Projektiplaan – Eesti keelt õpetav veebikeskkond

Veebikeskkonnaks on eesti keelt õpetav (ainult kirjas) veebileht (**või telefonirakendus?**). Veebileht on mõeldud inglise keelt rääkivatele isikutele (rohkemate keelte lisamine muudaks antud projekti liiga mahukaks).

Veebikeskkonna arendus koosneb kolmest iteratsioonist, millest igaüks eraldi koosneb omakorda ärianalüüsist, süsteemianalüüsist ning arendusest ja sellega seotud tegevustest (testimine jms). Etappe on kohaldatud vastavalt olukorra muutumisele.

**Iteratsioonid**

**1. Iteratsioon – Põhilise funktsionaalsuse koostamine (tähtaeg 6. nädal)**

Andmebaasi loomisega alustamine

Tabelid sõnavara (eesti-inglise) salvestamiseks

Projekti aluse koostamine Javas ning esialgse veebikeskkonna UI loomine

Kasutaja saab sisselogimata mängida vähemalt ühte mängu

Veebilehel vajalike osade loomine (nupud, nimekirjad jne)

Põhilise funktsionaalsuse realiseerimine

Vähemalt ühe eesti keelt õpetava mängu loomine

Loodud mängu testimine

**2. Iteratsioon – Sisselogimise, kasutajakontode ja andmete säilitamise loomine (tähtaeg 11. nädal)**

Sisselogimise- ja registeerimislehekülje loomine (pealeht)

Kasutaja saab veebikeskonnas luua endale kasutajakonto

Info korrektsuse kontroll (e-maili korrektsus jne)

Kasutaja saab veebikeskkonda sisse logida kasutades olemasolevat kasutajakontot

Veasõnum vale kasutajanime või parooli korral

Kasutaja andmete säilitamine andmebaasis/serveris

Andmeteks on kasutajakonto nimi, e-maili aadress, parool

**3. Iteratsioon – Kasutaja tulemuste säilitamine, lisafunktsioonide realiseerimine (tähtaeg 16. nädal)**

Kasutaja tulemuste (levelid, punktid) salvestamine ning säilitamine andmebaasis/serveris

Kasutaja näeb oma tulemusi ning läbitud mänge

Lisafunktsoonide realiseerimine

Tasemesüsteemide loomine (level-up’s)

Võimalusel rohkemate õppemängude loomine

TÖÖJAOTUS

**Nimed:**

Aet

Tauri

Sven

**Rollid:**

Projektijuht

Analüütik

Arendaja

**PS! Need ei ole üksühesed vastavused – lihtsalt tõin välja need rollid, mille hulgast peaksime tõenäoliselt endale midagi valima?**

NÄIDIS aine kodulehelt:

**1. Iteratsioon - Veebilehe Mock-up. Scraper algne funktsionaalsus**

Teenuseotsija vaated mock-up'dena

Teenuseotsija saab registreerida kliendiks (tegevuse vaated, registr algus ja lõpuleht, veakäsitlus (emaili korrektsus)). - 3

Teenuseotsija peab saama postitada kuulutuse kliendina - 5

Teenuseotsija näeb teiste jäetud kuulutusi kliendina - 3

Teenusepakkuja vaated mock-up'dena

Teenusepakkuja saab registreerida kliendiks

Teenusepakkuja näeb teenuseotsijate poolt postitatud kuulutusi kliendina

Teenusepakkuja saab teha pakkumise teenuseotsija poolt postitatud kuulutusele kliendina

Scraperi funktisonaalsus (demo konsoolis)

Konsooli sisestakase otsitav kategooria ja geograafiline askoht, mille alusel tagastatakse kontaktid .json faili.

Valmis

<http://dijkstra.cs.ttu.ee:7555/>

**2. Iteratsioon - Veebilehe tegemine, Backend ja Frontend liidestus**

Veebilehe esialgse UI loomine Kliendile.

Kuulutuste nimekirja loomine veebilehe esiküljele

Postituse esmane ülesehitus - pealkiri, sisu, märksõnad (valdkond, asukoht)

Postituse loomise kellaaja registreerimine

Kuulutuse lisamine

Kasutaja sisselogimine ja registreerimine

Registreerimise lehekülje loomine (sisestusväljad: email, kasutajanimi, parool)

Kasutaja autentimine (veasõnumite edastamine registreerimisel)

veasõnum vale emaili korral

veasõnum vale kasutajanime korral

Sisselogimislehekülje loomine (sisestusväljad: email, parool)

Teavitussõnumi lisamine "Palun logi töö lisamiseks sisse"

**3. Iteratsioon - API Mailchimp, Sendsmaily**

Backendi ja frontendi omavaheline integreerimine