

Cheers!



Your way to success.

Špecifikácia projektu

Project management tool

Boris Vida

FMFI UK

14. 3. 2014

Obsah

1 Základný popis aplikácie.....	3
1.1 Úvod.....	3
1.2 Skupiny používateľov.....	3
1.2.1 Neprihlásený používateľ.....	3
1.2.2 Vývojár.....	3
1.2.3 Manažér.....	3
1.2.4 Tester.....	3
1.2.5 Administrátor.....	3
1.3 Aplikačné entity.....	4
1.3.1 Projekt.....	4
1.3.2 Vývoj.....	4
1.3.3 Bug.....	4
1.3.4 Kalendár.....	4
1.3.5 Komentár.....	4
1.3.6 Výkaz.....	4
1.3.7 Notifikácia.....	4
1.4 Registrácia.....	4

1 Základný popis aplikácie

1.1 Úvod

Cheers! je nástroj určený pre projektové tímy, predovšetkým vo firmách zameraných na vývoj softvéru, no použiteľná i pre všetky ostatné skupiny ľudí so spoločnou úlohou. Aplikácia umožňuje plánovanie, organizáciu a manažment projektov malého a stredného rozsahu, pričom integruje všetky uvedené činnosti do jedného celku a tým uľahčuje prehľad a celkovú udržateľnosť. Vďaka minimalizácii režijného času a nákladov je preto Cheers! ideálnou cestou k úspechu.

1.2 Skupiny používateľov

Skupiny používateľov v aplikácii Cheers! sú zhodné s projektovými rolami (vývojár, manažér, tester). Okrem menovaných aplikácia rozlišuje dve špeciálne role – administrátor a neprihlásený používateľ.

1.2.1 Neprihlásený používateľ

Vzhľadom na povahu aplikácie je akékoľvek prezeranie údajov bez prihlásenia nežiadúce. Preto je neprihlásenému používateľovi umožnená iba registrácia (viď nižšie).

1.2.2 Vývojár

Vývojár je osoba priamo podieľajúca sa na činnostiach spojených s budovaním projektu, ako napr. pridávanie novej funkcionality, oprava chýb, tvorba dokumentácie a podobne.

1.2.3 Manažér

Projektová rola manažér zabezpečuje koordináciu činnosti, kontrolu a komunikáciu vo vnútri projektového tímu.

1.2.4 Tester

Úlohou testera je kontrolovať správnosť implementácie jednotlivých častí projektu a hlásiť prípadné nedostatky.

1.2.5 Administrátor

Ako bolo spomenuté vyššie, administrátor nie je priama projektová rola, no je to osoba zabezpečujúca fungovanie aplikácie (správu používateľov a pod.).

1.3 Aplikačné entity

1.3.1 Projekt

Súhrnné označenie entít prislúchajúcich ku spoločnému cieľu. Projekt má priradený názov, popis, projektový tím a ďalšie charakteristiky.

1.3.2 Vývoj

Návrh na ďalšie rozšírenie projektu, spravidla priradený jednému alebo viacerým vývojárom. Spravidla zadávaný manažérom spolu s popisom požiadaviek, odhadovaným časom riešenia a termínom odovzdania. Po implementovaní má vývojár možnosť doplniť dokumentáciu a testy, zároveň vykáže čas strávený riešením danej požiadavky. Pred uzavretím je potrebná kontrola testerom, ktorý požiadavku môže vrátiť späť programátorovi.

1.3.3 Bug

Nahlásená chyba, zadaná zväčša testerom s nastavením priority a detailným popisom chyby. Po vyriešení vývojárom je opäť potrebná kontrola testerom.

1.3.4 Kalendár

Umožňuje kontrolu časových plánov a organizáciu udalostí (stretnutí projektového tímu atď.).

1.3.5 Komentár

Poznámka k niektorej z aplikačných entít.

1.3.6 Výkaz

Report sumarizujúci aktivitu člena projektového tímu.

1.3.7 Notifikácia

Emailová správa oznamujúca členovi projektového tímu aktivitu týkajúcu sa jeho osoby.

1.4 Registrácia

Registrácia používateľov prebieha v dvoch krokoch – najprv administrátor pridá emailovú adresu medzi zoznam členov projektového tímu a pridelí projektové role, následne je používateľovi umožnené zaregistrovať sa štandardnou cestou. Registrácia je potvrdená odkazom v notifikačnom e-maile.

2 Diagramy prípadov použitia

2.1 Správa používateľov

