Marcin Wybraniec, 192262

Piotr Kołodyński, 185870

Arkadiusz Pawluć, 192166

Radosław Wojnarowski, 192189

Zespołowo przedsięwzięcie inżynierskie

Aplikacja webowa dla entuzjastów gier komputerowych

Promotor: Mgr Hanna Mazur

Wrocław 02.12.2014

Spis treści

[**Część I – Wizja systemu, dokumentacja wstępna** 4](#_Toc404459299)

[1. Wizja systemu 4](#_Toc404459300)

[2. Cel i zakres przedsięwzięcia 4](#_Toc404459301)

[3. Przyszły rozwój aplikacji 4](#_Toc404459302)

[**Część II – Dokumentacja techniczna** 4](#_Toc404459303)

[1. Aspekty techniczne projektu 4](#_Toc404459304)

[1.1. Wymagania sprzętowe i programowe systemu 4](#_Toc404459305)

[1.2. Środowisko i narzędzia programistyczne 4](#_Toc404459306)

[2. Schemat bazy 4](#_Toc404459307)

[3. Użytkownicy 4](#_Toc404459308)

[**Część III – Przebieg prac, sprinty** 4](#_Toc404459309)

[1. Organizacja i podział pracy 4](#_Toc404459310)

[2. Sprint I 4](#_Toc404459311)

[2.1. Podział zadań i przydzielenie czasu pracy 4](#_Toc404459312)

[2.2. Wykres wypalania 4](#_Toc404459313)

[2.3. Przebieg pracy 4](#_Toc404459314)

[2.4. Podsumowanie 4](#_Toc404459315)

[3. Sprint II 4](#_Toc404459316)

[3.1. Podział zadań i przydzielenie czasu pracy 4](#_Toc404459317)

[3.2. Wykres wypalania 4](#_Toc404459318)

[3.3. Przebieg pracy 4](#_Toc404459319)

[3.4. Podsumowanie 4](#_Toc404459320)

[4. Sprint III 4](#_Toc404459321)

[4.1. Podział zadań i przydzielenie czasu pracy 4](#_Toc404459322)

[4.2. Wykres wypalania 4](#_Toc404459323)

[4.3. Przebieg pracy 4](#_Toc404459324)

[4.4. Podsumowanie 4](#_Toc404459325)

[5. Sprint IV 4](#_Toc404459326)

[5.1. Podział zadań i przydzielenie czasu pracy 4](#_Toc404459327)

[5.2. Wykres wypalania 4](#_Toc404459328)

[5.3. Przebieg pracy 4](#_Toc404459329)

[5.4. Podsumowanie 4](#_Toc404459330)

[6. Sprint V 4](#_Toc404459331)

[6.1. Podział zadań i przydzielenie czasu pracy 4](#_Toc404459332)

[6.2. Wykres wypalania 4](#_Toc404459333)

[6.3. Przebieg pracy 4](#_Toc404459334)

[6.4. Podsumowanie 4](#_Toc404459335)

[7. Sprint VI 4](#_Toc404459336)

[7.1. Podział zadań i przydzielenie czasu pracy 4](#_Toc404459337)

[7.2. Wykres wypalania 5](#_Toc404459338)

[7.3. Przebieg pracy 5](#_Toc404459339)

[7.4. Podsumowanie 5](#_Toc404459340)

[8. Sprint VII 5](#_Toc404459341)

[8.1. Podział zadań i przydzielenie czasu pracy 5](#_Toc404459342)

[8.2. Wykres wypalania 5](#_Toc404459343)

[8.3. Przebieg pracy 5](#_Toc404459344)

[8.4. Podsumowanie 5](#_Toc404459345)

[9. Sprint VIII 5](#_Toc404459346)

[9.1. Podział zadań i przydzielenie czasu pracy 5](#_Toc404459347)

[9.2. Wykres wypalania 5](#_Toc404459348)

[9.3. Przebieg pracy 5](#_Toc404459349)

[9.4. Podsumowanie 5](#_Toc404459350)

[**Część IV – Obsługa i działanie aplikacji** 5](#_Toc404459351)

[1. Zakładanie konta i logowanie 5](#_Toc404459352)

[2. Zarządzanie profilem 5](#_Toc404459353)

[3. Podział uprawnień i możliwości użytkowników 5](#_Toc404459354)

# **Część I – Wizja systemu, dokumentacja wstępna**

# Wizja systemu

# Cel i zakres przedsięwzięcia

# Przyszły rozwój aplikacji

# **Część II – Dokumentacja techniczna**

# Aspekty techniczne projektu

# Wymagania sprzętowe i programowe systemu

Projekt aplikacji webowej napisany jest w języku PHP z wykorzystaniem frameworka Laravel przeznaczonego do rozwoju aplikacji w technologii MVC (model-view-controller). Baza danych stworzona jest z wykorzystaniem MySQL, można nią nadzorować przy pomocy narzędzia phpMyAdmin. W celu poprawnego uruchomienia webaplikacji wymagana jest dowolny system komputerowy posiadający przeglądarka internetową (najlepiej w najnowszej wersji).

# Środowisko i narzędzia programistyczne

Najważniejszym i najczęściej używanym narzędziem podczas pracy był PhpStorm od firmy JetBrains. Potężne narzędzie przeznaczone dla programistów php ułatwiające i znacznie przyspieszające pracę.

Dodatkowymi aplikacjami, które również okazały się niezbędne przy tworzeniu aplikacji były:

- Notepad++ - rozbudowana wersja Windowsowego notatnika, posiadająca ogromne możliwości i obsługująca wiele języków.

-SublimeText – kolejne narzędzie wielofunkcyjne, przeznaczone do pisania w wielu językach. Dużym atutem tego programu jest drzewko folderów pozwalające na sprawne poruszanie się pomiędzy katalogami.

-FileZilla, WinSCP – narzędzia przeznaczone do eksportowania projektu na serwer www. Posiadają bardzo przyjazny i intuicyjny interfejs dzięki czemu w prosty i szybki sposób można umieścić projekt aplikacji na serwerze.

-GitHub – podstawowe narzędzie przeznaczone do pracy zespołowej nad projektem. Dzięki niemu, każda osoba pracująca nad projektem ma zawsze aktualną wersję aplikacji, może pracować nad wycinkiem kodu a po zakończeniu pracy GitHub w pełni automatycznie doda ten wycinek do głównego programu.

# Schemat bazy

Tutaj zdjęcie wrzucić z phpmyadmin

# Użytkownicy

Użytkowników systemu możemy podzielić na 4 kategorie, są to:

1. Gość – osoba niezalogowana do systemu, może przeglądać profile innych graczy i ich drużyn, ma możliwość korzystania z wyszukiwarki i śledzenia turniejów oraz rankingów. Ma możliwość założenia konta dzięki czemu stanie się graczem.
2. Gracz - użytkownik zalogowany do systemu, ma możliwość przeglądania profilów innych graczy i ich drużyn, może dodawać znajomych, prowadzić czat, tworzyć drużynę, brać udział w turniejach i korzystać z wyszukiwarki. Aktywnie uczestniczy w rozwoju strony.
3. Moderator – użytkownik zalogowany do systemu, rozszerza możliwości Gracza poprzez posiadania specjalnych uprawnień, nadawanych przez administratora. Może dodawać newsy, tworzyć turnieje, zarządzać forum.
4. Administrator – użytkownik zalogowany do systemu, rozszerza możliwości moderatora. Ma możliwość zmiany statusu konta (nadanie uprawnień na moderatora i administratora), zarządza kontami w systemie, dodaje gry na stronie.

# **Część III – Przebieg prac, sprinty**

# Organizacja i podział pracy

Przed wyznaczeniem sprintów został wyznaczony lider grupy, który będzie nadzorował naszą pracę oraz przydzielał zadania. Jednogłośnie wybór padł na Marcina Wybrańca. Ma największe doświadczenie w tej dziedzinie oraz dobrze potrafi zarządzać zespołem.

Wyznaczając sprinty oraz przydzielając zadania wykorzystane zostało narzędzie Team Foundation Server (TFS) należące do Microsoftu. W prosty i przejrzysty sposób można podzielić pracę pomiędzy członków zespołu oraz nadzorować ich pracę. W aplikacji są dokładnie wyszczególnione godziny przeznaczone na każde zadanie. Przy każdym sprincie tworzony jest wykres wypalania dzięki czemu można zaobserwować jaki trend pracy panował w danym tygodniu.

# Sprint I

# Podział zadań i przydzielenie czasu pracy

# Wykres wypalania

# Przebieg pracy

# Podsumowanie

# Sprint II

# Podział zadań i przydzielenie czasu pracy

# Wykres wypalania

# Przebieg pracy

# Podsumowanie

# Sprint III

# Podział zadań i przydzielenie czasu pracy

# Wykres wypalania

# Przebieg pracy

# Podsumowanie

# Sprint IV

# Podział zadań i przydzielenie czasu pracy

# Wykres wypalania

# Przebieg pracy

# Podsumowanie

# Sprint V

# Podział zadań i przydzielenie czasu pracy

# Wykres wypalania

# Przebieg pracy

# Podsumowanie

# Sprint VI

# Podział zadań i przydzielenie czasu pracy

# Wykres wypalania

# Przebieg pracy

# Podsumowanie

# Sprint VII

# Podział zadań i przydzielenie czasu pracy

# Wykres wypalania

# Przebieg pracy

# Podsumowanie

# Sprint VIII

# Podział zadań i przydzielenie czasu pracy

# Wykres wypalania

# Przebieg pracy

# Podsumowanie

# **Część IV – Obsługa i działanie aplikacji**

# Zakładanie konta i logowanie

# Zarządzanie profilem

# Podział uprawnień i możliwości użytkowników