

Projektový plán

Název projektu: Coolečnick

Verze dokumentu: 1.7

| | |
|---------------------------------|--|
| Sponzor: | České vysoké učení technické v Praze, Fakulta elektrotechnická |
| Objednatel: | Ing. Jan Kubr |
| Projektový manažer: | Erik Lehocký |
| Leader pro testování: | Yan Doroshenko |
| Leader pro implementaci: | Lesya Gareeva |
| Analytik / Tester: | Aneta Volfová |
| Analytik / Tester: | Michal Habel |
| Vývojář - backend: | Artem Kelpé |
| Vývojář - backend: | Tomáš Hodek |

Důvody realizace projektu

Tento projekt je realizován jako semestrální práce dle zadání do předmětu RSP. Je zadán z důvodu potřeby mít software, který bude zaznamenávat kulečnickové hry uživatelů a poté analyzovat a vyhodnocovat kariérní postup každého z hráčů.

Cíle projektu

Práce má za cíl navrhnout a implementovat distribuovanou aplikaci pro sledování a zaznamenávání kulečnickových výsledků, která bude splňovat následující požadavky:

- Možnost zaznamenání skóre a trvání hry
- Možnost zobrazení odehraných her, jejich statistik a analýz
- Možnost prohlížení statistik a analýz hráče
- Podpora více hráčů v jedné hře
- Podpora hraní bez registrace
- Podpora registrace, přihlášení uživatelů a správy jejich profilů
- Podpora několika platforem

- Podpora více typů her kulečnicku

Rozdělení odpovědnosti

Rozdělení odpovědnosti bude z důvodu pravidelné výměny rolí určeno pouze pro dané pozice/role v týmu. Všechny týmové role mají své “slovo” v rozhodování v analytických, implementačních i testovacích strategiích.

Projektový manažer

- Zodpovídá na chod projektu, za práci týmu. Rozděluje úkoly všem členům, ale zároveň by měl přihlížet názoru leaderů pro jednotlivé sekce.

Leader pro analýzu

- Zodpovídá za zpracování analýzy. Může rozdělovat úkoly pouze v rámci týmu analytiků. Jeho povinností je zajistit výstup analýzy projektu, problému, či konkrétního požadavku.

Leader pro implementaci

- Zodpovídá za implementaci projektu, která musí být funkční a také musí splňovat požadavky klienta. Rozdává úkoly pouze implementačnímu týmu. Jeho povinností je kontrolovat vývoj implementace tak, aby nedošlo k porušení předem domluvených postupů a specifikací jednotlivých komponent.

Leader pro testování

- Zodpovídá za testování software a za reporting chyb. Rozdává úkoly pouze testovacímu týmu. Má za povinnost dohlédnout na řádné otestování aplikace a podání přehledného a jasného reportu chyb.

Analytik

- Zodpovídá se leaderu pro analýzu. Plní úkoly a podává informace o dokončené analýze zadaného problému. Pokud nebude výstup přijat, je povinen jej přepracovat.

Vývojář

- Zodpovídá se leaderu pro implementaci. Jeho úkolem je implementovat danou featuru přesně podle specifikace a zadání. Pokud nebude jeho výstup fungovat správně, je povinen jej přepracovat, případně má možnost požádat o pomoc nebo konzultaci někoho z týmu (nejlépe z implementačního).

Tester

- Zodpovídá se leaderu pro testování. Jeho povinností je otestovat danou funkcionalitu. Může a nemusí dostat přesné zadání dat a testů. Je povinen sepsat hlášení o chybě, kterou našel podle předem domluveného kodexu a po její opravě ji retestovat.

Aktuální stav projektu

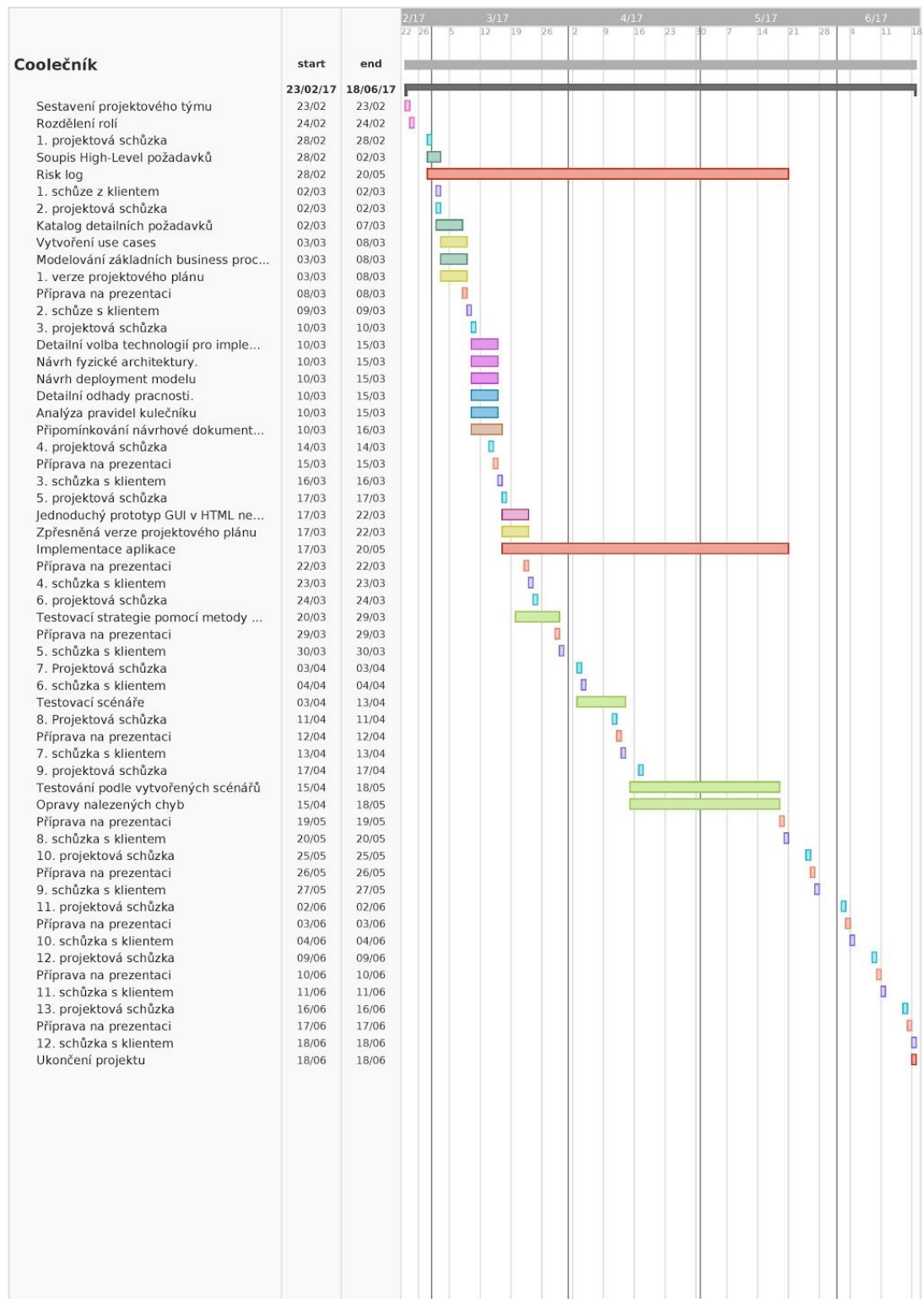
Projekt je aktuálně ve stavu dokončování a předávání klientovi. Veškerá předávací dokumentace a návody jsou zhotoveny. Pokud bude projekt akceptován klientem, pak bude rozhodnuto o jeho ukončení.

Odhad pracnosti

Z hodinové dotace školy (30 hodin na 1 kredit) vychází na jednoho člena týmu 6*28 hodin práce. Při zohlednění přednášek a přípravy na zkoušku vycházíme z odhadu, že by na zbytku jeden student měl strávit 130 hodin na semestr. Pro celý tým je tedy dotováno 910 hodin.

Tento dotovaný odhad souhlasí s odhadovanou pracností projektu, a to 910 hodin na tým (tj. 130 hodin na člena).

Harmonogram



Klíčové úkoly

Veškeré činnosti byly úspěšně ukončeny, viz níže Realizované aktivity.

Rizika projektu

| Riziko | Dopad | Řešení | Pravd. vzniku | Stav | Odp. osoba | Poznámka |
|---|--|--|---------------|----------|------------|---|
| Výpadek člena v týmu | Selhání projektu | Zástupnost | 12 % | Aktuální | PM | Ohrožení projektu |
| Nesplnění harmonogramu | Zpoždění a možné selhání projektu | Dobré plánování a vytvoření časové rezervy | 21 % | Aktuální | PM | |
| Špatná komunikace s klientem | Nepochopení zákaznickova problému - návrh nevyhovujícího řešení. | Stanovení způsobu a frekvence komunikace na začátku projektu | 15 % | Aktuální | PM | Upřesňující emaily |
| Vysoké nároky klienta a velké množství požadavků (i nereálných) | Selhání projektu. | Komunikace a pravidelné schůzky s klientem. | 20 % | Aktuální | PM | Vysvětlení klientovi, co je reálné a co není. |

Náklady

Průměrná hodinová mzda jednoho člena týmu je 300 Kč. Celkově jsou tedy náklady na práci na projektu odhadovány na 273 000 Kč. Ostatní náklady s sebou tento projekt nenese.

Kvalita a přínosy

Výsledná aplikace bude splňovat všechny požadavky. Bude správně fungovat na webu a to jak na mobilních, tak desktopových zařízeních. Zároveň bude přínosem pro menší komunitu hráčů 8-poolu a Karambolu, kteří rádi hrají podle mezinárodních pravidel a chtějí své výsledky zaznamenávat a porovnávat s ostatními.

Očekávané nevýhody

Největší očekávanou nevýhodou bude menší kompatibilita a stabilita aplikace v offline režimu, jelikož se jedná o webovou aplikaci. Dále vidíme jako mírnou nevýhodu velmi rozsáhlá pravidla 8-poolu, tudíž někteří hráči nemusí být plně spokojeni s našim stylem sledování 8-poolové hry.

Komunikace

V rámci projektového týmu bude komunikace probíhat následovně:

- Na projektu bude tým komunikovat přednostně přes aplikaci Discord. V této aplikaci se bude tým domlouvat ohledně různých řešení, meetingů a jiných interních záležitostí.
- Úkoly, řízení chodu a prezentace projektu budou spravovány a monitorovány přes repositář na gitlabu, který bude zároveň využíván i pro psaní aplikace.
- Dokumenty, poznámky a veškeré ostatní soubory budou ukládány do sdílené složky na Google Drive, kde se na nich bude kooperativně pracovat.

Realizované aktivity

| Úkol | Termín zahájení | Termín ukončení | Stav | Komentář |
|---|-----------------|-----------------|---------|--|
| Sestavení projektového týmu | 23.2.2017 | 23.2.2017 | ukončen | Tabulka rolí na G. Drive. |
| 1. projektová schůzka | 28.2.2017 | 28.2.2017 | ukončen | Zápis přidán na Wiki |
| Soupis High-Level požadavků | 29.2.2017 | 2.3.2017 | ukončen | Odesláno klientovi. |
| 1. schůze z klientem | 2.3.2017 | 2.3.2017 | ukončen | Schůze přes internet. |
| 2. projektová schůzka | 2.3.2017 | 2.3.2017 | ukončen | Zápis přidán na Wiki. |
| Katalog detailních požadavků | 2.3.2017 | 7.3.2017 | ukončen | Uloženo na G. Drive. |
| Vytvoření use cases | 3.3.2017 | 8.3.2017 | ukončen | Uloženo na G. Drive. |
| Modelování základních business procesů | 3.3.2017 | 8.3.2017 | ukončen | Uloženo na G. Drive. |
| 1. verze projektového plánu | 3.3.2017 | 8.3.2017 | ukončen | Uloženo na G. Drive. |
| Příprava na prezentaci | 7.3.2017 | 8.3.2017 | ukončen | Bude prezentováno klientovi. |
| 2. schůze s klientem | 9.3.2017 | 9.3.2017 | ukončen | |
| 3. projektová schůzka | 9.3.2017 | 9.3.2014 | ukončen | Zápis přidán na Wiki. |
| Připomínkování návrhové dokumentace od klienta. | 10.3.2017 | 16.3.2017 | ukončen | Připomínkování na 2. schůzce s klientem. |
| Detailní volba technologií pro | 10.3.2017 | 15.3.2017 | ukončen | |

| | | | | |
|---|-----------|-----------|---------|-----------------------|
| implementaci. | | | | |
| Návrh fyzické architektury. | 10.3.2017 | 15.3.2017 | ukončen | |
| Návrh deployment modelu. | 10.3.2017 | 15.3.2017 | ukončen | |
| Detailní odhady pracnosti. | 10.3.2017 | 15.3.2017 | ukončen | Harmonogram vytvořen. |
| Analýza pravidel kulečnicku | 10.3.2017 | 15.3.2017 | ukončen | |
| 4. projektová schůzka | 14.3.2017 | 14.3.2017 | ukončen | Zápis přidán na Wiki. |
| 3. schůzka s klientem | 16.3.2017 | 16.3.2017 | ukončen | Zápis přidán na Wiki. |
| Jednoduchý prototyp GUI v HTML nebo vhodném nástroji. | 17.3.2017 | 22.3.2017 | ukončen | |
| Zpřesněná verze projektového plánu | 17.3.2017 | 22.3.2017 | ukončen | Dostupné na G. Drive. |
| 5. projektová schůzka | 21.3.2017 | 21.3.2017 | ukončen | Zápis přidán na Wiki. |
| Class diagram | 17.3.2017 | 22.3.2017 | ukončen | Přidán na G. Drive. |
| 4. schůzka s klientem | 23.3.2017 | 23.3.2017 | ukončen | Zápis přidán na Wiki. |
| 6. projektová schůzka | 24.3.2017 | 24.3.2017 | ukončen | Zápis přidán na Wiki. |
| 5. schůzka s klientem | 30.3.2017 | 30.3.2017 | ukončen | Zápis přidán na Wiki. |
| 7. Projektová schůzka | 3.4.2017 | 3.4.2017 | ukončen | Zápis přidán na Wiki. |
| 6. schůzka s klientem | 6.4.2017 | 6.4.2017 | ukončen | Zápis přidán na Wiki. |
| 8. projektová schůzka | 30.3.2017 | 30.3.2017 | ukončen | Zápis přidán na Wiki. |
| 7. schůzka s klientem | 30.3.2017 | 30.3.2017 | ukončen | Zápis přidán na Wiki. |
| 9. projektová schůzka | 6.4.2017 | 6.4.2017 | ukončen | Zápis přidán na Wiki. |
| Risk log | 28.2.2017 | 17.5.2017 | ukončen | |
| Aktualizace wiki. | 28.2.2017 | 18.5.2017 | ukončen | |
| Implementace aplikace | 17.3.2017 | 18.5.2017 | ukončen | |
| Testovací strategie pomocí metody BDTM | 13.4.2017 | 26.4.2017 | ukončen | Přidána na G. Drive |
| Testovací scénáře | 20.4.2017 | 8.5.2017 | ukončen | Přidány na G. Drive |
| Testování podle vytvořených scénářů | 25.4.2017 | 18.5.2017 | ukončen | |

| | | | | |
|---------------------------------|-----------|------------|---------|-----------------------|
| Opravy nalezených chyb | 15.4.2017 | 18.5.2017 | ukončen | |
| 10. projektová schůzka | 11.4.2017 | 11.4.2017 | ukončen | Zápis přidán na Wiki. |
| 8. schůzka s klientem | 11.4.2017 | 11.4..2017 | ukončen | Zápis přidán na Wiki. |
| 11. projektová schůzka | 18.4.2017 | 18.4.2017 | ukončen | Zápis přidán na Wiki. |
| 9. schůzka s klientem | 18.4.2017 | 18.4.2017 | ukončen | Zápis přidán na Wiki. |
| Úprava a finalizace dokumentace | 5.5.2017 | 18.5.2017 | ukončen | |
| 12. projektová schůzka | 20.4.2017 | 20.4.2017 | ukončen | Zápis přidán na Wiki. |
| 10. schůzka s klientem | 20.4.2017 | 20.4.2017 | ukončen | Zápis přidán na Wiki. |
| 13. projektová schůzka | 4.5.2017 | 4.5.2017 | ukončen | Zápis přidán na Wiki. |
| 11. schůzka s klientem | 4.5.2017 | 4.5.2017 | ukončen | Zápis přidán na Wiki. |

Závěrečné hodnocení

Projekt byl uzavřen dne 18.05.2017 a odevzdán. Projekt proběhl v pořádku na základě očekávání, všechny členové týmu se podíleli na realizaci. Aplikace je plně funkční, podmínky dané zadavatelem byly splněny. Na projekt bylo odpracováno 366 hodin. V aplikaci nejsou dodělané turnajové hry, protože jsme byli v časové tísní. Podklady na její implementaci jsou ale připraveny.