SVEUČILIŠTE U ZAGREBU

FAKULTET ORGANIZACIJE I INFORMATIKE

V A R A Ž D I N

**Davorin Horvat**

**Dominik Lacković**

**Blaža Marinić**

**Filip Strahija**

AIR1605 Personal finance - Projektna dokumentacija

PROJEKTNI RAD IZ KOLEGIJA ANALIZA I RAZVOJ PROGRAMA

Varaždin, 2016.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU

FAKULTET ORGANIZACIJE I INFORMATIKE

V A R A Ž D I N

Davorin Horvat, 44494/15-R

Davorin Horvat, 44494/15-R

Blaža Marinić, 41318/16-R

Davorin Horvat, 44494/15-R

AIR1605 Personal finance-Projektna dokumentacija

Link na GitHub repozitorij: <https://github.com/dhorvat3/Personal-Finance>

Mentor:

Doc. dr. sc. Zlatko Stapić

Varaždin, studeni 2016.

**Sadržaj**

[1. Uvod 1](#_Toc466144081)

[2. Personal Finance 3](#_Toc466144082)

[2.1. O projektu 3](#_Toc466144083)

[2.1.1. Svrha aplikacije 3](#_Toc466144084)

[2.1.2. Korisnički zahtjevi 3](#_Toc466144085)

[2.1.3. Funkcionalnosti aplikacije 3](#_Toc466144086)

[2.2. Projektni plan 4](#_Toc466144087)

[2.2.1. Projektni tim 4](#_Toc466144088)

[2.2.2. Zaduženja članova tima 5](#_Toc466144089)

[2.3. Metodologija razvoja 6](#_Toc466144090)

[2.3.1. Opis metodologije 6](#_Toc466144091)

[2.3.2. Primjena metodologije 6](#_Toc466144092)

1. Uvod

Personal Finance je aplikacija za vođenje osobnih financija za mobilne uređaje temeljene na Android operacijskom sustavu. Ciljana publika ovakve aplikacije su zaposleni ljudi kojima bi aplikacija na jednostavan i informativan način omogućila potpuni pogled na trenutno financijsko stanje i statističke izvještaje. Unutar aplikacije Personal Finance bit će moguće unijeti buduće obaveze, te bi aplikacija na vrijeme obavijestila korisnika o budućim financijskim aktivnostima. Korisnik će za pristup aplikaciji morati napraviti korisnički račun, a svi podaci o korisnikovim financijskim aktivnostima spremat će se na udaljenom serveru. Svoje rashode i prihode korisnik će moći razvrstati po raznim kategorijama kako bi imao što bolji uvid na koje kategorije rashoda odlazi najveći dio financija, te u kojim kategorijama korisnik ostvaruje najviše prihoda. Aplikacija će sadržavati razne statističke izvještaje sastavljene od jednostavnih informativnih grafova pomoću kojih će korisnik imati uvid u vlastito financijsko kretanje kroz određeni vremenski period.



1. Personal Finance
   1. O projektu
      1. Svrha aplikacije

Neke od glavnih korisnosti aplikacije su sljedeće:

- unos budućih obveza – kako bi aplikacija mogla pravovremeno obavijestiti korisnika o istima

- razvrstavanje rashoda i prihoda po kategorijama – kako bi korisnik imao bolji uvid na vrste rashoda na koje odlazi najveći dio financija, te vrste prihoda od kojih dolazi najveći dio financija

- prikaz statističkih izvještaja u obliku grafova – kako bi korisnik imao bolji uvid u kretanje vlastitih financija.

* + 1. Korisnički zahtjevi
* Unos budućih obveza
* Odabir kategorija za rashode i prihode
* Unos podataka u postojeće kategorije
* Pregled statističkih izvještaja
  + 1. Funkcionalnosti aplikacije

Neke od funkcionalnosti aplikacije navedene su u prethodnom poglavlju, a pod ostale spadaju:

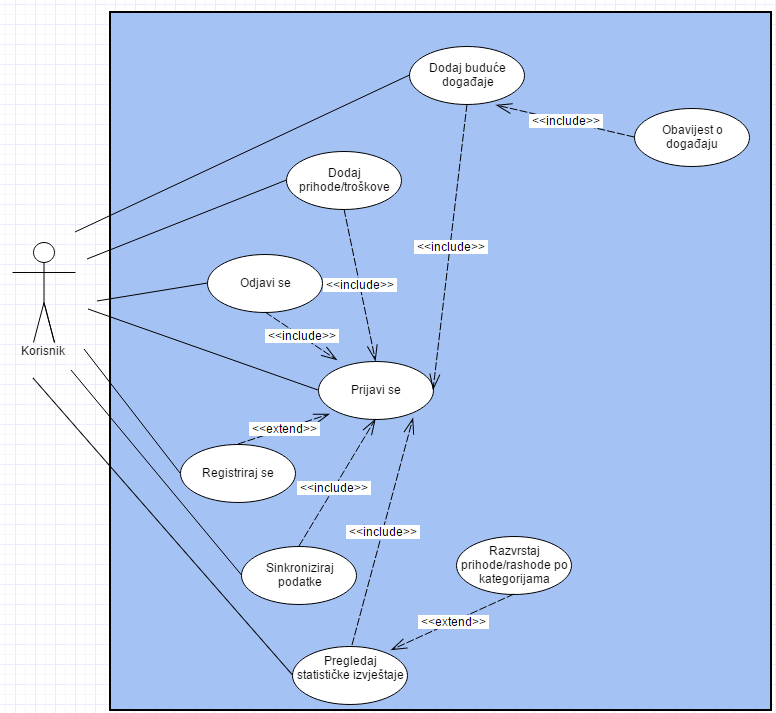
- registracija, koju je potrebno obaviti pri prvom korištenju aplikacije kako bi se kreirao korisnički račun

- prijava, koju je potrebno obaviti pri svakom sljedećem korištenju aplikacije

- odjava

- obavještavanje korisnika o budućem događaju od strane aplikacije.

Prikaz navedenih funkcionalnosti može se vidjeti na sljedećoj slici.



Slika 1: Use case dijagram

* 1. Projektni plan
     1. Projektni tim

*Davorin Horvat*, 44494/15-R

-redoviti student diplomskog studija

-smjer: Informacijsko i programsko inženjerstvo

*Davorin Horvat*, 44494/15-R

-redoviti student diplomskog studija

-smjer: Informacijsko u programsko inženjerstvo

*Blaža Marinić*, 41318/16-R

-redoviti student diplomskog studija

-smjer: Informacijsko i programsko inženjerstvo

*Davorin Horvat*, 44494/15-R

-redoviti student diplomskog studija

-smjer: Informacijsko u programsko inženjerstvo

* + 1. Zaduženja članova tima

Davorin Horvat

* Sudjelovanje na timskim sastancima
* Generiranje ideja zajedno s timom
* Testiranje aplikacije
* Izrada dokumentacije
* Pomoć, prijedlozi i kritike ostalim članovima tima

Dominik Lacković

* Sudjelovanje na timskim sastancima
* Generiranje ideja zajedno s timom
* Testiranje aplikacije
* Izrada dokumentacije
* Pomoć, prijedlozi i kritike ostalim članovima tima

Blaža Marinić

* Sudjelovanje na timskim sastancima
* Generiranje ideja zajedno s timom
* Testiranje aplikacije
* Izrada dokumentacije
* Pomoć, prijedlozi i kritike ostalim članovima tima

Filip Strahija

* Sudjelovanje na timskim sastancima
* Generiranje ideja zajedno s timom
* Testiranje aplikacije
* Izrada dokumentacije
* Pomoć, prijedlozi i kritike ostalim članovima tima
  1. Metodologija razvoja
     1. Opis metodologije

Za ovaj projekt odabrana je Scrum metodika razvoja. Prema priručniku „Scrum body of knowledge[[1]](#footnote-1)“, snaga ove metodike leži u samoorganizirajućim timovima koji dijele posao na kratke i koncentrirane radne krugove koji se nazivaju Sprint-ovi. Proces započinje sastankom tijekom kojeg je kreirana vizija projekta. Nakon toga Product Owner razvija Product Backlog koji sadrži prioritiziranu listu zahtjeva u obliku korisničkih priča. Svaki Sprint započinje sastankom na kojem se zahtjevi najvišeg prioriteta razmatraju za uključenje u Sprint. Sprint obično traje između jednog i šest tjedana i uključuje rad Scrum Team-a na razvoju isporučivog inkrementa produkta. Tijekom Sprint-a održavaju se kratki dnevni sastanci na kojima članovi tima raspravljaju o napretku, a prema kraju Sprint-a održava se sastanak na kojem se inkrement prezentira Product Owner-u i ulagačima. Zadnji sastanak podrazumijeva razmatranje načina poboljšanja procesa. Glavne uloge Scrum-a su: Product Owner koji predstavlja „glas korisnika“, Scrum Master koji osigurava pogodno radno okruženje za razvojni tim i podučava članove tima o metodici, te Scrum Team koja predstavlja skupinu ljudi odgovornih za razumijevanje zahtjeva koje je prezentirao Product Owner i razvoje inkremenata projekta.

* + 1. Primjena metodologije

Razvojni tim čine članovi projektnog tima navedeni u poglavlju 2.1.1. ovog rada, a ulogu Scrum Mastera preuzela je Blaža Marinić.

1. SCRUMstudy, „A Guide to the SCRUM BODY OF KNOWLEDGE“, dostupno 5.11.2016. na <http://www.scrumstudy.com/Chapter%201%20(Introduction).pdf> [↑](#footnote-ref-1)