KAUNO TECHNOLOGIJOS UNIVERSITETAS

INFORMATIKOS FAKULTETAS

P175B015 PROGRAMŲ SISTEMŲ INŽINERIJA

FANTASY HOOPS

**Atliko:**

Marius Jurkėnas IFF-6/15

Donatas Kareckas IFF-6/15

Mantas Naidzinavičius IFF-6/15

Benas Nekrošius IFF-6/15

Paulius Prakapavičius IFF-6/15

Vilius Šapauskas IFF-6/15

**Priėmė:**

lekt. VALINČIUS Kęstutis

KAUNAS, 2018

**TURINYS**

[1. PROJEKTO TIKSLAS 3](#_Toc515407890)

[2. UŽDUOTIES ANALIZĖ 3](#_Toc515407891)

[3. FUNKCINIAI REIKALAVIMAI 3](#_Toc515407892)

[4. NEFUNKCINIAI REIKALAVIMAI 3](#_Toc515407893)

[5. PROJEKTO VALDYMO ĮRANKIS 4](#_Toc515407894)

[5.1 Nuoroda 4](#_Toc515407895)

[5.2 Prisijungimo duomenys 4](#_Toc515407896)

[6. PROJEKTO KODO SAUGYKLA 4](#_Toc515407897)

[6.1 Nuoroda 4](#_Toc515407898)

[6.2 Prisijungimo duomenys 4](#_Toc515407899)

[7. BACKLOG 5](#_Toc515407900)

[8. Sprint‘ų *burn-down* grafikai 7](#_Toc515407901)

[8.1 FH Sprint 1 7](#_Toc515407902)

[8.2 FH Sprint 2 7](#_Toc515407903)

[8.3 FH Sprint 3 8](#_Toc515407904)

[8.4 FH Sprint 4 9](#_Toc515407905)

[8.5 FH Sprint 5 9](#_Toc515407906)

[8.6 FH Sprint 6 10](#_Toc515407907)

[9. Programinės įrangos testavimas 10](#_Toc515407908)

# PROJEKTO TIKSLAS

Žaidimas leis pasirinkti šią dieną žaidžiančius realius krepšininkus. Tai suteikts galimybę vartotojams domėtis apie NBA žaidėjus, jų pasirodymus per kelias paskutines varžybas, sekti kylančių žvaigdžių pasirodymus ir įrodyti savo, kaip NBA eksperto vardą.

# UŽDUOTIES ANALIZĖ

Komanda pasirinko kurti svetainę, kuri būtų responsive ir pritaikyta įvairiems įrenginiams. Toliau pasirinktos technologijos:

Frontend:

* React.js
* Bootstrap 4.0
* Webpack

Backend:

* ASP.NET
* EntityFramework
* IdentityCore
* Microsoft SQL Server 2017

# FUNKCINIAI REIKALAVIMAI

* Neprisijungusiam vartotojui galima peržvelgti tik naujienas, žaidėjų traumas, taisykles, geriausiųjų NBA žaidėjų lentą;
* Užsiregistravęs ir prisijungęs vartotojas turi galimybę kasdien išsirinkti 5 žaidėjus. Taip pat peržvelgti geriausiųjų vartotojų lentą;
* Užsiregistravusiam vartotojui leidžiama redaguoti savo profilio informaciją;
* Užsiregistravęs vartotojas gali kviesti kitus vartotojus į draugus. Galima nesutikti vartotojo priimti į draugus;
* Sistema turi leisti vartotojui ieškoti draugų pagal jų prisijungimo vardą;
* Sistema leidžia visiems užsiregistravusiems ir prisijungusiems vartotojams komentuoti, pamėgti naujienas;
* Sistema kasdien atnaujina žaidėjų sudėtis, nuotraukas, traumas, naujienas bei paskutinės nakties rezultatus.

# NEFUNKCINIAI REIKALAVIMAI

* Puslapis turi būti patogus ir lengvai prieinamas ant visų įrenginių;
* Sistema negali rodyti jokios privačios vartotojo informacijos kaip slaptažodis bet kuriuo momentu;
* Sistema turi būti prieinama 24 valandas per parą NBA sezono metu;
* Atnaujinant projekto versiją, vartotojai neturi prarasti informacijos;
* Reikalingi duomenys turi būti ištraukiami iš galimų API prieigų ir saugomi projekto duomenų bazėje. Negalima frontend‘e gauti duomenis ne iš savo sukurtų API endpoint‘ų;
* Reikia užtikrinti, kad duomenys būtų parsiunčiami tik tada, kai rungtynės pasibaigia ir prieš prasidedant ateinančioms rungtynėms.;

# PROJEKTO VALDYMO ĮRANKIS

## Nuoroda

https://getschwifty.atlassian.net/browse/FH

## Prisijungimo duomenys

Login: [fantasyhooper@gmail.com](mailto:fantasyhooper@gmail.com)

Password: fantasy2018

# PROJEKTO KODO SAUGYKLA

## Nuoroda

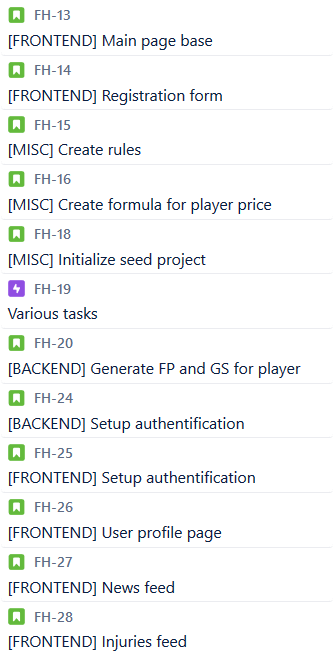
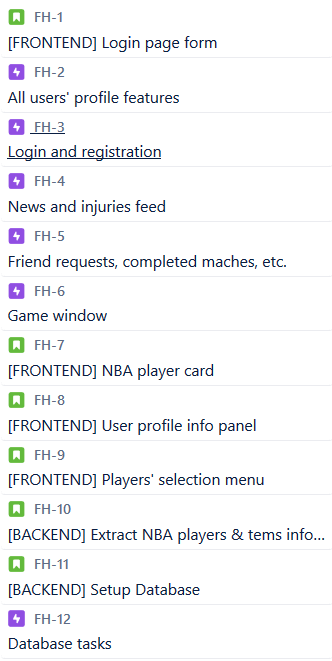
<https://github.com/benNek/FantasyHoops>

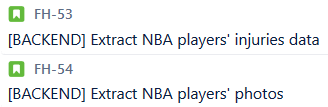
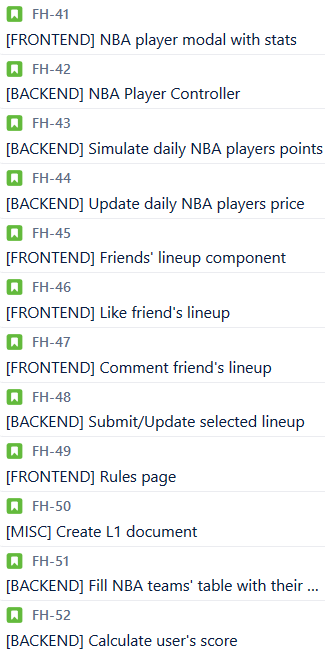
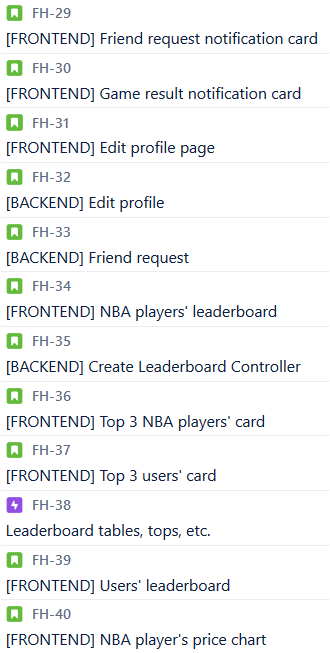
## Prisijungimo duomenys

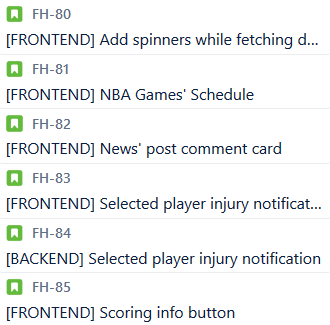
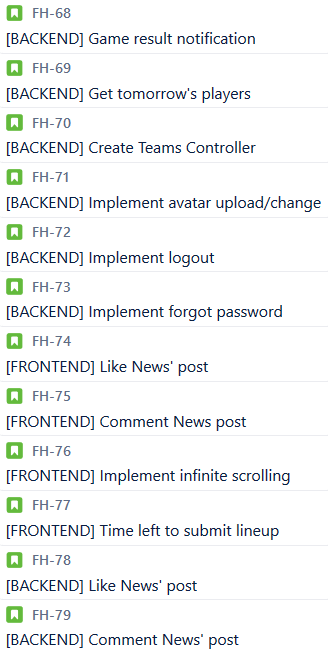
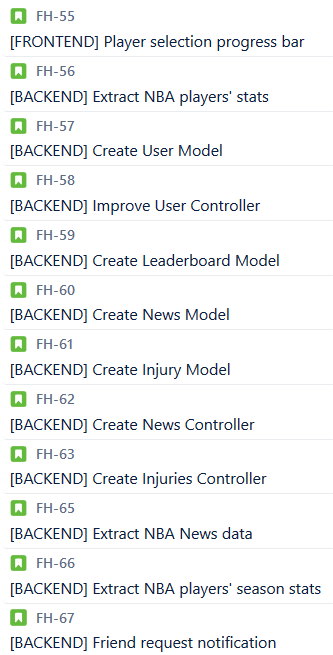
Login: fantasyHooper

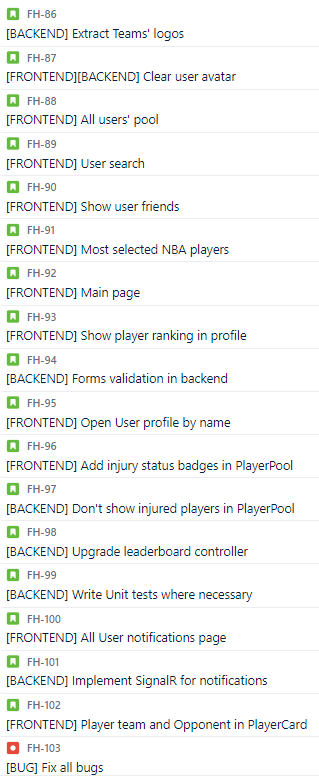
Password: fantasy2018

# BACKLOG



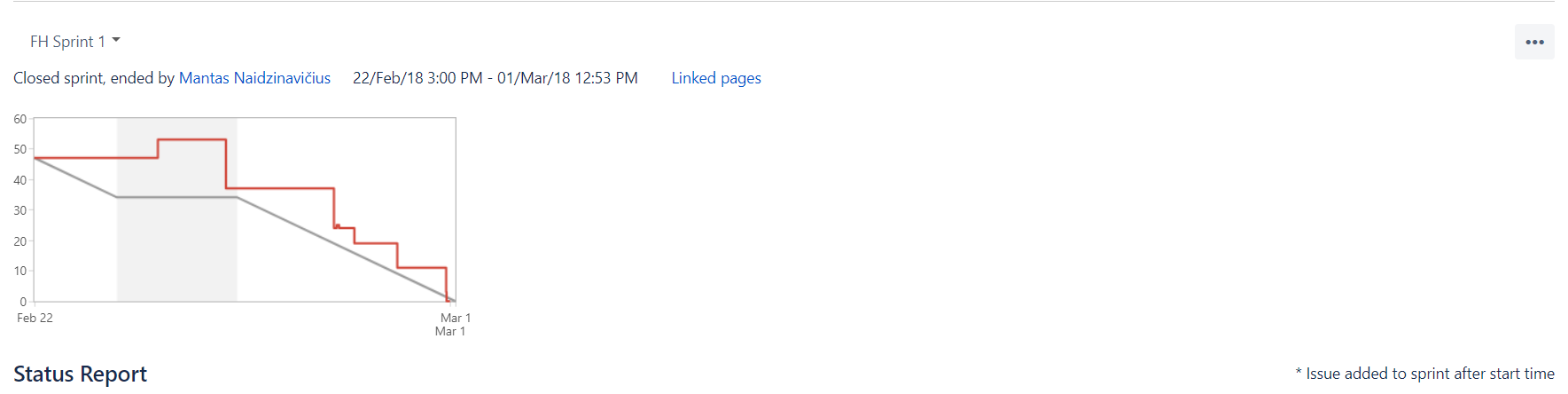


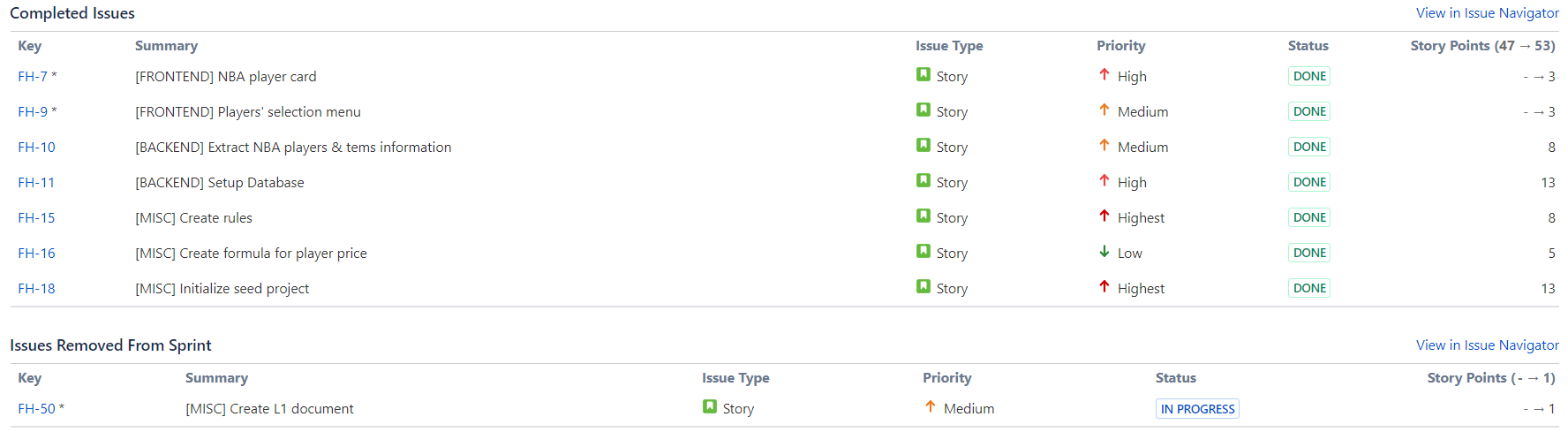




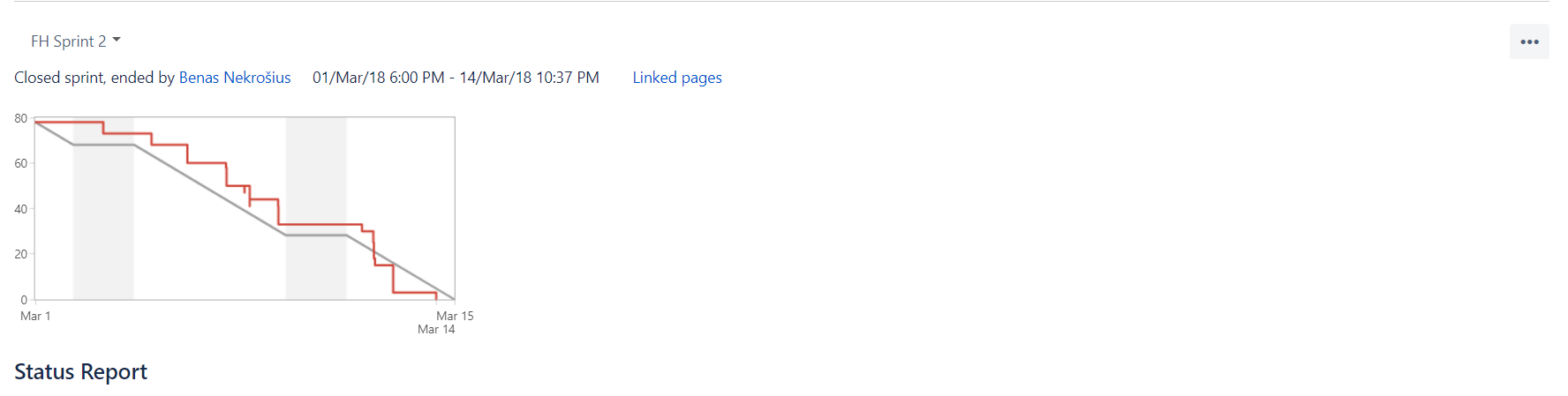
# Sprint‘ų *burn-down* grafikai

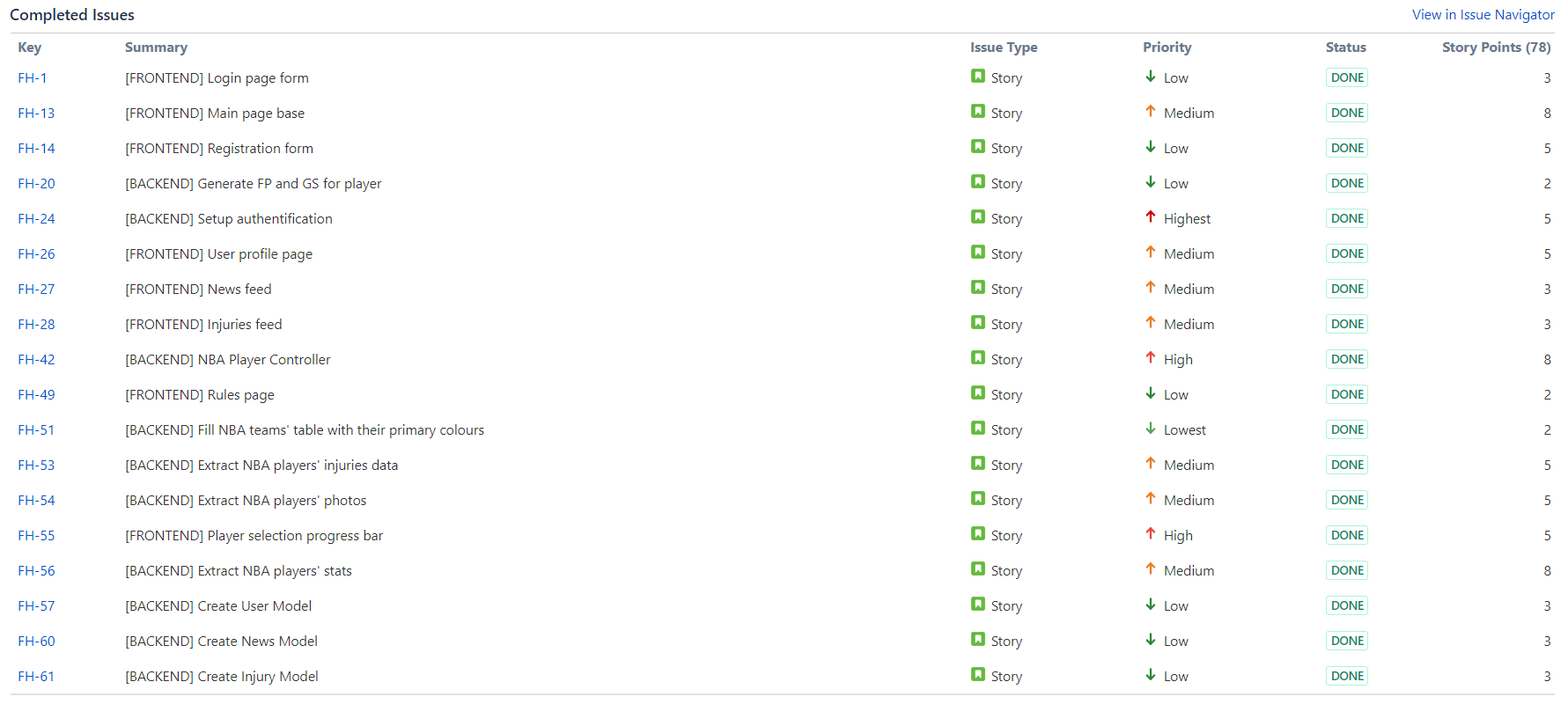
## FH Sprint 1



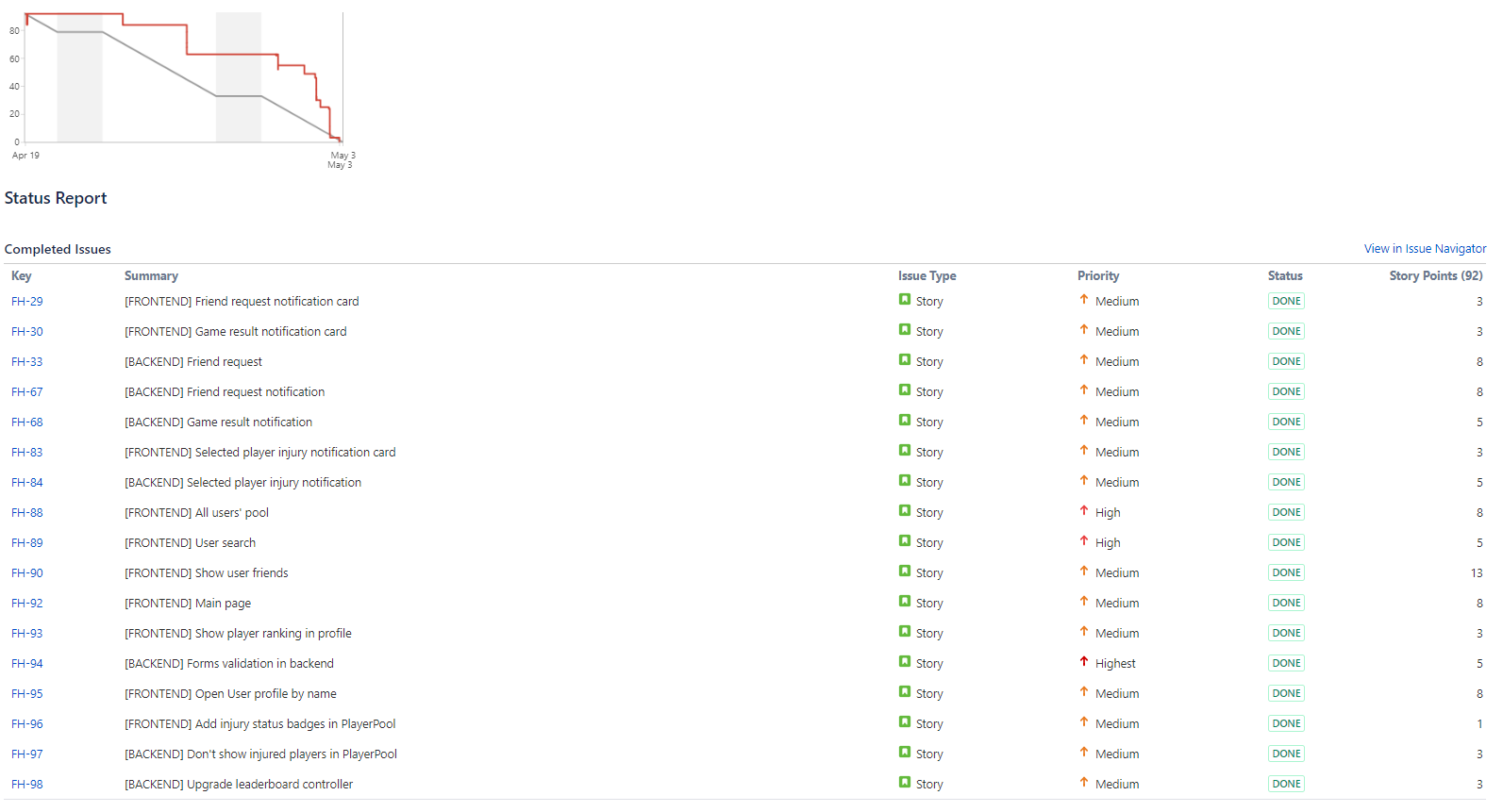
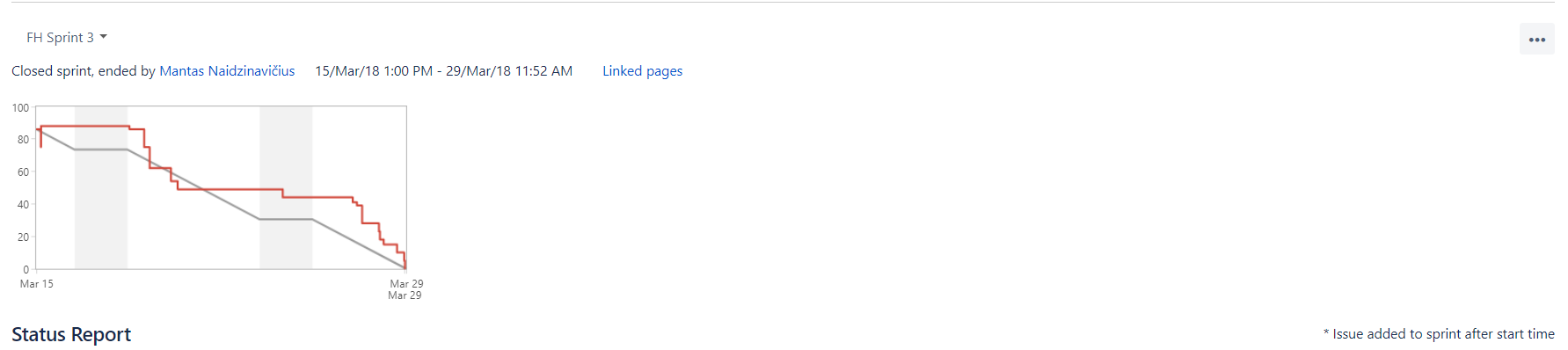


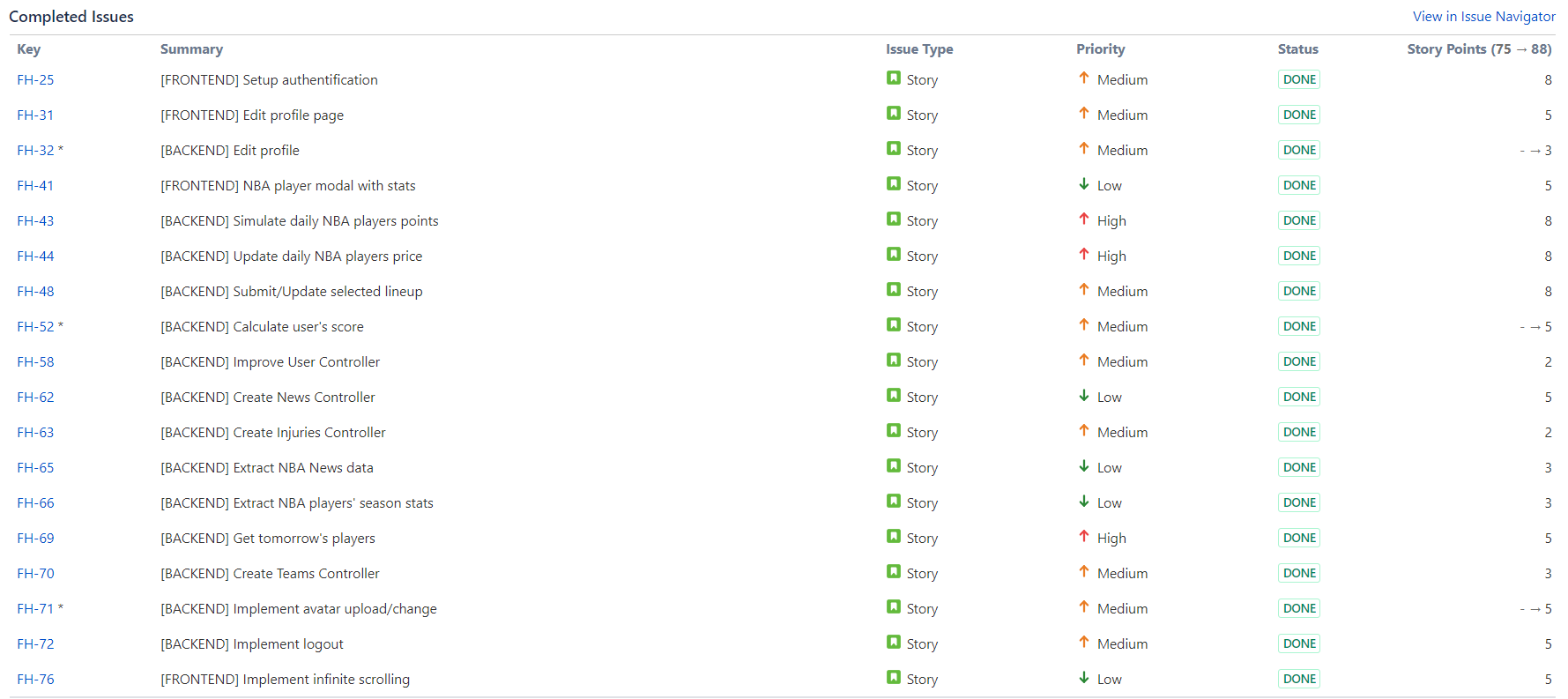
## FH Sprint 2

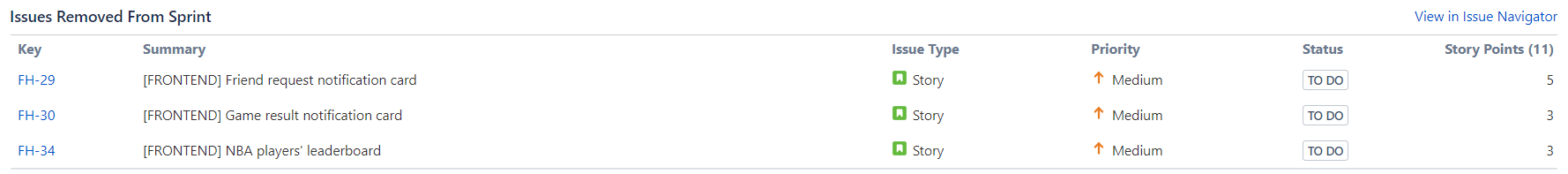




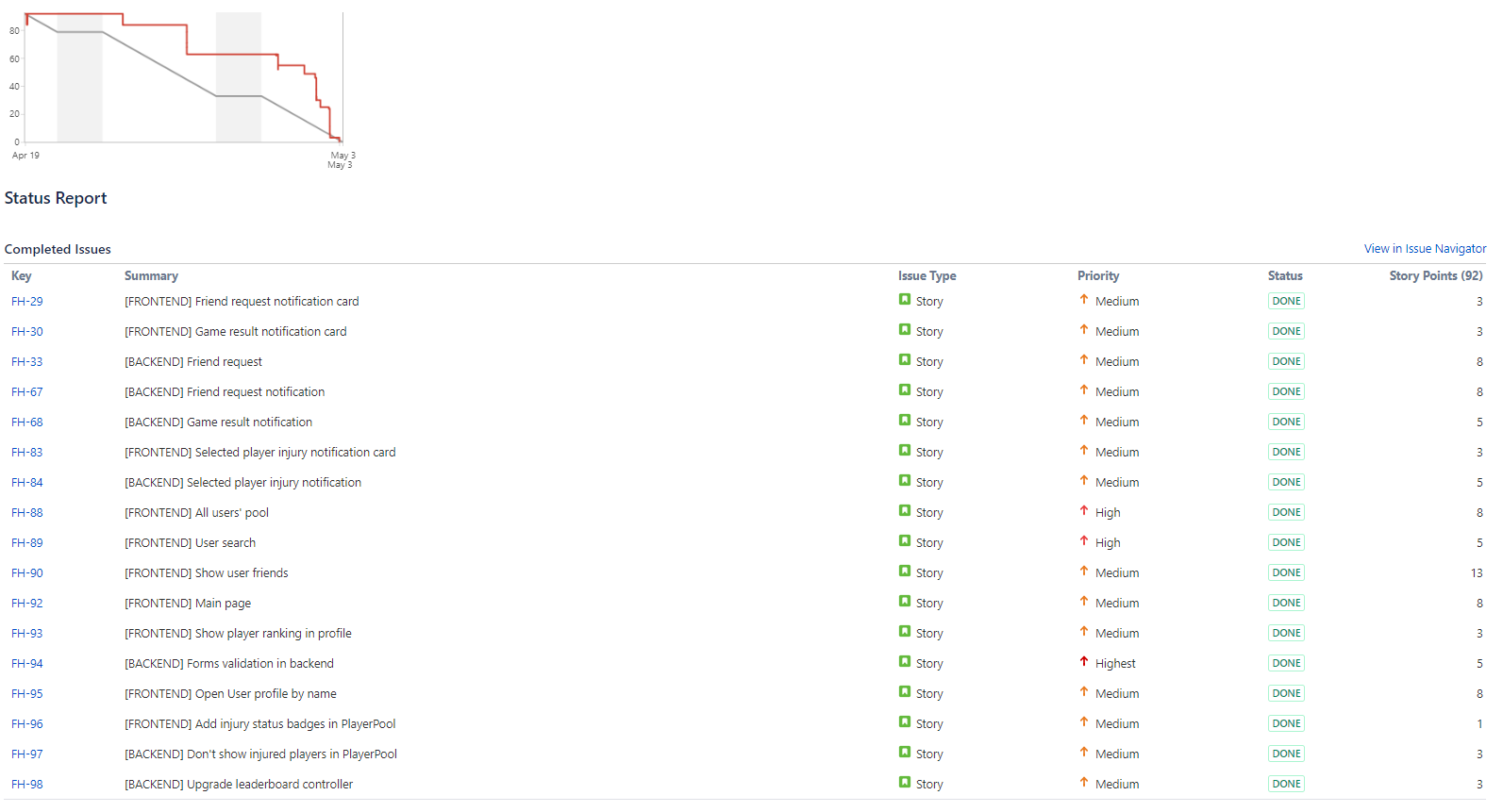
## FH Sprint 3



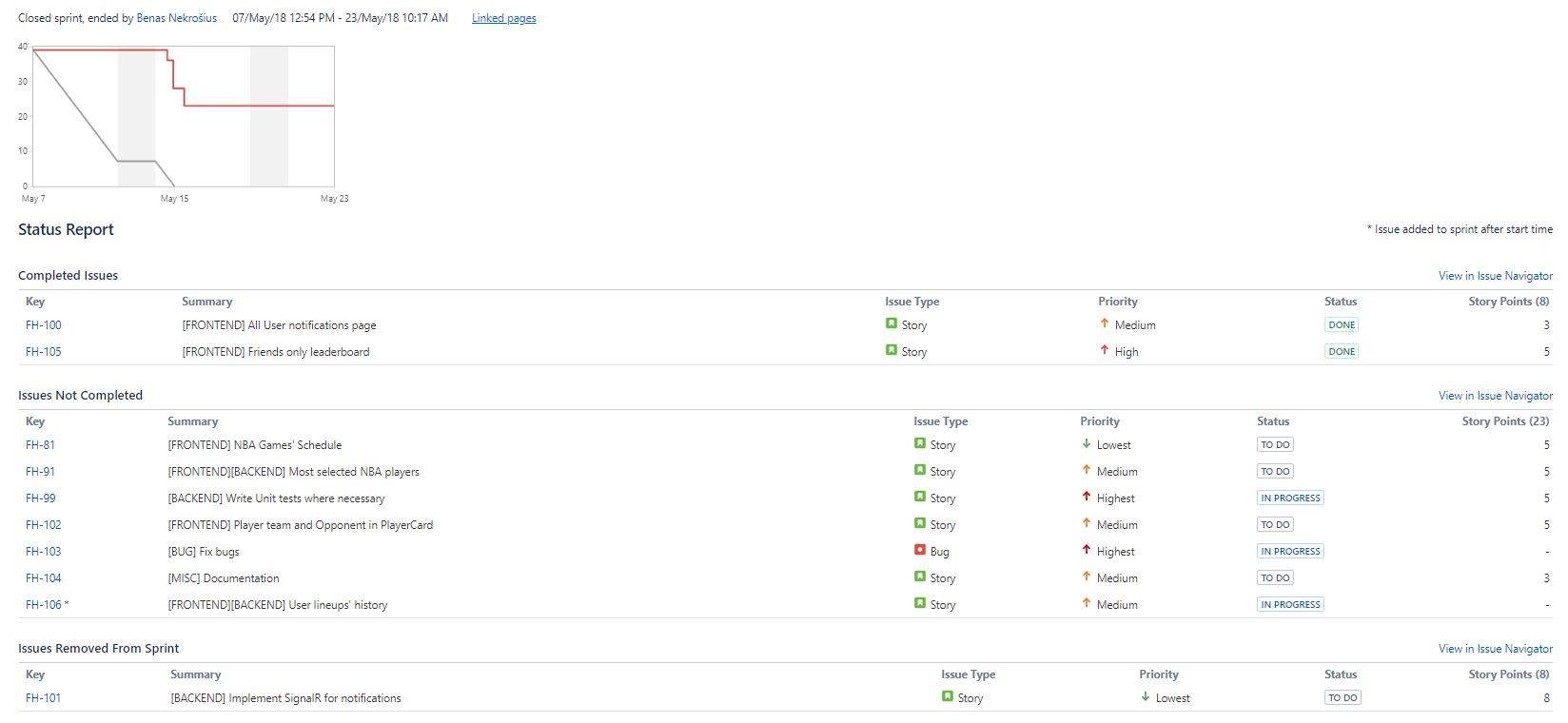




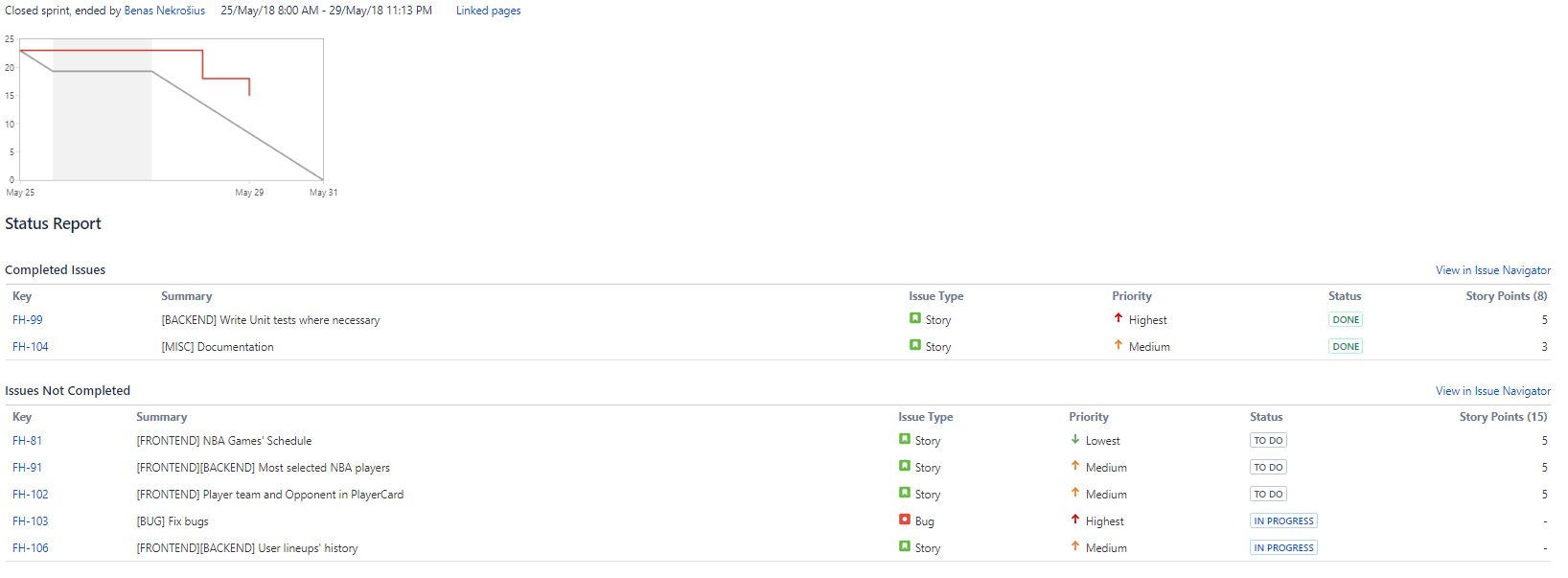
## FH Sprint 4

****

## FH Sprint 5



## FH Sprint 6



# Programinės įrangos testavimas

Atlikti testai, bei jų rezultatai.

