

Aplikacja "Memorize!"

Damian Hadała, Dawid Sułowicz, Krzysztof Radoń

Zespołowe przedsięwzięcie inżynierskie

Informatyka

Rok. akad. 2017/2018, sem. I

Prowadzący: dr hab. Marcin Mazur

Spis treści

1	Opis projektu	2
1.1	Członkowie zespołu	2
1.2	Cel projektu (produkt)	2
1.3	Potencjalny odbiorca produktu (klient)	2
1.4	Metodyka	2
2	Wymagania użytkownika	2
2.1	User story 1	2
2.2	User story 2	2
2.3	User story 3	2
2.4	User story 4	2
2.5	User story 5	3
2.6	User story 6	3
2.7	User story 7	3
2.8	User story 8	3
2.9	User story 9	3
2.10	User story 10	3
2.11	User story 11	3
2.12	User story 12	3
2.13	User story 12	3
3	Harmonogram	4
3.1	Rejestr zadań (Product Backlog)	4
3.2	Sprint 1	4
3.3	Sprint 2	4
4	Product Backlog	4
4.1	Backlog Item 1	4
4.2	Backlog Item 2	4
5	Sprint 1	5
5.1	Cel	5
5.2	Sprint Planning/Backlog	5
5.3	Realizacja	5
5.4	Sprint Review/Demo	6
6	Sprint 2	6
6.1	Cel	6
6.2	Sprint Planning/Backlog	6
6.3	Realizacja	6
6.4	Sprint Review/Demo	7

1 Opis projektu

1.1 Członkowie zespołu

1. Krzysztof Radoń (kierownik projektu).
2. Damian Hadała.
3. Dawid Sułowicz.

1.2 Cel projektu (produkt)

Aplikacja internetowa "Memorize!" pozwalająca użytkownikom zapisywać interesujące ich informacje i tym samym dodawać wpisy do dziennika podczas poznawania danego zagadnienia. Po zalogowaniu się użytkownik będzie miał możliwość utworzenia nowego tematu, dodania nowego wpisu, a także odczytywania i edytowania istniejących wpisów.

1.3 Potencjalny odbiorca produktu (klient)

Użytkownicy poznający nowe zagadnienia prowadzą dziennik, w którym zapisują to, czego się nauczyli. Dzięki aplikacji "Memorize!" proces nauki i zapamiętywania może być znacznie efektywniejszy.

1.4 Metodyka

Projekt będzie realizowany przy użyciu (zaadaptowanej do istniejących warunków) metodyki *Scrum*.

2 Wymagania użytkownika

2.1 User story 1

Jako pisarz książek fantasy chcę mieć dostęp z każdego komputera i urządzenia mobilnego do listy moich inspiracji, abym nie musiał szukać ich papierowej wersji, która gdzieś zgubiłem.

2.2 User story 2

Jako nauczyciel przedmiotów informatycznych chcę mieć dostęp z każdego komputera do listy tematów przeprowadzonych zajęć, abym mógł się w nich zorientować pracując w kilku placówkach edukacyjnych.

2.3 User story 3

Jako początkujący webmaster chcę mieć dostęp z każdego komputera do listy selektorów i reguł, których cały czas się uczę.

2.4 User story 4

Jako użytkownik aplikacji "Memorize!" chcę mieć możliwość zarejestrowania własnego konta, abym miał dostęp do umieszczanych przeze mnie treści.

2.5 User story 5

Jako użytkownik aplikacji "Memorize!" chcę żeby moje konto było chronione hasłem tak, aby inny użytkownik nie uzyskał do niego dostępu.

2.6 User story 6

Jako użytkownik aplikacji "Memorize!" chcę mieć możliwość tworzenia nowych tematów, abym później mógł do nich dodawać powiązane wpisy.

2.7 User story 7

Jako użytkownik aplikacji "Memorize!" chcę żeby moje wpisy były prywatne tak, abym tylko ja mógł nimi zarządzać.

2.8 User story 8

Jako użytkownik aplikacji "Memorize!" chcę mieć możliwość edytowania wpisów, abym mógł zmieniać ich treść w pożądanej przeze mnie chwili.

2.9 User story 9

Jako użytkownik aplikacji "Memorize!" chcę mieć możliwość sprawdzenia daty i godziny umieszczenia każdego wpisu, aby móc weryfikować poczynione przeze mnie postępy w nauce.

2.10 User story 10

Jako użytkownik aplikacji "Memorize!" chcę by długie wpisy nie były wyświetlane w postaci ciągłego strumienia tekstu, aby poprawić czytelność podczas ich przeglądania.

2.11 User story 11

Jako użytkownik aplikacji "Memorize!" chcę mieć możliwość dostępu do listy tematów, aby móc je w dowolnej chwili podglądać i sprawdzać ich zawartość.

2.12 User story 12

Jako użytkownik aplikacji "Memorize!" chcę mieć dostęp do aplikacji z telefonu komórkowego, aby móc z niej swobodnie korzystać z dala od komputera.

2.13 User story 12

Jako użytkownik aplikacji "Memorize!" chcę mieć dostęp do aplikacji z tabletu, aby móc z niej swobodnie korzystać z dala od komputera.

3 Harmonogram

3.1 Rejestr zadań (Product Backlog)

- Data rozpoczęcia: «data».
- Data zakończenia: «data».

3.2 Sprint 1

- Data rozpoczęcia: «data».
- Data zakończenia: «data».
- Scrum Master: «imię i nazwisko».
- Product Owner: «imię i nazwisko».
- Development Team: «lista developerów».

3.3 Sprint 2

- Data rozpoczęcia: «data».
- Data zakończenia: «data».
- Scrum Master: «imię i nazwisko».
- Product Owner: «imię i nazwisko».
- Development Team: «lista developerów».

«Tutaj dodawać kolejne Sprint'y»

4 Product Backlog

4.1 Backlog Item 1

Tytuł zadania. «Tytuł».

Opis zadania. «Opis».

Priorytet. «Priorytet».

Definition of Done. «Określić (w języku zrozumiałym dla wszystkich członków zespołu), co oznacza ukończenie danego zadania».

4.2 Backlog Item 2

Tytuł zadania. «Tytuł».

Opis zadania. «Opis».

Priorytet. «Priorytet».

Definition of Done. «Określić (w języku zrozumiałym dla wszystkich członków zespołu), co oznacza ukończenie danego zadania».

«Tutaj dodawać kolejne zadania»

5 Sprint 1

5.1 Cel

«Określić, w jakim celu tworzony jest przyrost produktu».

5.2 Sprint Planning/Backlog

Tytuł zadania. «Tytuł».

- Estymata: «szacowana czasochłonność (w „koszulkach”)».

Tytuł zadania. «Tytuł».

- Estymata: «szacowana czasochłonność (w „koszulkach”)».

«Tutaj dodawać kolejne zadania»

5.3 Realizacja

Tytuł zadania. «Tytuł».

Wykonawca. «Wykonawca».

Realizacja. «Sprawozdanie z realizacji zadania (w tym ocena zgodności z estymatą). Kod programu (środowisko *verbatim*):

```
for (i=1; i<10; i++)  
...  
».
```

Tytuł zadania. «Tytuł».

Wykonawca. «Wykonawca».

Realizacja. «Sprawozdanie z realizacji zadania (w tym ocena zgodności z estymatą). Kod programu (środowisko *verbatim*):

```
for (i=1; i<10; i++)  
...  
».
```

«Tutaj dodawać kolejne zadania»

5.4 Sprint Review/Demo

«Sprawozdanie z przeglądu Sprint'u – czy założony cel (przyrost) został osiągnięty oraz czy wszystkie zaplanowane Backlog Item'y zostały zrealizowane? Demonstracja przyrostu produktu».

6 Sprint 2

6.1 Cel

«Określić, w jakim celu tworzony jest przyrost produktu».

6.2 Sprint Planning/Backlog

Tytuł zadania. «Tytuł».

- Estymata: «szacowana czasochłonność (w „koszulkach”)».

Tytuł zadania. «Tytuł».

- Estymata: «szacowana czasochłonność (w „koszulkach”)».

«Tutaj dodawać kolejne zadania»

6.3 Realizacja

Tytuł zadania. «Tytuł».

Wykonawca. «Wykonawca».

Realizacja. «Sprawozdanie z realizacji zadania (w tym ocena zgodności z estymatą). Kod programu (środowisko *verbatim*):

```
for (i=1; i<10; i++)  
...
```

».

Tytuł zadania. «Tytuł».

Wykonawca. «Wykonawca».

Realizacja. «Sprawozdanie z realizacji zadania (w tym ocena zgodności z estymatą). Kod programu (środowisko *verbatim*):

```
for (i=1; i<10; i++)  
...
```

».

«Tutaj dodawać kolejne zadania»

6.4 Sprint Review/Demo

«Sprawozdanie z przeglądu Sprint'u – czy założony cel (przyrost) został osiągnięty oraz czy wszystkie zaplanowane Backlog Item'y zostały zrealizowane? Demostracja przyrostu produktu».

«Tutaj dodawać kolejne Sprint'y»

Literatura

- [1] S. R. Covey, *7 nawyków skutecznego działania*, Rebis, Poznań, 2007.
- [2] Tobias Oetiker i wsp., Nie za krótkie wprowadzenie do systemu L^AT_EX 2_ε, <ftp://ftp.gust.org.pl/TeX/info/lshort/polish/lshort2e.pdf>
- [3] K. Schwaber, J. Sutherland, *Scrum Guide*, <http://www.scrumguides.org/>, 2016.
- [4] <https://agilepainrelief.com/notesfromatooluser/tag/scrum-by-example>
- [5] https://www.tutorialspoint.com/scrum/scrum_user_stories.htm