

1. Organizacja i infrastruktura projektu

1. Opis projektu i produktu

Celem projektu jest wytworzenie platformy do planowania podróży z klientem mobilnym. Planowany termin zakończenia wszystkich etapów to 1 grudnia 2019. Przewidywane jest używanie aplikacji w języku polskim przez młodych ludzi na terenie całego świata ze szczególnym uwzględnieniem korzystania z sieci Wi-Fi i ograniczenia zużycia danych komórkowych.

Aplikacja ma ułatwiać planowanie podróży: pomagać wybrać transport, hotel oraz miejscowe atrakcje. Dodatkowo ma przechowywać wszelkie rezerwacje oraz bilety oraz umożliwiać skanowanie dowolnych dokumentów.

Aplikacja będzie integrować inne dostępne systemy, z których można korzystać niezależnie korzystając z API oferowanego przez Google oraz Here. Ważną funkcją będzie analiza poprzednich wyborów użytkowników oraz proponowanie im kolejnych atrakcji na tej podstawie, tzw. *collaborative filtering*.

Docelowymi użytkownikami są młode osoby zainteresowane podróżami, nieposiadające wystarczająco dużej ilości czasu na dogłębne przeanalizowanie wszystkich etapów podróży, np. szukanie najlepszych hoteli, odległości pomiędzy atrakcjami, a także opinii o nich. Szukają aplikacji umożliwiającej znacznie szybsze zaplanowanie interesującego wyjazdu.

Na rynku istnieje kilka podobnych aplikacji, jednak żadna nie łączy wszystkich wymienionych wcześniej funkcjonalności. Wielu świadomych użytkowników będzie poszukiwać aplikacji łączącej jak najwięcej możliwości.

Projekt będzie się składał z następujących etapów:

1. Analiza podobnych aplikacji dostępnych na rynku.
2. Projekt systemu. Stworzenie dokumentu SWS (Specyfikacji Wymagań Systemowych).
3. Iteracyjna implementacja aplikacji oraz testy.
4. Końcowe testy i ocena systemu.
5. Napisanie pracy inżynierskiej na bazie poprzednich etapów.

2. Interesariusze i użytkownicy, persony

Interesariusze:

- Docelowi użytkownicy
- Zespół projektowy - odpowiedzialny za wytworzenie i późniejsze utrzymanie systemu
- Promotor pracy inżynierskiej
- Serwis *Google Play*



Imię i nazwisko: Martyna Obieżyświat

Wiek: 23 lata

Zajęcie: Studentka Uniwersytetu Gdańskiego na kierunku Skandynawistyka

Martyna jest wielbicielek języków obcych. Pasjonuje się różnymi kulturami. Nałogowo czyta blogi i ogląda filmy podróżnicze. Chciałaby zacząć podróżować z trójką swoich znajomych odkrywając wspólnie piękno świata. Jednak żadne z nich nie posiada umiejętności organizacyjnych. Chętnie skorzystają z aplikacji, która ułatwi planowanie i przypomni o wszystkich niezbędnych czynnościach.

Użycie technologii:

Martyna codziennie używa swojego smartfona z systemem Android. Nie zdarza się, aby wyszła bez niego z domu. Najczęściej używa aplikacji typu JakDojade, GoogleMaps. Ich interfejs jest dla niej intuicyjny. Zazwyczaj używa telefonu komórkowego do rozmów telefonicznych oraz robienia zdjęć.

Problemy:

- Martyna nie zawsze pamięta o wydrukowaniu zakupionych internetowo biletów.
- Jest zabiegana, nie zawsze pamięta o poczynionych planach.
- Martyna lubi mieć piękne, długie paznokcie i czasami nie udaje jej trafić precyzyjnie w pozycję na ekranie. Przeszkadza to jej w sprawnym poruszaniu się po aplikacjach, przez co szybko się irytuje.
- Podczas zagranicznych podróży operator sieci komórkowej nalicza Martynie wysokie opłaty za korzystanie z internetu, przez co korzysta ona jedynie z Wi-Fi po powrocie do hostelu.

Potrzeby i życzenia:

- Martyna chciałaby mieć możliwość chwilowego powiększenia fragmentu ekranu w celu precyzyjnego wybrania elementu interaktywnego.
- Chciałaby wyszukać loty do jednego miejsca docelowego z dwóch różnych lokalizacji startowych, aby móc podróżować z przyjaciółmi z innych miast.
- Chciałaby przeglądać swoje plany i rezerwacje bez dostępu do internetu.
- Potrzebuje łatwego i zorganizowanego miejsca, w którym będzie przechowywać istotne dokumenty.
- Skorzystałaby z opcji przypominania o wydarzeniach takich jak wczesne przybycie na lotnisko.
- Chciałaby się w łatwy sposób dzielić ze swoimi znajomymi swoimi planami podróży.

3. Zespół

Każdy członek zespołu pracuje zdalnie, indywidualnie, przewidziane są codwutygodniowe spotkania w celu omówienie postępów, problemów i rozplanowania kolejnych dwóch tygodni. Komunikacja w okresie pomiędzy spotkaniami odbywa się za pomocą konwersacji grupowej w aplikacji Messenger, gdzie każdy z członków posiada własne konto opisane imieniem i nazwiskiem.

| <i>Imię i nazwisko</i> | <i>Kontakt</i> | <i>Kompetencje</i> | <i>Odpowiedzialność</i> |
|------------------------|---|--|--|
| Anna Malizjusz | s165283@student.pg.edu.pl Messenger: Ania Malizjusz | <ul style="list-style-type: none">- programowanie- pozyskiwanie i analiza wymagań | lider zespołu, monitorowanie zmierzania projektu do celu, odpowiedzialność za zmiany w specyfikacji wymagań |
| Karolina Makuch | s165276@student.pg.edu.pl Messenger: Karolina Makuch | <ul style="list-style-type: none">- programowanie- analiza wymagań | oprawa wizualna aplikacji, integracja zespołu, monitorowanie potrzeb docelowego użytkownika |
| Dorota Tomczak | s165145@student.pg.edu.pl Messenger: Dorota Tomczak | <ul style="list-style-type: none">- programowanie- projektowanie UML | przejrzystość kodu, dbanie o integralność z najnowszymi wersjami programów, dobór technologii |
| Magdalena Solecka | s165762@student.pg.edu.pl Messenger: Magdalena Solecka | <ul style="list-style-type: none">- programowanie- testowanie | znajdowanie błędów, scenariuszy wyjątkowych, dbanie o dokumentację, pisanie i przypominanie o pisaniu testów |

4. Komunikacja w zespole i z interesariuszami

Spotkania zespołu w trybie co dwutygodniowym: piątek o godzinie 14.30 na Politechnice Gdańskiej w budynku nowego ETI. Podczas spotkań omawiane są wprowadzone w ciągu ostatnich dwóch tygodni zmiany, następne kroki, a także przydzielane są zadania na następne dwa tygodnie. Przewidywany czas spotkania - godzina. Komunikacja zespołu odbywa się za pomocą konwersacji

grupowej oraz przez aplikację Messenger. Dodatkowo co 2 tygodnie w poniedziałek odbywają się spotkania z promotorem w celu zaprezentowania postępów oraz skonsultowania kolejnych etapów. Po wytworzeniu działającej aplikacji oraz każdorazowo po wprowadzeniu istotnych zmian aplikacja będzie udostępniana wybranym osobom w celu przetestowania funkcjonalności. Przewidywane publikowanie kolejnych wersji aplikacji to 2 miesiące.

5. Współdzielenie dokumentów i kodu

Współdzielenie kodu odbywa się za pomocą systemu kontroli wersji Git. Repozytorium znajduje się pod adresem <https://github.com/loosanne/TravelPlannerApp>, a osobą odpowiedzialną za jego konfigurację i utrzymanie jest Dorota Tomczak.

Współdzielenie dokumentów odbywa się również za pomocą systemu Git, katalog *Documents*. Schemat nazewnictwa dokumentów: czegoDotyczy_autorDokumentu.doc. Wersja będzie kontrolowana automatycznie w serwisie GitHub. Osobą odpowiedzialną za pilnowanie porządku w dokumentacji jest Magdalena Solecka.

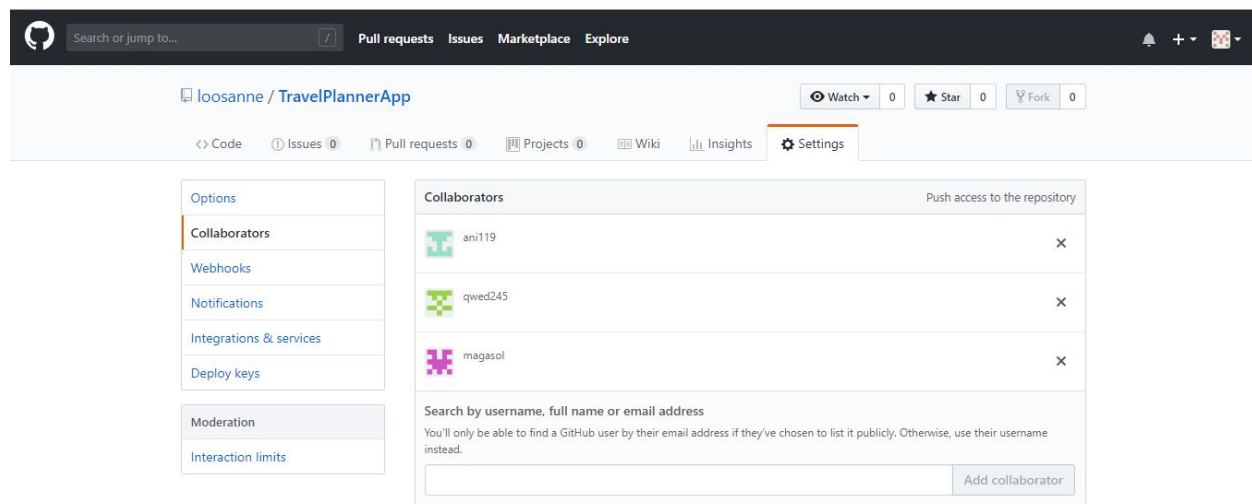
W repozytorium będą używane następujące gałęzie:

- master - zawierający w pełni działającą w każdym momencie aplikację, gotową do przekazania testerom
- develop - gałąź, do której będą dodawane ukończone funkcje aplikacji
- inne gałęzie wg. schematu nazewnictwa: {numer-problemu}-{nazwa użytkownika}-{opis-problemu}, np. 54-magasol-add-deleting-travels

Schemat nazewnictwa commitów: #{numer problemu}:{komentarz co zostało zrobione}

Np. #54: Add deleting travels for user. Szablon dokumentacji projektu zawarty jest w drugim załączonym na portalu e-nauczanie pliku.

Repozytorium umieszczone na portalu GitHub



6. Narzędzia

Używane będą następujące narzędzia:

1. Android Studio
2. GitHub
3. Aplikacja Messenger
4. Program TexMaker
5. ScrumDesk
6. Google Docs