicenie szaty graficznej projektu
- Przygotowanie dokumentacji projektu
- Pełna specyfikacja projektu.
- Testy aplikacji
- Przygotowanie do ostatecznej prezentacji projektu

6. Podsumowanie pracy zespołu

Zespół realizuje projekt zgodnie z przyjętym planem, a wszyscy członkowie zespołu ze sobą ściśle współpracują. Przyjęty podział obowiązków odpowiada indywidualnym zainteresowaniom każdej z osób, dzięki czemu każdy realizuje swoje zadania z satysfakcją. Dodatkowo rozłożenie pracy nad konkretnymi elementami na pary (po

dwie osoby na frontend, backend i aplikację mobilną) zwiększa skuteczność prac i wspomaga koordynację zadań. Nauka nowych technologii stanowi dodatkowe wyzwanie i wnosi ogromną wartość do naszego indywidualnego rozwoju.

Systematyczne spotkania zespołu pozwalają na bieżąco ustalać priorytety na kolejne tygodnie tak, aby finalnie otrzymać system działający na satysfakcjonującym nas poziomie. W czasie spotkań z opiekunem poznajemy wiele istotnych wytycznych oraz praktycznych wskazówek jak układać priorytety prac oraz jak integrować zadania między poszczególnymi obszarami (backend, frontend, aplikacja mobilna).

W najbliższych tygodniach chcemy połączyć za pomocą API wszystkie elementy systemu, dzięki czemu osiągniemy pierwszy założony etap funkcjonalności. Następne w planie jest dodanie do całości obsługi lokalizacji i rozpoznawania przemieszczania się użytkownika między kolejnymi punktami przy których będą odbywały się kolejne etapy gry.

Pracę nad projektem przebiegają zgodnie z założonym na początku planem. Wszyscy członkowie wywiązują się z powierzonych im zadań oraz trzymają się ustalonych terminów. Analizując postępy jakie do tej pory zrobiliśmy oraz zadania które zostało nam dokończyć mogę stwierdzić, że projekt zostanie ukończony w wyznaczonym czasie.

.....
Paweł Charysz