



STU
FIIT

Správa riešenia projektu

Názov projektu	Medis - Medical information system
Sponzor projektu:	Žiadny
Vedúci projektu:	Andrej Gažík
Zúčastnení na projekte:	Simon Kokavec, Tamás Szakál, Zsolt Kiss, Martin Bopkó
Dátum:	26.4.2022

Zámer projektu: Zámer projektu je zahrnutý v dokumentácii projektu

1. Popis projektu

Primárny zámer aplikácie je evidencia údajov pre zdravotné inštitúcie. Systém má za úlohu spĺňať základné požadované administratívne a informačné úlohy inštitúcie ako evidencia pacientov, ich zdravotný stav, vypísané lieky, predošlé návštevy, budúce návštevy

2. Dosiahnuté ciele

2.1.1. Zostavenie požiadaviek

Požiadavky boli zostavené a odovzdané v stanovenom termíne, pričom ich nedostatky boli Chýbajúci návrh používateľského rozhrania/mockupy, navigácia aplikácie, chýbajúce nefunkčné požiadavky. Zároveň ich silné stránky boli prehľadný zoznam používateľov a ich úlohy (vrátane oprávnení), vhodné použitý model 5W, prehľadné a vhodne navrhnuté use cases, jasne definované pracovné balíky aj využitím fáz v RACI matici

2.1.2. Modelovanie UML diagramov

Modelovanie UML diagramov prebehlo bez časového sklzu a nevyskytli sa komplikácie, ktoré by sa nedali vyriešiť vzájomným konzultovaním.

2.1.3. Dizajn používateľského rozhrania

Dizajn používateľského rozhrania bol vytvorený na čas. Od dizajnu sa odvíjala implementácia prezentačnej vrstvy, keďže nevznikol časový sklz implementácia prezentačnej vrstvy nebola oddialená. Inšpirovali sme sa z voľne dostupného šablóny, ktorá je dostupná cez:

[https://www.figma.com/file/rS30JtdFS1ipbNYBwMEE1T/Healthcare-Dashboard-UI-Kit-\(Free-Edition\)-\(Copy\)](https://www.figma.com/file/rS30JtdFS1ipbNYBwMEE1T/Healthcare-Dashboard-UI-Kit-(Free-Edition)-(Copy))

Podľa toho sme vytvorili náš prototyp, ktorý je dostupný cez:

<https://www.figma.com/file/JeIM0r17IbGkUWkYFb8dXK/MEDIS?node-id=0%3A1>

2.1.4. Zostavenie databázovej vrstvy

Databázová vrstva bola zostavená v predstihu v priebehu implementácie ostatných častí sa vykonávali zmeny, ktoré v nej boli realizované na počkanie a tým pádom nenastal časový skl zapríčinený týmito zmenami.

2.1.5. Implementácia logickej vrstvy

Logická vrstva bola zostavená a vyvíjaná počas vývoja prezentačnej vrstvy aby sme splnili požiadavky logickej vrstvy v realnom čase a vzniknuté chyby sa stihli vyriešiť včas.

2.1.6. Implementácia prezentačnej vrstvy

Po návrhu grafického používateľského rozhranie sme začali priebežne pracovať na implementácii prezentačnej vrstvy.

2.1.7. Dokumentácia

3. Projektové míľniky

Míľnik	Plánovaný dátum	Dátum dokončenia
Dokončenie zostavenie požiadaviek na projekt a projektový zámer (5W + 1 H)	13.3.2022	11.3.2022
Dokončenie modelovania UML diagramov	24.4.2022	25.4.2022
Dokončenie dizajnu používateľského rozhrania	12.4.2022	4.4.2022
Dokončenie zostavenia databázovej schémy	12.4.2022	12.4.2022
Dokončenie implementácie dátovej vrstvy	18.4.2022	17.4.2022
Dokončenie implementácie logickej vrstvy	24.4.2022	24.4.2022
Dokončenie implementácie prezentačnej vrstvy	24.4.2022	24.4.2022
Vytvorenie dokumentácie	24.4.2022	25.4.2022
Vytvorenie správy riešenia projektu	24.4.2022	26.4.2022

4. Sumár financií

Realizácia projektu prebehla bez významných nákladov

5. Odnesené skúsenosti z realizácie projektu

1.1. Simon Kokavec

- 1.1.1. Práca s verziovaním projektu pri viacerých používateľoch pomocou systému kontroly verzii
- 1.1.2. Návrh databázy
- 1.1.3. Práca s PostgreSQL, vytvorenie databázy pomocou Websupport
- 1.1.4. Práca s JDBC
- 1.1.5. SQL injekcie
- 1.1.6. Práca s regulárnymi výrazmi
- 1.1.7. Logovanie záznamov

1.2. Tamás Szakál

- 1.2.1. Práca s verziovaním projektu pri viacerých používateľoch pomocou systému kontroly verzii
- 1.2.2. Návrh informačného systému
- 1.2.3. Návrh databázy
- 1.2.4. Práca s PostgreSQL, vytváranie query
- 1.2.5. SQL injekcie
- 1.2.6. Riešenie bezpečného ukladania hesla (hashovanie)
- 1.2.7. Práca s JDBC
- 1.2.8. Vytváranie Alert okien
- 1.2.9. Prepínanie medzi scénami (JavaFX)
- 1.2.10. Práca a vytvorenie JavaFX scén

1.3. Zsolt Kiss

- 1.3.1. Práca s verziovaním projektu pri viacerých používateľoch pomocou systému kontroly verzii
- 1.3.2. Návrh používateľského rozhrania vo figme
- 1.3.3. Implementácia používateľského rozhrania v JavaFX
- 1.3.4. Štruktúrovanie projektových súborov

1.4. Martin Bopkó

- 1.4.1. Vytvorenie UML diagramov
- 1.4.2. Práca so SceneBuilderom
- 1.4.3. Návrh XML súborov
- 1.4.4. Práca a oboznámenie sa s JavaFX

1.5. Andrej Gažík

- 1.5.1. Práca s verziovaním projektu pri viacerých používateľoch pomocou systému kontroly verzii
- 1.5.2. Zavádzanie XML import / export v jazyku java
- 1.5.3. Internacionalizácia používateľského rozhrania v jazyku java

6. Komentáre vedúceho projektu

Projekt spĺňa stanovené požiadavky realizácia projektu, výsledný produkt

7. Akceptácia projektu zúčastnenými osobami

Rola	Meno	Podpis (stačí akceptujem/neakceptujem)	Dátum
Developer	Simon Kokavec	akceptujem	26.4.2022
Developer	Martin Bopkó	akceptujem	26.4.2022
Developer	Zsolt Kiss	akceptujem	26.4.2022
Developer	Tamás Szakál	akceptujem	26.4.2022
Vedúci projektu	Andrej Gažík	akceptujem	26.4.2022