

## Protokół założycielski

1. Dnia 24.02.2016r. została utworzona grupa projektowa w celu wykonania zadania programistycznego „trenuj zdrowo”.
2. Przewidywana data zakończenia projektu: 08.06.2016r. Jeśli projekt nie zostanie zakończony w pierwszym terminie to przewidywany jest drugi termin zakończenia projektu: 15.06.2016r. Zespół zostanie rozwiązany po zakończeniu projektu w odpowiednim terminie.
3. W skład grupy wchodzi:
  - 3.1. Grzegorz Wołos,
  - 3.2. Diana Dzik,
  - 3.3. Julian Lejk,
  - 3.4. Michał Benedysiuk,
  - 3.5. Tomasz Barański,
  - 3.6. Patrycja Jarynkiewicz.
4. Tytuł projektu:

Aplikacja, która układa dietę oraz trening.
5. Kierownik projektu:

Grzegorz Wołos (koder) – wybrany w sposób demokratyczny w głosowaniu jawnym:

  - 5.1. „za” głosowało 6 osób,
  - 5.2. „przeciw” głosowało 0 osób,
  - 5.3. „wstrzymało się” od głosu 0 osób.
6. Opis projektu:

Celem przedsięwzięcia jest stworzenie działającej aplikacji w oparciu o standardy inżynierii oprogramowania. Projekt będzie realizowany do momentu zakończenia wszystkich etapów projektowania. Produktem końcowym będzie aplikacja do układania diety oraz treningów.
7. Cel projektu:

Celem grupy jest stworzenie aplikacji, która będzie umożliwiała układanie diety oraz treningów. Zadaniem aplikacji jest dobór odpowiedniej diety oraz ćwiczeń zgodnie z wymaganiami użytkownika. Aplikacja będzie realizowała następujące czynności:

  - 7.1. Zwykły użytkownik:
    - a. Zakładanie nowego konta, jako zwykły użytkownik,
    - b. Wprowadzenie swoich danych,
    - c. Wybór diety,
    - d. Wybór aktywności fizycznej,
    - e. Zapis treningów oraz diet z możliwością wydruku,
    - f. Zmiana motywów aplikacji,
    - g. Przeglądanie produktów żywnościowych,

h. Przeglądanie instruktażu ćwiczeń.

7.2. Trener personalny:

- a. Zakładanie kont zwykłym użytkownikom,
- b. Dodawanie produktów żywnościowych,
- c. Usuwanie lub edytowanie produktów żywnościowych,
- d. Dodawanie nowych instruktażów ćwiczeń,
- e. Usuwanie lub edytowanie instruktażów ćwiczeń.
- f. Monitorowanie postępów użytkowników,
- g. Odpowiadanie na pytania użytkowników.

7.3. Administrator:

- a. Zarządzanie wszystkimi kontami w aplikacji,
- b. Modyfikacja produktów i ćwiczeń w bazie danych,
- c. Ustalanie uprawnień dla poszczególnych użytkowników.

Celem jest też przetestowanie i wykonanie potrzebnej dokumentacji.  
Wykonanie aplikacji z godnie z wymogami klienta.

8. Zasady współpracy w grupie:

- 8.1. Wszystkie przydzielone nam zadania zobowiązujemy wykonywać terminowo.
- 8.2. Wszyscy angażujemy się w pracę i jesteśmy odpowiedzialni za wyniki.
- 8.3. Szanujemy oraz wspomagamy się nawzajem.
- 8.4. Doceniamy pracę i zaangażowanie innych.
- 8.5. Uwagi zgłaszamy do kierownika projektu.
- 8.6. Podnosimy motywację i zaangażowanie w zespole.
- 8.7. Nie używamy wulgarnych wyrażen przeciwko drugiej osobie.
- 8.8. Ważne, aby każdy członek zespołu otrzymał określoną funkcję lub sam mógł ją wybrać.

9. Wybór technologii:

- 9.1. Środowisko programistyczne:  
Eclipse Java EE IDE for Web Developers.  
Version: Mars Release (4.5.0)
- 9.2. Języki programowania:  
Java.

10. Opis ogólny:

- 10.1. Ogólne możliwości projektowanej aplikacji:
  - a. Prosty i czytelny interfejs,
  - b. Łatwość w obsłudze dla pracownika oraz zwykłego użytkownika,
  - c. Intuicyjne rozmieszczenie narzędzi na pasku.
- 10.2. Ogólne ograniczenia:  
Aplikacja skierowana dla osób, które chcą prowadzić zdrowy tryb życia.

## 11. Rola i odpowiedzialność:

11.1. Grzegorz Wołos – pełni rolę kierownika projektu oraz koodera.  
Odpowiada za wdrożenie do aplikacji algorytmu genetycznego.

11.2. Diana Dzik – pełni rolę dokumentalisty.  
Odpowiada za opracowanie dokumentacji projektu oraz sporządzanie notatek do każdego etapu.

11.3. Julian Lejk – pełni rolę analityka.  
Odpowiada za stworzenie harmonogramu pracy oraz kontrole postępów w pracy. Ponadto odpowiada za kontakt z klientem.

11.4. Michał Benedysiuk – pełni rolę programisty.  
Odpowiada za zarządzanie kontami oraz tworzenie prostego i przejrzystego interfejsu użytkownika.

11.5. Tomasz Barański – pełni rolę programisty oraz projektanta.  
Odpowiada za zaprojektowanie oraz stworzenie szkieletu aplikacji, optymalizacja wydajności i jakości istniejącej aplikacji, projektowanie klas, metod i obiektów.

11.6. Patrycja Jarynkiewicz – pełni rolę testera.  
Odpowiada za przygotowanie środowiska i danych testowych, tworzenie i wykonywanie testów automatycznych i manualnych.

## 12. Nagrody i kary:

### 12.1. Nagrody:

Za pracę zgodnie z harmonogramem uczestnicy projektu otrzymują Wynagrodzenie, jakim jest zaliczenie przedmiotu.

### 12.2. Kary:

Za każdą zwłokę lub nie postępowanie zgodnie z ustalonym harmonogramem prac, członek zespołu otrzymuje niższe wynagrodzenie. W przypadku nie wywiązania się z obowiązków w procesie realizacji projektu, osoby należące do grupy mogą wykluczyć daną osobę z projektu.

## 13. Rozwiązanie grupy:

Rozwiązanie grupy następuje po zakończeniu prac projektowych lub wdrożeniu aplikacji u klienta.

## 14. Słownik pojęć i synonimów:

14.1 Interfejs (GUI) - warstwa umożliwiająca komunikację użytkownika z aplikacją.

## 15. Rozstrzygnięcie sporów:

15.1. Ważne decyzje są rozstrzygane przez demokratyczne głosowanie.

15.2. Mniej ważne spory są rozstrzygane drogą e-mailową lub na

forum grupy.

16. Postanowienie końcowe:

16.1. Każdy z członków dobrowolnie przystąpił do projektu i podporządkowuje się treści niniejszego dokumentu, protokół założycielski sporządzono w trzech jednobrzmiących egzemplarzach potwierdzonych podpisami wszystkich członków projektu.

16.3. Umowa zaczyna obowiązywać w dniu, w którym zostanie podpisana i obowiązuje do 15.06.2016r.

Grzegorz Wołos

.....

Diana Dzik

.....

Julian Lejk

.....

Michał Benedysiuk

.....

Tomasz Barański

.....

Patrycja Jarynkiewicz

.....