

UNIVERSITATEA DIN BUCUREȘTI
FACULTATEA DE MATEMATICĂ ȘI INFORMATICĂ

Fotball-IT
RAPORT DE
DEZVOLTARE

Februarie 2017

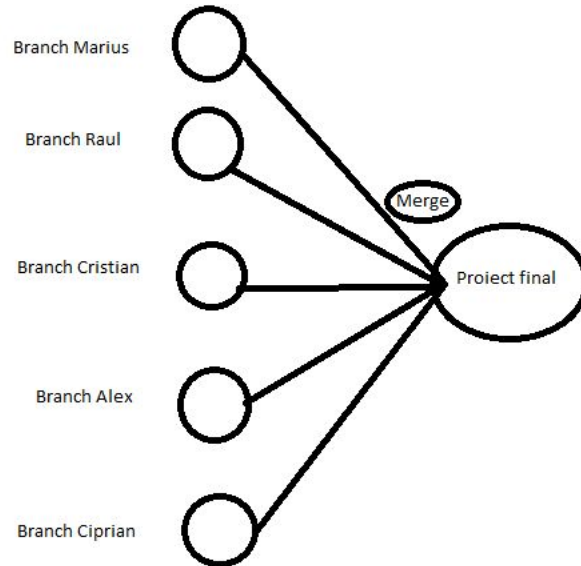
Raportul de dezvoltare a aplicatiei Fotball-IT. Dezvoltarea a fost realizata conform planificarii stabilite in Raportul de proiectare a aplicatiei.

De-a lungul dezvoltarii aplicatiei noastre, bordul de task-uri aferente acesteia a fost impartit in cateva sectiuni, si anume:

1. To Do - Next sprint - "Descriere": Lista de activitati care urmeaza a fi implementate intr-o varianta viitoare a aplicatiei. Ele au asociata o descriere ampla sub forma de user story, avand asignat un membru al echipei care va realiza activitatea si unul sau doi care vor valida activitatea.
2. To Do - "Descriere": Lista de activitati care se vor implementa in sprintul curent si vor fi livrate catre client in cel mai scurt timp. Ele au asociata o descriere ampla sub forma de user story, avand asignat un membru al echipei care va realiza activitatea si unul sau doi care vor valida activitatea.
3. Doing - "Alocare": Lista de activitati la care se lucreaza in acest moment.
4. Testing - "Validare": Lista de activitati care au fost realizate de catre dezvoltator si care se afla in acest moment in faza de validare sau testare. Exista acum doua posibilitati:
 - a) activitatea sa fi fost realizata cu **succes**, astfel incat ea se va incheia cu status: succes, urmand a fi livrata catre utilizatori (sectiunea Done - "Livrabil")
 - b) activitatea sa fi fost realizata cu **esec**, astfel incat ea se va incheia cu status: esec, urmand a fi trimisa din nou in dezvoltare membrului echipei care s-a ocupat de ea (sectiunea Doing - "Alocare")
5. Done - "Livrabil": Lista de activitati care au fost validate de catre membrii echipei care s-au ocupat de aceasta. De aici, activitatile se pot livra catre clienti pentru a se putea folosi de ele.
6. Done - "Documentatie aplicatiei" - Lista de documentatie necesara pentru realizarea aplicatiei.

In fiecare zi de dezvoltare am updatat bordul de task-uri pentru a reflecta in fiecare miment de timp statusul aplicatiei noastre. In cadrul echipei am intampinat si probleme pe care am reusit sa le depasim, printre care:

- Task-uri de dezvoltat pe care membrii echipei nu au stiut cum sa le realizeze, astfel incat au cerut ajutorul celorlalti membri si au primit sprijinul necesar in finalizarea activitatilor pe care le aveau de indeplinit;
- Probleme de sincronizare a proiectului din Bitbucket. Acestea au aparut din cauza dependintelor proiectului si a conflictelor de fisiere. Am putut rezolva problemele prin crearea de noi branch-uri in Git, iar dupa ce s-au dezvoltat mai multe taskuri am facut merge intre ele (le-am unit), pentru a putea avea un proiect totunitar, care a beneficiat de toate sectiunile dorite.



- Probleme de configurare a mediului de lucru: aparute din cauza instalarii necorespunzatoare a diverselor tool-uri utilizate. Acestea au fost rezolvate prin deinstalarea lor si instalarea acelor tool-uri care corespundeau sistemelor de operare folosite;
- Dezvoltarea defectuoasa a anumitor sectiuni ale aplicatiei care au fost descoperite la momentul testarii. Membrul echipei care a dezvoltat acea activitate a modificat-o, astfel incat problemele au disparut.

Lectii invatate in dezvoltarea aplicatiei:

- Intotdeauna trebuie sa ascultam parerea fiecarui membru al echipei pentru a lua cea mai buna decizie asupra implementarii unui anumit task;
- Trebuie testata foarte bine o anumita activitate realizata in aplicatia noastra pentru a avea siguranta ca nu va avea probleme pe viitor in momentul in care se acceseaza acea componenta/functionalitate;
- Trebuie sa respectam termenele stabilite la inceputul dezvoltarii pentru a nu avea dificultati in viitor in gestionarea cantitatii de task-uri ramase;
- In cazul in care o anumita activitate necesita un efort mai mare, aceasta trebuie neaparat impartita in activitati mai mici (am observat in cadrul echipei ca unele activitati au necesitat un timp de dezvoltare mult mai mare decat alte activitati)
- In momentul in care un membru al echipei a decis sa realizeze un task intr-un al mod fata de cel stabilit la inceputul dezvoltarii, aceasta schimbare trebuie comunicata echipei, pentru ca in momentul validarii si al livrarii ei sa fie clara pentru fiecare membru al echipei;

Bordul aplicatiei noastre a fost realizat in trello, acesta fiind prezentat mai jos:

To Do - Next sprint - "Descriere"

Ca antrenor, pot vedea graficele de performanta ale jucatorilor pentru a sti statusul lor	🕒 Dec 11, 2016	☰	A	C
Ca antrenor, pot valida sau invalida un antrenament al jucatorilor pentru a oferi o experienta cat mai aproape de realitate	🕒 Dec 18, 2016	☰		GI
Ca jucator, pot face parte din diferite topuri pentru primirea de recompense	🕒 Jan 15	☰	A	
Ca antrenor, pot vizualiza diferite topuri ale jucatorilor pentru oferirea de recompense jucatorilor	🕒 Jan 15	☰		C
Ca jucator, pot vizualiza diferite topuri ale membrilor echipei pentru motivarea personala	🕒 Jan 15	☰	A	
Ca jucator, pot primi notificari asupra faptului ca pot fi ales titular pentru a putea participa la meciuri	🕒 Jan 22	☰		GI
Ca jucator, pot primi notificari asupra topurilor din care fac parte pentru a putea primi bonusurile	🕒 Jan 22	☰		I

To Do - "Descriere"

Doing - "Alocare"

Testing - "Validare"

Doing - "Alocare"

Done - "Livrabil"

Ca utilizator pot sa imi stochez datele pentru a le folosi in aplicatie

👁️ ⌚ Nov 20, 2016 💬 1

CC GI I A C

Ca administrator pot asigura existenta unei baze de date pentru gestionarea datelor in aplicatie

👁️ ⌚ Nov 20, 2016 💬 1

CC GI I A C

Ca aplicatie ma pot folosi de baza de date pentru a oferi un mediu optim de utilizare

👁️ ⌚ Nov 20, 2016 💬 1

CC GI I A C

Ca vizitator, pot sa ma inregistrez in aplicatie pentru a putea folosi aplicatia

⌚ Nov 27, 2016 ☰ 💬 2 I A

Ca vizitator, pot sa imi introduc datele de autentificare pentru a ma autentifica in aplicatie

👁️ ⌚ Nov 27, 2016 ☰ 💬 1

CC C

Ca utilizator, am asociat un profil de date, care contine datele de autentificare, autorizare, precum si date personale

⌚ Nov 27, 2016 ☰ 💬 2 GI A

Ca vizitator, datele de autentificare sunt comparate cu datele din baza de date pentru a valida accesul

👁️ ⌚ Nov 27, 2016 ☰ 💬 2

CC A

Ca administrator, voi compara datele introduse de vizitator pentru a-l autentifica si autoriza

⌚ Nov 27, 2016 ☰ 💬 2 GI C

Ca antrenor, imi vad poza si datele mele in pagina de profil pentru a urmari statusul meu curent in cadrul echipei antrenate

👁️ ⌚ Dec 4, 2016 ☰ 💬 3

CC I

Ca utilizator, am acces la datele si resursele care mi se cuvin, conform profilului meu asociat, pentru a beneficia efectiv de ele

⌚ Nov 27, 2016 ☰ 💬 2 I A

Probleme la "Commit changes"

👁️ ⌚ Dec 4, 2016 ☰ 💬 1

CC GI

Ca antrenor, pot seta obiective jucatorilor pentru motivarea acestora si oferirea de bonusuri

👁️ ⌚ Dec 6, 2016 ☰ 💬 2

CC GI

Ca jucator, imi vad obiectivele mele in pagina mea pentru a sti pe ce ma axeaz pe viitor

⌚ Dec 6, 2016 ☰ 💬 1 GI I

Ca antrenor, pot urmari evolutia echipei pentru o mai buna performanta a acesteia

👁️ ⌚ Dec 11, 2016 ☰ CC C

Ca jucator, pot participa la antrenamente pentru a imbunatati situatia sa fizica

  Dec 11, 2016   1

CC C

Ca antrenor, pot seta obiective care vor fi realizate in timpul sesiunii de antrenament pentru a avea un program conform nevoilor de moment

  Dec 11, 2016   1

CC I

Ca jucator, pot vedea grafice corelate cu obiectivele pentru a sti statusul meu in orice moment

 Dec 11, 2016   1  

Ca jucator, imi vad poza si atributele mele in pagina de profil pentru a sti in orice moment evolutia mea

  Dec 11, 2016   3

CC GI C

Ca jucator, pot primi recompense in functie de evolutia mea pentru ramane motivat in decursul activitatii

 Dec 11, 2016  1  

Ca jucator, imi pot actualiza datele despre un antrenament, vizualizand ceea ce trebuia sa fac la antrenamentul respectiv pentru a ma autoevalua

 Dec 18, 2016  

Ca antrenor, pot permite jucatorilor sa participe la un antrenament pentru a putea sa isi introduca detaliile referitoare la acesta

 Dec 18, 2016  

Ca jucator, pot sa vizualizez modificarea atributelor dupa un anumit antrenament pentru evolutia mea personala

  Dec 18, 2016  

Ca antrenor, pot face comparare intre doi jucatori pentru a putea alege titularii pentru partidele oficiale

 Jan 22  

Testarea finala a aplicatiei

  Jan 29 

CC GI I A C

Done - "Documentatie aplicatie"

Alegere tema aplicatie

🕒 Oct 16, 2016

Analiza SWOT Aplicatie

🕒 Oct 16, 2016

Link Drive



ERD Aplicatie

👁 🕒 Nov 1, 2016 💬 1

CC GI A C

BD - final v1.0

👁 🕒 Nov 4, 2016

CC GI A C

Research tehnologii folosite

👁 🕒 Nov 4, 2016 ☰ 💬 1

CC GI A C

Raport de proiectare v1

👁 🕒 Nov 8, 2016 📎 2

CC GI C

Perspective

📎 3

Model proiect de analiza, proiectare, etc pentru o aplicatie

☰ 💬 1

Întâlnire 29 Oct

💬 1 📎 1

Inregistrare BitBucket

💬 1

A C

Tutorial BitBucket



A C

12/01/16

Analiza Pareto

  Nov 1, 2016  2

CC GI A C

Tutorial Java. Link pe fb grup
Gamification.

Interfata aplicatiei. Adaugati in
comment cate o pagina, asa cum va
arata aplicatia

 1  1

Atribute jucator

 1

UML_Aplicatie

 1  1