

Poročilo o delu na projektu BOOX

Avtor: Matija Volontar

Datum dokumenta: 20. januar 2017

Povzetek projekta

Rezultat projekta je namenjen pred vsem študentom, dijakom in na splošno vsem šolarjem, ki si želijo enostavne izmenjave literature. Poleg omenjenih so dobrodošli, da aplikacijo uporabljajo vsi, ki želijo hitro in enostavno kupiti ali prodati določeno literaturo. Pod besedo literatura spadajo leposlovne knjige, tehnične knjige, zapiski, seminarske naloge in vso gradivo, ki ga lahko uporabimo za krajšanje prostega časa ali pa nam je v pomoč pri izpitu oziroma kontrolni nalogi.

Rešitev obsega spletno aplikacijo, ki je v večjem delu napisana s tehnologijama HTML in CSS. Logika aplikacije pa je implementirana v jezikih PHP in JavaScript. Za izgled aplikacije smo uporabili Adobe Photoshop in Illustrator. Aplikacija ponuja hitro izmenjavo literature vseh vrst s tehnologijo Snap & Sell. Tehnologija deluje na način 'slikaj in objavi'. Torej, če želimo prodati neko knigo, jo enostavno fotografiramo ali fotografijo izberemo iz galerije. Sistem, nam sam pripravi oglas, mi ga potrdimo ali spremnimo podatke. Poleg tehnologije Snap&Sell aplikacija vsebuje še tri pod-strani.

Opis poteka projekta in izdelave rešitve

Izdelali smo spletno aplikacijo za enostavno izmenjavo študijske in druge literature. Skupaj smo se dogovorili za dokončno postavitev elementov na spletni strani. Ostale dele aplikacije pa smo izdelovali vsak posamezno ali v paru. Člani ekipe smo komentirali rešitev drugih članov in jih na ta način izpopolnili. Za komunikacijo smo v večini uporabljali Facebook, kjer imamo skupni pogovor. Trikrat tekom dela, pa smo se ključne stvari dogovorili na Skypu. Nekajkrat smo se sestali na fakulteti. Za shranjevanje kode smo uporabljali javno dostopen repozitorij na GitHubu. Organizacija dela in dodeljevanje nalog je potekalo po načinu samoizbire. Vsak si je izbral eno izmed aktivnosti, ki smo jih identificirali ob izdelavi predloga projekta. Skupaj smo za vsako aktivnost določili okvirni končni datum. Ob dokončanju določene aktivnosti, je član datoteko naložil na GitHub in o tem preko Facebooka obvestil ostale člane ekipe. Delo je v večini potekalo nemoteno. Nekajkrat se je zgodilo, da aktivnost ni bila dokončana do določenega datuma, zaradi ostalih študijskih obveznosti, ki jih na začetku ni bilo moč predvideti. Aktivnosti, ki niso bile dokončane do rečenega datuma niso vplivale na končni izdelek. Končen izdelek je spletna aplikacija, ki poenostavi izmenjavo literature. Uporabnik fotografira npr. naslovnico knjige, nato sistem sam prepozna potrebne podatke za ustvarjanje oglasa. Aplikacije vsebuje še tri pod strani. V prvi se nahaja opis tehnologije, v drugi so navedeni kontakti, v tretji pa najdemo kratek opis posameznega člana ekipe. Aktivnost prepoznavanje besedila smo dodali po predlogu projekta. Sam sem mnenja, da bi aktivnost morali sprejeti, že na začetku. Na ta način bi se časovno ustrezno pripravili. Ravno tehnologija Snap & Sell(prepoznavanje besedila) nam je

vzela več časa kot smo sprva predvidevali. Po predlogu profesorice, smo opustili izdelavo plačilnih storitev s PayPalom in se posvetili drugim bolj ključnim stvarim.

Glaven problem pri izdelavi aplikacije je bil prepozno določena aktivnost prepoznavanje besedila. Ta se je izkazala za tako zapleteno, da smo za implementacijo le-te potrebovali trikrat več od predvidenega časa. Problem smo rešili tako, da smo za določen čas opustili nekaj drugih aktivnosti. Kot problem se je po mojem mnenju izkazala tudi izbira komunikacije – Facebook. Težava je bila predvsem v prisotnosti. Nekateri uporabljajo Facebook manj/več kot drugi. Tako je nekdo odprl temo in sta dva aktivno sodelovala pri pogovoru, ostala dva pa kasneje nista vedela o čem teče beseda in sta tako zgrešila pomembne informacije. Problem smo rešili z dogovarjanjem po Skypu. Če bi bil projekt bolj obsežen, bi bilo sigurno potrebno zamenjati način glavne komunikacije.

Rezultat projekta je v veliki večini tak kot smo si ga zadali. Implementirali smo tehnologijo za prepoznavo besedil, ki na začetku ni bila v projektnem predlogu. Na račun te implementacije, nam ni popolnoma uspelo dokončati odzivnost spletne strani. To pomeni, da je stran sicer uporabna tudi na mobilnih telefonih, vendar njen izgled ni popoln. Glavni vzroki za nepopoln izdelek je napačen vrstni red implementacije aktivnosti, in nepopolna predanost projektu zaradi ostalih študijskih obveznosti.

Moj pogled na projekt

Za implementacijo rešitve sem v splošnem zadovoljen. Glede poteka dela pa imam nekaj pripomb, ki sem jih na kratko omenil že v zgornjem odstavku. Premajhna predanost projektu in način komunikacije sta po mojem mnenju največja razloga za nepopolno rešitev. Poleg tega še napačna izbira vrstnega reda aktivnosti in nepravočasna identifikacija le – teh. Vse naštet napake, ki smo jih delali pri razvoju, bi se dalo spremeniti ali pa se jim celo popolnoma izogniti. Pod dobre strani razvoja bi vključil delovanje ekipe. Na projektu smo se ujeli zelo dobro. Vsak se je držal dogovorov in si ni zastavil ciljev, ki jih nebi mogel izpolniti. Če je član potreboval pomoč, mu je nekdo z največ znanja na določenem področju nemudoma pomagal. Pri delovanju ekipe bi povečal število sestankov v živo. Zdi se mi, da smo takrat sklenili največ uspešnih dogovorov. Izredno dobra odločitev na projektu je bila, samoizbira določenih aktivnosti. Tako je lahko vsak, glede na čas, ki ga je imel na voljo, izbral aktivnost, ki jo je lahko implementiral. Delo je na ta način potekalo tekoče. Slabe odločitve sem opisal že zgoraj. Večino pa bi se jih dalo rešiti s popolno predanostjo projektu, kar pa je z vsemi študijskimi obveznostmi skoraj nemogoče. Iz pridobljenih izkušenj sem se naučil, da je potrebno projekt v celoti in natančno planirati v naprej. Ko enkrat začnemo z implementacije se spreminjajo samo še malenkosti. Za uspešnost projekta je potrebna popolna prednost. Vsak posameznik si ne sme zastaviti ciljev, za katere že vnaprej ve, da jih ne bo mogle implementirati.

Moj prispevek k projektu

Moji samostojni prispevki k projektu so naslednji:

- Prispeval sem idejo, katero smo izglasovali za najboljšo
- Logotip – BooX, sem zasnoval in izdelal sam s programi Adobe Photoshop in Adobe Illustrator
- Celoten izgled spletne strani. Sem spadajo vsi gumbi, slike za ozadje, barve, postavitve elementov, povezave med elementi(stranmi) in oblikovanje slik. Uporabil sem predvsem

tehnologije HTML, CSS, JavaScript, ter programa iz skupine Adobe. Torej stvar, na kateri stoji vsa logika aplikacije. To izključuje izgled forme pri tehnologiji Snap & Sell.

- Naslovne slike na vsaki strani
- Izpolnjevanje kontaktnega obrazca
- Forma za prikazovanje rezultatov pri iskanju literatue

Ostali prijevki k projektu:

- Predlog projekta: vse od začetka do odstavka »Projektni načrt«(25%)
- Vmesna predstavitev projekta (50%)
- Razporejanje aktivnosti med ostale člane (50% vsega razporejanja)
- Testiranje login, register, ter prepoznavanje besedila(20%)
- Reševanje težav z odzivnostjo(80%) – ne popolnoma uspešno