Programske paradigme i jezici 2015/2016

Formular za ideju projekta

Naziv projekta

cense.me

Naziv tima

UskRZnje PIISanice

<u>Članovi tima</u>

Herman Zvonimir Došilović

Željko Baranek

Antonia Elek

Josip Gatjal

Petar Šegina

Opis ideje (maksimalno 200 riječi)

Opisati koji dio ljudske djelatnosti se želi pokriti projektom. Navesti što je u projektu inovativno u odnosu na postojeće projekte. Navesti koji skup ljudi će se obuhvatiti projektom (širok i li uzak skup).

Cense.me je platforma koja služi svima zainteresiranima za učenje programiranja i rješavanje algoritamskih problema kako bi provjerili i produbili svoje znanje rješavanjem inovativnih i zanimljivih zadataka čija se točnost automatski provjerava.

Svaki korisnik može dodavati zadatke i pripadne testne primjere te opcionalne dodatne upute (hintove) koji mogu pomoći u rješavanju zadatka.

Cense.me sastoji se od web sučelja za unos i pregled zadataka te za provjeru rješenja zadataka .Osim web sučelja korisnik može koristiti komandno-linijsku aplikaciju koja odrađuje posao dohvaćenja i evaluiranja rješenja nad unaprijed definiranim testnim primjerima.

Korisnik pozivajući komandnolinijsku aplikaciju nad svojim rješenjem pokreće automatizirani postupak evaluacije rješenja. Aplikacija s web poslužitelja dohvaća testne primjere i pokreće rješenje nad njima te pamti dobiveni izlaz. Dobiveni izlaz provjerava se na poslužitelju te se korisniku konačno ispisuje informacija o točnosti rješenja te razlika dobivenog i očekivanog rješenja.

Ciljana publika su svi zainteresirani za programiranje, od mladih početnika do starijih eksperata.

Cilj projekta je olakšati dijeljenje i evaluiranje zadataka kako bi oni zainteresirani mogli lakše i ugodnije širiti svoje znanje.

Korištene tehnologije i podržane platforme (maksimalno 100 riječi)

Mrežno sjedište:

- Pozadina: ASP.NET Core, Entity Framework, PostgreSQL, Docker, Kestrel, Nginx, Let's Encrypt
- Sučelje: Ember.js, Bootstrap, HTML5, JavaScript, SASS, Handlebars, Emblem.js

Komandno-linijska aplikacija:

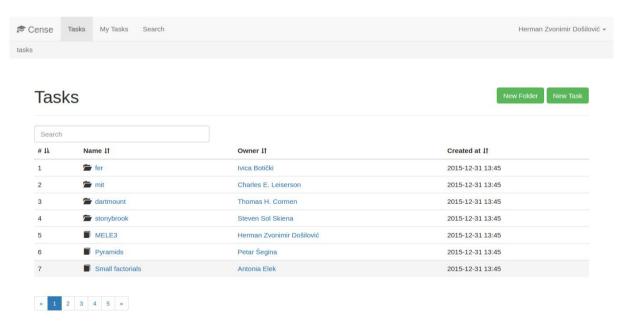
Python2.7, PyInstaller

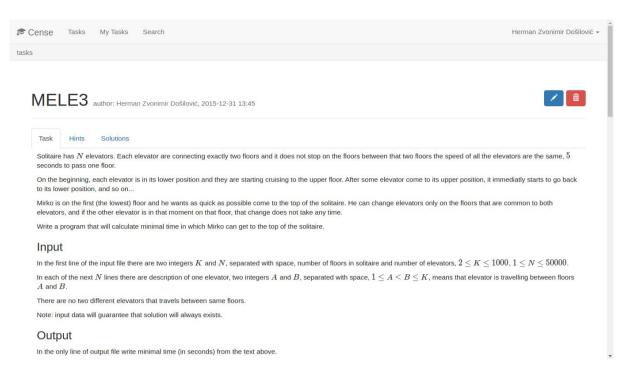
Podržane platforme

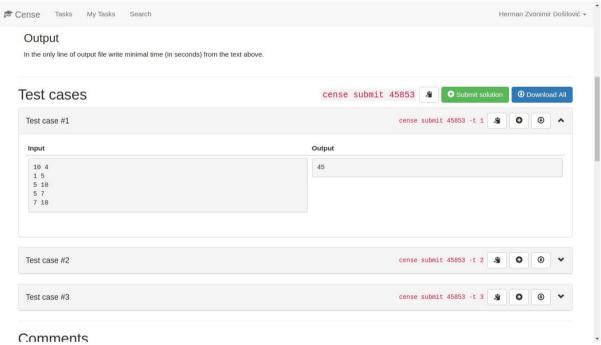
 Windows 10, Linux, OSX, Web (Chrome, Safari, Firefox, Edge, Internet Explorer najnovije verzije)

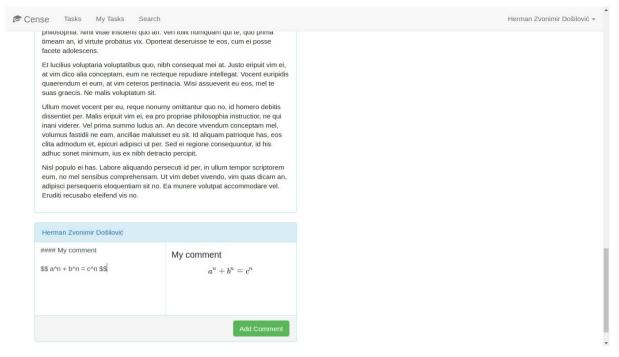
Ilustracija korisničkog sučelja (jedna slika)

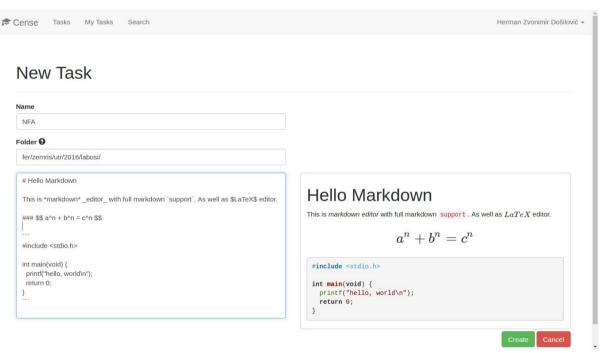
Ilustrirati kako će izgledati korisničko sučelje projekta. Sliku se može izraditi alatima Pencila (http://pencil.evolus.vn/). Slika nije obvezujuća – ideja se smije mijenjati tijekom realizacije.











Faze realizacije projekta

Naziv faze u 20 riječi; maksimalno 20 faza.

Faza realizacije	Trajanje (datum od-do)	Angažirani članovi tima (inicijali)
Razvoj ideje projekta	14.3.2016 28.3.2016.	S.V.I.
Planiranje razvoja i dogovor oko sučelja među aplikacijama	28.3.2016 4.4.2016.	S.V.I.
Razvoj komandolinijske aplikacije	4.4.2016 4.5.2016.	J.G.
Razvoj sučelja mrežnog sjedišta	4.4.2016 4.5.2016.	P.Š, H.Z.D.
Razvoj pozadinske potpore mrežnog sjedišta	4.4.2016 4.5.2016.	Ž.B., A.E.
Testiranje i dorade rješenja	1.5.2016 23.5.2016.	S.V.I.
Predaja rješenja	23.5.2016 26.5.2016.	S.V.I.

Procjena utrošenog vremena

Navesti procjenu utrošenog vremena po članovima tima. Truditi se očuvati ravnomjernost utrošenog vremena po članu tima.

Član tima	Utrošeno vrijeme
Željko Baranek	70
Antonia Elek	70
Herman Zvonimir Došilović	74
Josip Gatjal	69
Petar Šegina	72

Rizici (maksimalno 5 najvažnijih rizika po maksimalno 20 riječi + način kako ih se rješava po maksimalno 20 riječi.)

Ukratko opišite koje bi se probleme moglo susresti prilikom realizacije projekta i kako bi ih se premostilo.

Rizik	Način rješavanja
Akademsko opterećenje	Ispitni rok
Kriva procjena količine posla	Smanjenje opsega posla
Nemogućnost sudjelovanja nekog člana (npr. bolest)	Svatko ima zamjenu (po dvije osobe po timu)
Loš odabir tehnologija	Zamjena tehnologije u ranijim stadijima, zaobilaženje problema u kasnijim
Krivi početni model aplikacije	Ponovno pisanje aplikacije