

Projektterv

1 Összefoglaló

Az alábbiakban egy tamagocsi program elkészítését követhetjük nyomon, leírás szinten.

Néhány főbb kritérium ami alapján a program el fog készülni:

- A tamagocsit több felhasználó is használhatja, megfelelő szintű felhasználó-kezeléssel fog rendelkezni. (Mindenki csak a saját tamagocsiját láthatja, rendszeradminisztrátor, aki az összes tamagocsit, felhasználókat látja, stb.)
- A program indulásakor a felhasználó választhat egy "kis kedvencet" (kutya, macska, hal, ...), amit gondozni kell.
- A kedvencet etetni kell, játszani kell vele, stb.
- A különböző kedvencek különböző módon reagálhatnak mindenre. Amíg a kutya valószínű örülne egy csontnak, addig a halat ez kevésbé teszi boldoggá, stb.
- Az idő elteltével a kedvenc állapota változhat.
- A kedvencünk megjeleníthető lesz.

2 Verzió

Verzió	Szerző	Dátum	Státusz	Megjegyzés
0.1	Lékó Gábor	2015. 09. 25.	Tervezet	Legelső verzió

Státusz osztályozás:

Tervezet	Befejezetlen dokumentum
Előterjesztés	A projekt menedzser bírálatával
Elfogadott	A megrendelő elfogadva

3 Tartalom

1	Összefoglaló.....	1
2	Verzió.....	1
4	Projekt bemutatása	4
4.1	Háttér	4
4.2	Célok.....	4
4.3	Átadandók.....	4
4.4	Költség- és erőforrás-szükségletek	5
5	Szervezeti felépítés és felelősség megoszlás	5
5.1	Projektcsapat.....	5
5.2	Partnerek közötti felelősség megoszlás	5
6	A munka tartalma.....	6
6.1	Átadandók és határidők	6
6.2	Feladatok definíciója és időbeosztása.....	6
6.3	Munkakörnyezet	6
6.4	Rizikómenedzsment.....	7
7	Projekt költségvetés	8
7.1	Kiadások és fedezet	8
8	Jelentések	8
8.1	Munka menedzsment	8
8.2	Csoportgyűlések	9
8.3	Minőségbiztosítás	9
8.4	Eredmények elfogadása	9
8.5	Státuszjelentés	9
8.6	Átadás	9
9	Függelék 1: Feladatlista	10
10	Függelék 2: Részletes időbeosztás	12

11	Függelék 3: Részletes költségvetés	12
12	Függelék 4: Átvétel	13

4 Projekt bemutatása

Ez a projektterv a RaiseMeUp projektet mutatja be, mely 2015.08.31.-től 2015.11.28.-ig tart. Ezen dokumentumon belül a projekt elkészítési folyamatának részletes megtervezése található. Határidőkkel és a csapattagokra kiosztott feladatokkal. A leírás a megrendelő számára is érthető és nyomon követhető formában készül el.

4.1 Háttér

A projekt célja, hogy egy élvezhető grafikus felülettel ellátott Tamagocsi játékot készítsünk el, mely érdekes kikapcsolódást jelenthet, főként a fiatalabb generáció számára. Mindemellett elősegíti a gyermekek felelősségtudatának fejlődését is, kis házi kedvencük gondozása közben.

4.2 Célok

Az általunk megtervezett rendszeren belül lehetősége lesz minden felhasználónak regisztrálni. Regisztráció nélkül a rendszer nem használható. Sikeres regisztráció esetén értesítő email-t kap a felhasználó. Bejelentkezés után mindenki a saját oldalát láthatja majd, a saját adataival, illetve kisállataival, eszközeivel. Természetesen a felhasználóknak lehetőségük lesz a saját adataikat később is módosítani. Egy személynek tetszőleges számú kis kedvence lehet. Bejelentkezés után lehet majd kiválasztani, hogy mely kedvencel szeretnénk foglalkozni. A kedvencek különböző tulajdonsággal rendelkeznek majd állatfajtól függően. Ennek megfelelően csak a számára megfelelő étel, ital, játék, gondozás, stb. lesz elfogadható. A kedvencek szükségleteinek kielégítésére külön felület lesz adott és folyamatosan figyelhetjük majd a fejleményeket egy grafikus felületen. Az idő előrehaladtával, kedvenceink egyes szükségletét kielégítve tudjuk gondozni őket. Lehetőség lesz pénz keresésre is a kedvencek által, pl. kutya elküldése szánhúzóknak. Természetesen mindig lehetőségünk lesz menteni az adott állapotot, majd onnan folytatni. Lesz továbbá a felhasználóktól elkülönítve egy rendszeradminisztrátor, aki karbantartó feladatokat láthat el és hozzá férhet mások adataihoz, kedvenceihez.

4.3 Átadandók

A projektcsapat a következő eredményeket fogja produkálni a projekt időtartama alatt:

- Projektterv

- Class diagram
- Use case diagram
- Package diagram
- Sequence diagram
- Deployment diagram
- Prototípus - kezdeti implementáció
- Tervezési mintákkal újratervezett eszköz - végleges implementáció (közben esetleges módosítások a diagramokon)

4.4 Költség- és erőforrás-szükségletek

Az erőforrásigényünk kb. 3 személy-hét.

A rendelkezésünkre álló pénzösszeg 120 pont.

5 Szervezeti felépítés és felelősség megoszlás

A projekt megrendelője Szőke Gábor. A RaiseMeUp projektet a DevTest projektcsapat fogja végrehajtani, amely teljes mértékben saját munka. A projekt egyes részei a projektcsapat közös megegyezésével és beleegyezésével készülnek el. A különböző feladatkörök felosztásra kerülnek egymás között és minden tag felelősséget vállal saját munkájáért.

5.1 Projektcsapat

A projekt a következő emberekből áll:

	Név	Email cím
Megrendelő	Szőke Gábor	kancsuki@inf.u-szeged.hu
Projekt menedzser	Lékó Gábor	Leko.Gabor@stud.u-szeged.hu
Projekt tag	Kicsi András	Kicsi.Andras@stud.u-szeged.hu

5.2 Partnerek közötti felelősség megoszlás

Elsősorban a projektcsapat a felelős a projekt teljesítéséért és sikeréért. Szőke Gábor feladata a projekt átvétele.

6 A munka tartalma

6.1 Átadandók és határidők

OVRT-P1/1 Projektterv - Összefogó dokumentum a projekt során megvalósítandó feladatokról, azok felosztásáról, háttéréről.

OVRT-P1/2 Tervek - a projekt lezajlásához UML diagramok.

OVRT-P1/3 Prototípus. Első verziós implementáció.

OVRT-P2/1 Tervek - immáron tervezési mintákkal újratervezve.

OVRT-P2/2 Végleges implementáció.

Az átadási határidők a következők:

OVRT-P1/1 2015. 09. 25.

OVRT-P1/2 2015. 09. 29.

OVRT-P1/3 2015. 10. 20.

OVRT-P2/1 2015. 10. 27.

OVRT-P2/2 2015. 11. 17.

6.2 Feladatok definíciója és időbeosztása

A teljes feladatlista és időbeosztás az 1-es illetve 2-es függelékben található.

6.3 Munkakörnyezet

A projekt a következő munkaállomásokat fogja használni a munka során:

Minden csapattag saját számítógépen dolgozik. Előzetes megbeszélés alapján, mindenki külön oldja meg a rá háruló részfeladatokat és csoportgyűlések alkalmával dolgozzuk össze az addig elkészített projekt elemeket. A használt gépek főbb jellemzői:

PCI: Acer Aspire V3-571G

- CPU: Intel Core i7-3632QM 2.2GHz - 3.2GHz

- Grafikus kártya: NVIDIA GeForce GT 630M 2GB

- RAM: 8 GB DDR3

- HDD: 750 GB

PC2: Dell Inspiron N 5110

- CPU: Intel Core i7-2630QM 2.00GHz

- Grafikus kártya: Intel HD 3000

- RAM: 8GB DDR3

- HDD: 500 GB

6.4 Rizikómenedzsment

1. Rizikó: Internet hozzáférés hibája

Prioritás: kicsi

Valószínűség: kicsi

Kockázat hatásának mérséklésére: biztonsági esetekre mobil telefonos elérhetőségeinket is megosztottuk egymással, így ezen probléma előfordulásakor tudjuk jelezni egymásnak a problémát és gyors szervezéssel megoldani az adott tag munkájának beszerzését más módon, esetleg újra csinálni a részét.

2. Rizikó: Csapattag sérülése

Prioritás: nagy

Valószínűség: közepes

Kockázat hatásának mérséklésére: sérülés mértékének megfelelően intézkednénk, könnyebb sérülés esetén lehetőségeknek megfelelően tolnánk egy-két napot a projekten ami még nem rontja a leadásig maradt időt jelentősen. Nagyobb sérülés esetén szétosztanánk a munkát arányosan egymás között.

3. Rizikó: Számítógép meghibásodása

Prioritás: nagy

Valószínűség: közepes

Kockázat hatásának mérséklésére: az adott számítógép azonnali szervizelésre kerülne, lehetőségekhez mérten a hiba kijavításának minél nagyobb sürgetésével. Esetlegesen az operációs rendszer meghibásodása esetén újratelepítés. Az elkészült részeket webes felületen is tároljuk, így telepítés után a munka folytatódhat.

4. Rizikó: Csapattag lemaradása

Prioritás: nagy

Valószínűség: kicsi

Kockázat hatásának mérséklésére: saját csapattárs(ak)hoz fordulnánk segítség kérés érdekében. A segítséget nyújtó tag besegíthet a lemaradt tagnak részletes magyarázás formájában, illetve átvehet egyes részeket tőle a munka gyorsítása érdekében.

7 Projekt költségvetés

7.1 Kiadások és fedezet

A valódi kiadások és fedezet helyett lásd a 3. és 4. függelék.

8 Jelentések

8.1 Munka menedzsment

A munkát Lékó Gábor menedzseli. A project menedzser feladata a csapattagok és a megrendelő közti kommunikációt elősegíteni. Emellett a csapattagok és csoport megbeszélések összehangolása is rá hárul. Ő az a személy aki megtervezi a projekt főbb részeit, tulajdonságait. Tisztában kell lennie azzal, hogy mik az elvárások a projekttel szemben amiket meg kell valósítani és ezeket szem előtt tartva koordinálja a csapatot a sikeres projektmunka irányába. Jelentéseket készít a projekt adott állapotáról és ezeket bemutatja a megrendelőnek. Egyeztet a megrendelővel, hogy milyen változtatásokat kell eszközölni a projekten vagy ellenkezőleg, mi az ami abban a formában tovább vihető a következő projektfázisra. Részt vesz a projekt elkészülésének nagy részében (projektterv, adatbázis, kódolás).

8.2 Csoportgyűlések

A projektcsapat hetente ülésezik, hogy megvitassák az azt megelőző hét problémáit, illetve megbeszéljék a következő hét feladatait.

8.3 Minőségbiztosítás

A tervek minőségét a gyakorlatvezető véleményezése és szakmai felügyelete biztosítja. Az implementáció validálása és verifikálása a csapattagok általi módszeres tesztelés során lesz biztosított. A projektcsapat kis létszámára való tekintettel ez jelen esetben kereszttesztelést jelent. A minőségbiztosítás első lépéseként a projekt UML tervek alapján készül. A kód minden egyes része utólagos code review-kon áttárgyalásra kerül.

8.4 Eredmények elfogadása

A projekt eredményeit a megrendelő fogja elfogadni. A projektterven változásokat csak a megrendelő engedélyével lehet tenni. A projekt eredményesnek bizonyul, ha specifikáció helyes és határidőn belül készül el.

Az eredmények csak és kizárólag akkor kerülnek elfogadásra, hogy a specifikációban meghatározott módon működnek. Minden csapattag teljesítette a neki kiosztott feladatokat és egy működőképes rendszert kell össze állítani.

8.5 Státuszjelentés

Minden leadásnál a projekt menedzser jelentést tesz a projekt haladásáról, és ha szükséges változásokat indítványoz a projektterven. Ezen kívül a megrendelő felszólítására a menedzser 3 munkanapon belül köteles leadni a jelentést. A projektekről minden héten egy rövid megbeszélést tart a csapat a megrendelővel, melyen tisztázzák, hogy mik készültek el eddig, mi várható még a projekt további szakaszában részletesebben. Esetlegesen felmerülő hibák, változtatások esetén a projektterv módosítása.

8.6 Átadás

Médiumokon melyeken keresztül lesznek átadva az eredmények, szoftverek, dokumentációk:

- A projektterv (OVRT-P1/1) kinyomtatva kapja kézhez a megrendelő, valamint az SVN verziókezelő rendszerben is elérhető lesz.

Lékó Gábor

2015. 09. 25.

RaiseMeUp

- A projekt további részei (OVRT-P1/2, OVRT-P1/3, OVRT-P2/1, OVRT-P2/2) mind az SVN verziókezelő rendszeren keresztül lesznek beadva, a megrendelő számára elérhető módon.

FÜGGELÉK

9 Függelék 1: Feladatlista

A RaiseMeUp projekt 2015. 08. 31-én indult. A következőkben a tervezett feladatok részletes összefoglalása található:

Felelősök:

Lékó Gábor

Tartam: *3 személy-hét*

Erőforrásigény: *6 személy-nap*

Kicsi András

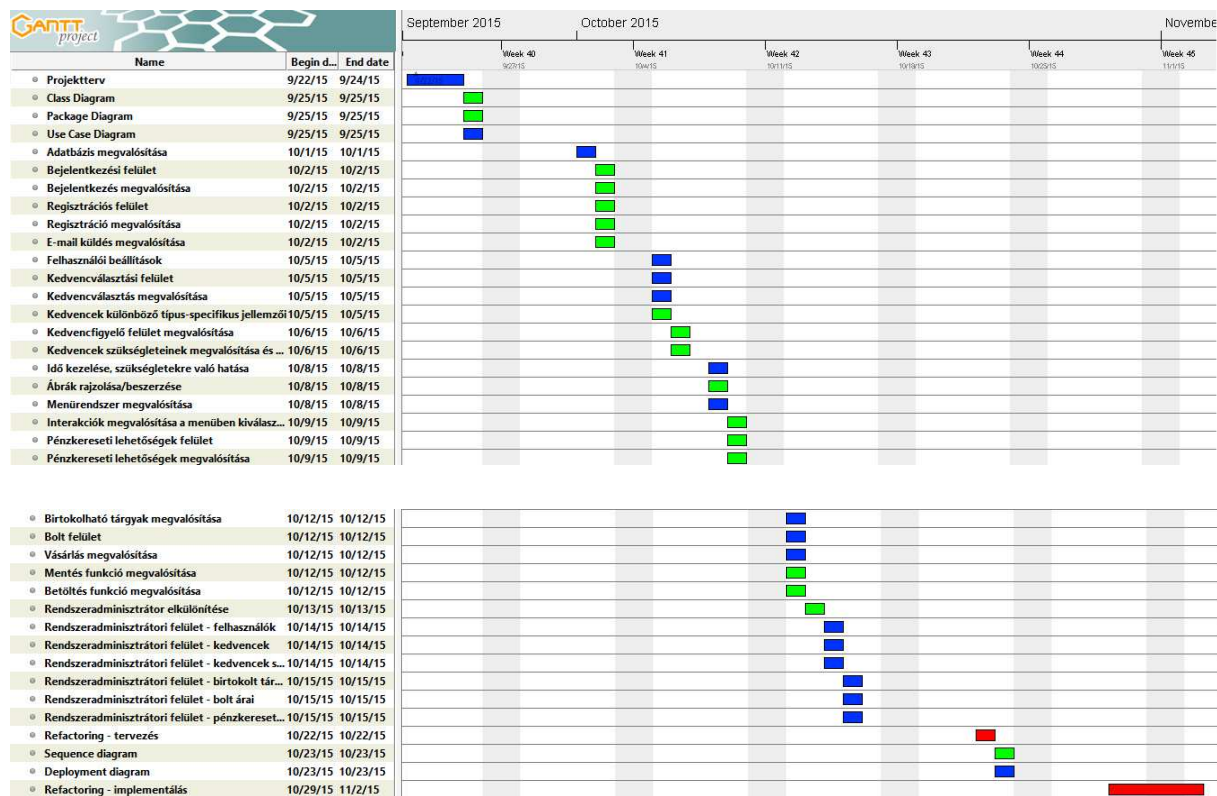
Tartam: *3 személy-hét*

Erőforrásigény: *6 személy-nap*

Részletes feladatlista:

Projektterv	Lékó Gábor
Class Diagram	Kicsi András
Package Diagram	Kicsi András
Use Case Diagram	Lékó Gábor
Adatbázis megvalósítása	Lékó Gábor
Bejelentkezési felület	Kicsi András
Bejelentkezés megvalósítása	Kicsi András
Regisztrációs felület	Kicsi András
Regisztráció megvalósítása	Kicsi András
E-mail küldés megvalósítása	Kicsi András
Felhasználói beállítások	Lékó Gábor
Kedvencválasztási felület	Lékó Gábor
Kedvencválasztás megvalósítása	Lékó Gábor
Kedvencek különböző típus-specifikus jellemzői	Kicsi András
Kedvencfigyelő felület megvalósítása	Kicsi András
Kedvencek szükségleteinek megvalósítása és ábrázolása	Kicsi András
Idő kezelése, szükségletekre való hatása	Lékó Gábor
Ábrák rajzolása/beszerzése	Kicsi András
Menürendszer megvalósítása	Lékó Gábor
Interakciók megvalósítása a menüben kiválasztott elem, és a kedvenc között	Kicsi András
Pénzkereseti lehetőségek felület	Kicsi András
Pénzkereseti lehetőségek megvalósítása	Kicsi András
Birtokolható tárgyak megvalósítása	Lékó Gábor
Bolt felület	Lékó Gábor
Vásárlás megvalósítása	Lékó Gábor
Mentés funkció megvalósítása	Kicsi András
Betöltés funkció megvalósítása	Kicsi András
Rendszeradminisztrátor elkülönítése	Kicsi András
Rendszeradminisztrátori felület - felhasználók	Lékó Gábor
Rendszeradminisztrátori felület - kedvencek	Lékó Gábor
Rendszeradminisztrátori felület - kedvencek szükségletei	Lékó Gábor
Rendszeradminisztrátori felület - birtokolt tárgyak	Lékó Gábor
Rendszeradminisztrátori felület - bolt árai	Lékó Gábor
Rendszeradminisztrátori felület - pénzkereseti lehetőségek	Lékó Gábor
Refactoring - tervezés és implementálás (a projekt előrehaladtával derül ki, hogy milyen tervezési mintákkal szeretnénk bővíteni a projektet; kivitelezés arányos elosztással a projektagok között)	Kicsi András, Lékó Gábor
Sequence diagram	Kicsi András
Deployment diagram	Lékó Gábor
Projekt bemutatása	Lékó Gábor

10 Függelék 2: Részletes időbeosztás



Színkódok:

Kék - Lékó Gábor

Zöld - Kicsi András

Piros - Közös

11 Függelék 3: Részletes költségvetés

Név	OVRT-P1/1	OVRT-P1/2	OVRT-P1/3	OVRT-P2/1	OVRT-P2/2	Össz
Lékó Gábor	3	12	15	15	15	60
Kicsi András	3	12	15	15	15	60

12 Függelék 4: Átvétel

Név	OVRT-P1/1	OVRT-P1/2	OVRT-P1/3	OVRT-P2/1	OVRT-P2/2	Össz
Lékó Gábor						
Kicsi András						

Szeged, 2015. 09. 25.

Lékó Gábor

Szóke Gábor