

Aplikacja WEB do obsługi hurtowni

Jakub Węglarz
Łukasz Widel
Michał Wąchala

Zespołowe przedsięwzięcie inżynierskie

Informatyka

Rok. akad. 2017/2018, sem. I

Prowadzący: dr hab. Marcin Mazur

Spis treści

1	Opis projektu	2
1.1	Członkowie zespołu	2
1.2	Cel projektu (produkt)	2
1.3	Potencjalny odbiorca produktu (klient)	2
1.4	Metodyka	2
2	Wymagania użytkownika	2
2.1	User story 1	2
2.2	User story 2	2
2.3	User story 3	2
2.4	User story 4	2
2.5	User story 5	3
2.6	User story 6	3
2.7	User story 7	3
2.8	User story 8	3
2.9	User story 9	3
2.10	User story 10	3
2.11	User story 11	3
2.12	User story 12	3
2.13	User story 13	3
2.14	User story 14	3
2.15	User story 15	4
2.16	User story 16	4
3	Harmonogram	4
3.1	Rejestr zadań (Product Backlog)	4
3.2	Sprint 1	4
3.3	Sprint 2	4
4	Product Backlog	4
4.1	Backlog Item 1	4
4.2	Backlog Item 2	5
5	Sprint 1	5
5.1	Cel	5
5.2	Sprint Planning/Backlog	5
5.3	Realizacja	5
5.4	Sprint Review/Demo	6
6	Sprint 2	6
6.1	Cel	6
6.2	Sprint Planning/Backlog	6
6.3	Realizacja	6
6.4	Sprint Review/Demo	7

1 Opis projektu

1.1 Członkowie zespołu

1. Jakub Węglarz (kierownik projektu).
2. Łukasz Widel
3. Michał Wąchała

1.2 Cel projektu (produkt)

Celem projektu jest stworzenie aplikacji WEB do obsługi hurtownii.

1.3 Potencjalny odbiorca produktu (klient)

Hurtownia sprzętu komputerowego.

1.4 Metodyka

Projekt będzie realizowany przy użyciu (zaadaptowanej do istniejących warunków) metodyki *Scrum*.

2 Wymagania użytkownika

«Przedstawić listę wymagań użytkownika w postaci „historyjek” (User stories). Każda historyjka powinna opisywać jedną cechę systemu. Struktura: As a [type of user], I want [to perform some task] so that I can [achieve some goal/benefit/value] (zob. np. [5]).»

2.1 User story 1

Jako klient chcę mieć możliwość zalogowania na konto klienta wcześniej utworzone przez administratora w celu korzystania z funkcji programu.

2.2 User story 2

Jako klient chcę mieć możliwość składania zamówień w celu dokonania zakupu.

2.3 User story 3

Jako klient chcę mieć możliwość podglądu zamówienia w celu weryfikacji poprawności złożonego zamówienia.

2.4 User story 4

Jako klient chcę mieć możliwość edycji zamówienia z poziomu podglądu aby w przypadku ewentualnych pomyłek mieć możliwość ich skorygowania.

2.5 User story 5

Jako klient chcę mieć możliwość pobierania faktur aby wygodnie rozliczać zakupy.

2.6 User story 6

Jako klient chcę mieć możliwość otrzymania faktur na pocztę elektroniczną w celu prowadzenia archiwum faktur w formie elektronicznej.

2.7 User story 7

Jako klient chcę mieć możliwość podglądu dostępnych produktów aby zapoznać się z nowościami.

2.8 User story 8

Jako klient chcę mieć możliwość wyszukiwania produktów aby szybciej znajdować interesujące mnie rzeczy.

2.9 User story 9

Jako klient chcę mieć możliwość sprawdzania stanu realizacji zamówień aby kontrolować terminy dostaw.

2.10 User story 10

Jako klient chcę mieć możliwość dodawania i edycji danych osobowych w celu płynnego kontaktu z obsługą sklepu.

2.11 User story 11

Jako pracownik chcę mieć możliwość logowania się do konta pracowniczego wcześniej utworzonego przez administratora w celu realizacji swoich obowiązków.

2.12 User story 12

Jako pracownik chcę mieć możliwość realizacji zamówień oraz/lub zmiany ich stanu w celu informowania klientów na bieżąco o postępie.

2.13 User story 13

Jako pracownik chcę mieć możliwość automatycznego generowania faktur do zamówień w celu łatwego rozliczania klientów.

2.14 User story 14

Jako pracownik chcę mieć możliwość zamawiania towaru na magazyn aby utrzymać ciągłość sprzedaży.

2.15 User story 15

Jako pracownik chcę mieć możliwość sprawdzania stanu magazynu aby wiedzieć jaki towar ewentualnie domówić.

2.16 User story 16

Jako pracownik chcę mieć możliwość wystawiania zestawień przykładowo najczęściej sprzedawanych towarów w danym miesiącu aby przygotować harmonogram dostaw.

3 Harmonogram

3.1 Rejestr zadań (Product Backlog)

- Data rozpoczęcia: «data».
- Data zakończenia: «data».

3.2 Sprint 1

- Data rozpoczęcia: «data».
- Data zakończenia: «data».
- Scrum Master: «imię i nazwisko».
- Product Owner: «imię i nazwisko».
- Development Team: «lista developerów».

3.3 Sprint 2

- Data rozpoczęcia: «data».
- Data zakończenia: «data».
- Scrum Master: «imię i nazwisko».
- Product Owner: «imię i nazwisko».
- Development Team: «lista developerów».

«Tutaj dodawać kolejne Sprint'y»

4 Product Backlog

4.1 Backlog Item 1

Tytuł zadania. «Tytuł».

Opis zadania. «Opis».

Priorytet. «Priorytet».

Definition of Done. «Określić (w języku zrozumiałym dla wszystkich członków zespołu), co oznacza ukończenie danego zadania».

4.2 Backlog Item 2

Tytuł zadania. «Tytuł».

Opis zadania. «Opis».

Priorytet. «Priorytet».

Definition of Done. «Określić (w języku zrozumiałym dla wszystkich członków zespołu), co oznacza ukończenie danego zadania».

«Tutaj dodawać kolejne zadania»

5 Sprint 1

5.1 Cel

«Określić, w jakim celu tworzony jest przyrost produktu».

5.2 Sprint Planning/Backlog

Tytuł zadania. «Tytuł».

- Estymata: «szacowana czasochłonność (w „koszulkach”)».

Tytuł zadania. «Tytuł».

- Estymata: «szacowana czasochłonność (w „koszulkach”)».

«Tutaj dodawać kolejne zadania»

5.3 Realizacja

Tytuł zadania. «Tytuł».

Wykonawca. «Wykonawca».

Realizacja. «Sprawozdanie z realizacji zadania (w tym ocena zgodności z estymatą). Kod programu (środowisko *verbatim*):

```
for (i=1; i<10; i++)  
...  
».
```

Tytuł zadania. «Tytuł».

Wykonawca. «Wykonawca».

Realizacja. «Sprawozdanie z realizacji zadania (w tym ocena zgodności z estymatą). Kod programu (środowisko *verbatim*):

```
for (i=1; i<10; i++)  
...  
».
```

«Tutaj dodawać kolejne zadania»

5.4 Sprint Review/Demo

«Sprawozdanie z przeglądu Sprint'u – czy założony cel (przyrost) został osiągnięty oraz czy wszystkie zaplanowane Backlog Item'y zostały zrealizowane? Demonstracja przyrostu produktu».

6 Sprint 2

6.1 Cel

«Określić, w jakim celu tworzony jest przyrost produktu».

6.2 Sprint Planning/Backlog

Tytuł zadania. «Tytuł».

- Estymata: «szacowana czasochłonność (w „koszulkach”)».

Tytuł zadania. «Tytuł».

- Estymata: «szacowana czasochłonność (w „koszulkach”)».

«Tutaj dodawać kolejne zadania»

6.3 Realizacja

Tytuł zadania. «Tytuł».

Wykonawca. «Wykonawca».

Realizacja. «Sprawozdanie z realizacji zadania (w tym ocena zgodności z estymatą). Kod programu (środowisko *verbatim*):

```
for (i=1; i<10; i++)  
...  
».
```

Tytuł zadania. «Tytuł».

Wykonawca. «Wykonawca».

Realizacja. «Sprawozdanie z realizacji zadania (w tym ocena zgodności z estymatą). Kod programu (środowisko `verbatim`):

```
for (i=1; i<10; i++)  
...  
».
```

«Tutaj dodawać kolejne zadania»

6.4 Sprint Review/Demo

«Sprawozdanie z przeglądu Sprint'u – czy założony cel (przyrost) został osiągnięty oraz czy wszystkie zaplanowane Backlog Item'y zostały zrealizowane? Demonstracja przyrostu produktu».

«Tutaj dodawać kolejne Sprint'y»

Literatura

- [1] S. R. Covey, *7 nawyków skutecznego działania*, Rebis, Poznań, 2007.
- [2] Tobias Oetiker i wsp., Nie za krótkie wprowadzenie do systemu L^AT_EX 2_ε, <ftp://ftp.gust.org.pl/TeX/info/lshort/polish/lshort2e.pdf>
- [3] K. Schwaber, J. Sutherland, *Scrum Guide*, <http://www.scrumguides.org/>, 2016.
- [4] <https://agilepainrelief.com/notesfromatooluser/tag/scrum-by-example>
- [5] https://www.tutorialspoint.com/scrum/scrum_user_stories.htm