SVEUČILIŠTE U ZAGREBU

FAKULTET ORGANIZACIJE I INFORMATIKE

V A R A Ž D I N

**Goran Drmenčić**

**Danijel Filipović**

**Matija Jurman**

**Danijel Sokač**

ChatUP aplikacija

Projektna dokumentacija

Varaždin, 2015.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU

FAKULTET ORGANIZACIJE I INFORMATIKE

V A R A Ž D I N

Oznaka tima: T18

Članovi tima:

* Goran Drmenčić, 0246018410
* Danijel Filipović, 0016090066
* Matija Jurman, 0016084901
* Danijel Sokač, 0016090066

ChatUP aplikacija

PRojektna dokumentacija

Mentor:

Ivan Švogor, mag. inf.

Varaždin, studeni 2015.

**Sadržaj**

[1. Uvod 1](#_Toc435005576)

[2. Opis projekta 2](#_Toc435005577)

[2.1. Metodologija SCRUM 2](#_Toc435005578)

[2.2. Korisničke priče 2](#_Toc435005579)

[2.3. Prototipovi 2](#_Toc435005580)

[3. Product Backlog 3](#_Toc435005581)

[4. Tijek projekta 4](#_Toc435005582)

[4.1. Sprint 1 (datum početka i kraja) 4](#_Toc435005583)

[4.2. Sprint 2 4](#_Toc435005584)

[5. Literatura 5](#_Toc435005585)

Uvod

Ovo je projektna dokumentacija za izradu android aplikacije ChatUp kao projekt za kolegij Analiza i razvoj programa. U ovom dokumentu se mogu pronaći svi artefakti koji su bili potrebni za upravljanje projektom.

Opis projekta

* 1. Metodologija SCRUM

SCRUM metodologija je inkrementalni i iterativni pristup razvoju programskog proizvoda. Programski proizvod razvija se inkrementalno, korak po korak. Programski proizvod se kroz

svaki definirani vremenski period dorađuje, što predstavlja iterativnost. Osnovna vremenska jedinica razvojnog procesa je sprint. Sprint obično traje od 14 do 30 dana. Odlučili smo da naši sprintevi traju dva tjedna, odnosno deset radnih dana. Pojedini sprint biti će detaljno objašnjen u slijedećim poglavljima.

Svaki sprint se dijeli na dnevne scrumove. Dnevni scrum je „stand up“ sastanak u trajanju od petnaestak minuta gdje se članovi tima sastaju te raspravljaju o onome što je napravljeno jučer i što će se napraviti danas. Funkcionalnosti za implementaciju definiraju se u Product Backlog-u.

* 1. Korisnički zahtjevi
     1. Perspektiva proizvoda i ciljano tržište

Kako je u današnje vrijeme zabilježen strahovit porast tzv. online ili virtualnih poznanstava, virtualne interakcije i virtualne komunikacije ovo programsko rješenje biti će namijenjeno prvenstveno mlađoj populaciji, kojoj je u današnje vrijeme gotovo nemoguće zamisliti život bez Facebook Messengera, Skype-a i sličnih programskih rješenja za online komunikaciju. No, aplikacija nije namijenjena samo njima, već i svim dobnim skupinama koje se brzo i lako prilagođavaju novim tehnologijama te žele držati korak sa modernom tehnologijom.

* + 1. Korisničke priče

U nastavku slijede zahtjevi korisnika prikazani u obliku korisničkih priča, zajedno sa skraćenim nazivom svake priče koji će se koristiti kasnije u Sprint i Product Backlogu, te pripadnim prioritetom svakog zahtjeva korisnika odnosno svake korisničke priče. Prioritet će biti korišten tijekom razvoja aplikacije sa svrhom dobivanja uvida u prioritete implementacije određenih funkcionalnosti konačnog programskog rješenja. Ovisno o tim prioritetima definirati će se terminski plan projekta koji će biti prikazan kasnije *Gantogramom.*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kraći naziv | Korisničke priče | Prioritet |
| Izrada baze i konfiguracija servera | Ja kao korisnik aplikacije želim da se podaci koje koristi aplikacija ne spremaju lokalno na mobilni uređaj. | Veliki (1) |
| Registracija | Ja kao neregistrirani korisnik aplikacije želim imati mogućnost pristupa samo početnom ekranu za prijavu ili ekranu za registraciju na kojem se mogu registrirati sa podacima koje unesem u validnom formatu. Registracija | Veliki (2) |
| Prijava | Ja kao registrirani korisnik aplikacije želim imati mogućnost prijave u aplikaciju te pristup svim mogućnostima koje će nuditi aplikacija. Također želim imati mogućnost oporavka zaboravljene lozinke na način da unesem svoj e-mail s kojim sam registriran u aplikaciju i na taj e-mail dobijem lozinku za taj račun. | Veliki (3) |
| Odjava | Ja kao prijavljeni korisnik želim imati mogućnost odjave iz aplikacije nakon koje se otvara početni ekran za prijavu u aplikaciju. | Veliki (4) |
| Profilna stranica | Ja kao prijavljeni korisnik želim imati mogućnost pregleda vlastite profilne stranice zajedno s podacima o mojem korisničkom imenu, statusu, prijateljima i njihovim statusima. | Veliki (5) |
| Pretraživanja i dodavanje drugih korisnika | Ja kao prijavljeni korisnik želim imati mogućnost pretraživanja drugih registriranih korisnika, te mogućnost njihovih dodavanja u moju listu prijatelja na početnu profilnu stranicu. | Veliki (6) |
| Razgovor s drugim korisnicima | Ja kao prijavljeni korisnik želim imati mogućnost razgovora s mojim prijateljima koji se nalaze u mojoj listi prijatelja na početnoj profilnoj stranici. | Veliki (7) |
| Izbornik | Ja kao prijavljeni korisnik želim imati mogućnost odabira jedne od sljedećih stavki izbornika: uređivanje profila, skok na početnu profilnu stranicu, pregled podataka o razvojnom timu aplikacije, odjava iz aplikacije i zatvaranje aplikacije. | Srednji (8) |
| Grupni razgovori | Ja kao prijavljeni korisnik želim imati mogućnost razgovora sa dva ili više sugovornika u jednom razgovoru. | Srednji (9) |
| Povijest razgovora | Ja kao prijavljeni korisnik želim imati mogućnost pregleda povijesti svih razgovora u kojima sam sudjelovao, te mogućnost otvaranja nekog od tih razgovora jednostavnim odabirom tog razgovora. | Srednji (10) |
| Notifikacija kod dodavanja prijatelja | Ja kao prijavljeni korisnik želim imati mogućnost primitka notifikacije z trenutku kada me neki korisnik aplikacije doda u svoju listu prijatelja. | Srednji (11) |
| Notifikacija na primljenu poruku | Ja kao prijavljeni korisnik želim imati mogućnost primitka notifikacije kada mi neki korisnik aplikacije napiše novu poruku. | Srednji (12) |
| Uređivanje profila | Ja kao prijavljeni korisnik želim imati mogućnost uređivanja vlastitog profila. To podrazumijeva promjenu korisničkog imena, e-mail adrese, lozinke, spola i profilne slike. | Mali (13) |
| Promjena statusa | Ja kao prijavljeni korisnik želim imati mogućnost pregleda vlastitog statusa i promjene istog. Također želim vidjeti koji status ima svaki pojedini prijatelj iz vlastite liste prijatelja na početnoj profilnoj stranici. | Mali (14) |
| Dodatna notifikacija | Ja kao prijavljeni korisnik želim imati mogućnost neke dodatne notifikacije u aplikaciji ovisno o želji razvojnog tima. | Mali (15) |

* 1. Prototip aplikacije
     1. Slika prototipa aplikacije

\*\* TU DOLAZI VELIKA SLIKA\*\*

* + 1. Objašnjenje prototipa aplikacije

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Izgled pojedinog ekrana (mockup) | Objašnjenje | Korisnička priča (kraći naziv) |
| C:\Users\JurmanLap\Desktop\CHATUP FAZA 1\SVI MOCKAPI\editiranje\1 Log in.png |  | Prijava  (prioritet 4) |
| C:\Users\JurmanLap\Desktop\CHATUP FAZA 1\SVI MOCKAPI\editiranje\2 Register.png |  |  |
| C:\Users\JurmanLap\Desktop\CHATUP FAZA 1\SVI MOCKAPI\editiranje\3 Forgot password.png |  |  |
| C:\Users\JurmanLap\Desktop\CHATUP FAZA 1\SVI MOCKAPI\editiranje\4 Login_success.png |  |  |
| C:\Users\JurmanLap\Desktop\CHATUP FAZA 1\SVI MOCKAPI\editiranje\5 Menu.png |  |  |
| C:\Users\JurmanLap\Desktop\CHATUP FAZA 1\SVI MOCKAPI\editiranje\6 Edit profile.png |  |  |
| C:\Users\JurmanLap\Desktop\CHATUP FAZA 1\SVI MOCKAPI\editiranje\7 Home page ( Tab 1).png |  |  |
| C:\Users\JurmanLap\Desktop\CHATUP FAZA 1\SVI MOCKAPI\editiranje\8 Search (Tab2).png |  |  |
| C:\Users\JurmanLap\Desktop\CHATUP FAZA 1\SVI MOCKAPI\editiranje\9 Messages (Tab3).png |  |  |
| C:\Users\JurmanLap\Desktop\CHATUP FAZA 1\SVI MOCKAPI\editiranje\10 Conversation.png |  |  |

Product Backlog

Tijek projekta

* 1. Sprint 1 (datum početka i kraja)

\*Prikaz svih artefakata pri dogovaranju \*

* 1. Sprint 2

Literatura

1. Divjak B, Lovrenčić A (2005) *Diskretna matematika s teorijom grafova* (udžbenik Sveučilišta u Zagrebu). Varaždin: TIVA-FOI.
2. Dvorski S, Dobrinić D, Hutinski Ž, Vrček N (2005) *Izravni marketing*. Varaždin: TIVA.
3. Frank RH, Bernanke B (2007) *Principles of macro-economics* (3. izd.). Boston: McGraw-Hill/Irwin.
4. Gibbs JT, Huang LN (ur.) (2001) *Children of color: Psychological interventions with culturally diverse youth*. San Francisco: Jossey-Bass.
5. Hammond KR, Adelman L (1986) Science, values, and human judgment. U: HR Arkes, KR Hammond (ur.) *Judgement and decision making: An interdisciplinary reader*. Cambridge: Cambridge University Press, pp. 127-143.
6. Herculano-Houzel S, Collins CE, Wong P, Kaas JH, Lent R (2008) The Basic nonuniformity of the cerebral cortex. Proceedings of the National Academy of Sciences 105: 12593-12598.
7. Horvat H (2011) Oblikovanje simulacijskih eksperimenata. Neobjavljeni seminarski rad, Sveučilište u Zagrebu, Fakultet organizacije i informatike Varaždin.
8. Light MA, Light IH (2008) The geographic expansion of Mexican immigration in the United States and its implications for local law enforcement. Law Enforcement Executive Forum Journal 8(1): 73-82.
9. National Renewable Energy Laboratory. (2008). *Biofuels*. Preuzeto 6. svibnja 2008. s http://www.nrel.gov/learning/re\_biofuels.html
10. Šimić D (2007) e-Croatia 2007 – Fostering the Development of Information Society in Croatia. U: Seljan S, Stančić H (ur.) Zbornik radova 1. međunarodne znanstvene konferencije *The Future of Information Sciences: INFuture2007 – Digital Information and Heritage* Zagreb, 7.-9. studenoga 2007. Zagreb: Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet.
11. Varga M (2004) Građa i način rada računala. U: Čerić V, Varga M (ur.) *Informacijska tehnologija u poslovanju* (udžbenik Sveučilišta u Zagrebu). Zagreb: Element, pp.227-239.
12. Wheeler DP, Bragin M (2007) Bringing it all back home: Social work and the challenge of returning veterans. Health and Social Work 32: 297-300. Preuzeto 28. studenog 2012. s http://naswpressonline.org.