

MEET ME UP

Управление на Софтуерни проекти

СЪДЪРЖАНИЕ

- **1. Формиране на екип**
- 1.1. Дефиниране на ролите
- 1.2. Дефиниране на нужните умения
- 1.3. Идентифициране на ресурсите
- 1.4. Дефиниране на ролите според ресурсите
- **2. Планиране**
- 2.1 Дефиниране и анализ на изискванията
- 2.2 Бюджет и срокове
- 2.3 Разработване на приложението
 - Архитектура
 - Изпълнение на технически задачи
- 2.4 Тестване
- **3. План за разработка**
- 3.1. Концептуален модел
- 3.2. Логически модел
- 3.3. Физически модел
- **5. Основни функционалности**
- **4. Тест план**
- 4.1. Създаване на тестови план
- 4.2. Създаване на тестово разписание



СЪДЪРЖАНИЕ

- **6. Внедряване**
- 6.1. Поправка на бъгове след бета-та
- 6.2. Стабилна версия



ЕКИП

○ 1. Роли:

- **Разработчик** – това е човекът, който създава софтуерната апликация. Той пише кода и го дебъгва.
- **QA(Quality Assurance)** – това е човекът, който отговаря за бизнес логиката на програмата. Той проверява дали функционалните изисквания са изпълнени.
- **Project manager** - това е човекът, който отговаря за планирането и движението на проекта. Той организира нещата.
- **Бизнес аналитик** – това е човекът, който осъществява връзката между клиента и проекта. Той събира изискванията на клиента и изготвя спецификация на тези изисквания.



ЕКИП

- **Светослав Велев** – разработчик и QA (ще върши и двете работи, защото сме ограничени от към ресурс, а той е голям капацитет).
- **Кольо Димитров** – Project manager (умее да раководи, да заповядва и да движи нещата).
- **Павлин Железчев** – Бизнес аналитик (много му знае устата, умее да разговаря с клиенти и да ги убеждава да вземат по-правилните решения за тях).



ПЛАНИРАНЕ

- Анализ на изискванията
 - провеждане на анкети сред потенциалните потребители.
 - интервю с клитента, за да може да обсъдим какви са изискванията му, кое може и не може да се направи.
 - brainstorming – да подхвърлим идеи за дизайна на приложението
 - user - stories



ПЛАНИРАНЕ

- Бюджет:
 - 18 730, 80 \$
- Срок
 - старова дата 02.02.2021 г.
 - крайна дата 20.12.2021 г.



ПЛАНИРАНЕ

- Архитектура – избиране на подходяща платформа за разработка, разделяне на приложението на сървърна и клиентска част. Клиентската част ще бъде front – end дизайна, като с него ще взаимодейства потребителя. Сървърната част ще съдържа бизнес логиката, както и базата данни, като тя ще бъде създадена съобразно какво ще съхраняваме в нея.
- Изпълнение на технически задачи - основната дейност, която ще изпълняват програмистите за изпълнението на технически задачи е четенето и разбирането на поставените изисквания. Други дейности включват - участие в технически дискусии, предлагане на нови и иновативни идеи. Ресурсите ще са технологиите и средата за разработка. Задачите ще се изпълняват чрез **Scrum**.



ПЛАН ЗА РАЗРАБОТКА

- Концептуален модел – изготвяне на entity – relationship диаграми
- Логически модел – създаване на Use-Case и Activiу диаграми.
- Физически модел – създаване на Class диаграма.



ОСНОВНИ ФУНКЦИОНАЛНОСТИ

- Регистрационна форма
- Логин форма
- Редактиране на профил – качване на снимки, добавяне на допълнителна информация за потребителя.
- Изпращане на съобщения – видео и текстови
- Видео разговори.
- Match система – система, която предлага запознества спрямо изискванията на потребителя.



ТЕСТ ПЛАН

- Тестови план

- изготвяне на разписание за тестове.
- Unit тестове.
- Integration тестове.



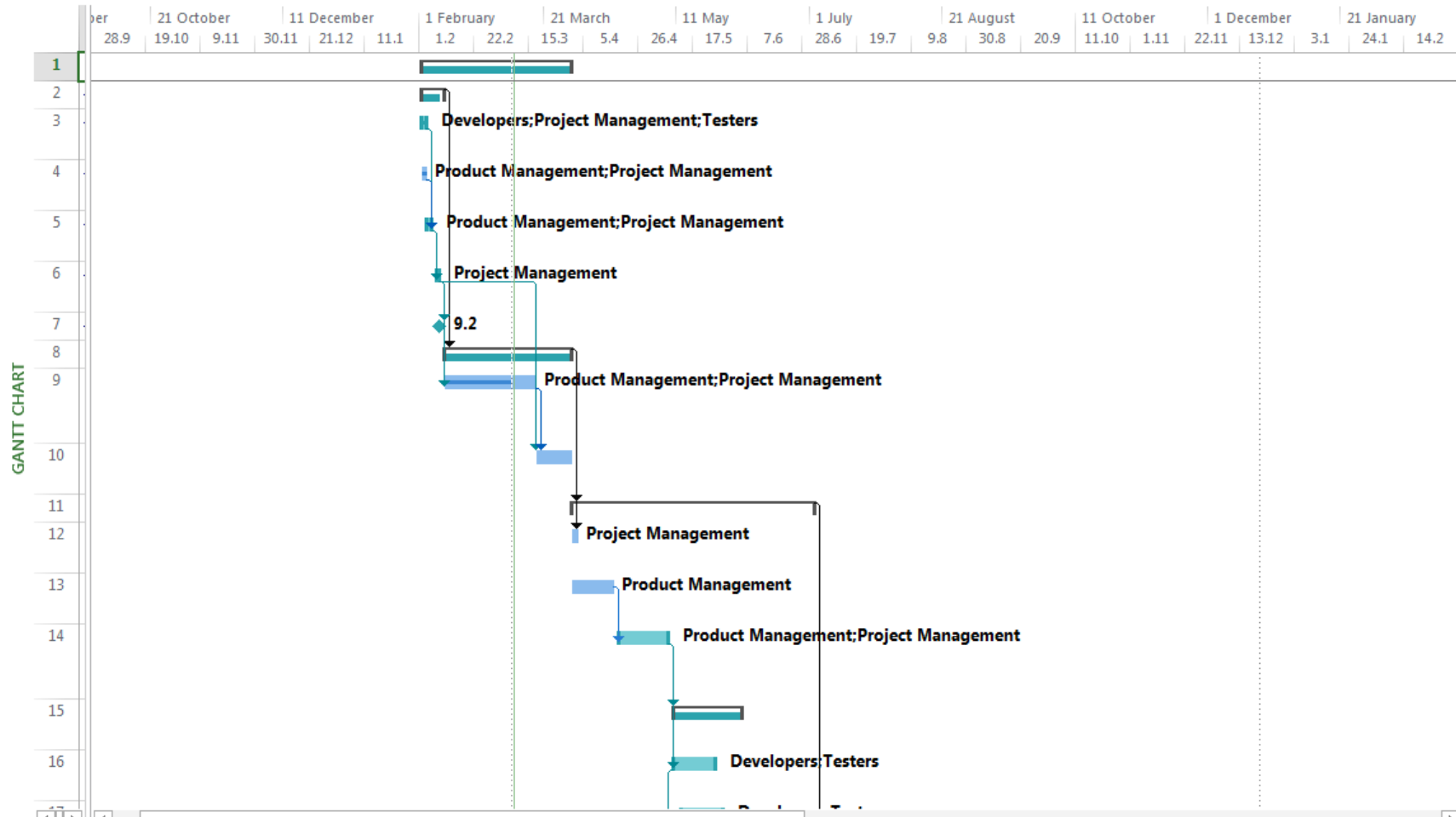
GANTT ДИАГРАМА

GANTT CHART

		Task Mode ▾	Task Name ▾	Duration ▾	Start ▾	Finish ▾	Predecessors ▾	Resource Names ▾	Add New Column ▾
1			▸ Initiation	42 days	Tue 2.2.21	Wed 31.3.21		Project Management;Product M	
2	✓		▸ Forming teams	7 days	Tue 2.2.21	Wed 10.2.21		Project Management	
3	✓		Team roles defining	2 days	Tue 2.2.21	Wed 3.2.21		Developers;Project Management;Testers	
4	✓		Required skills identifying	2 days	Tue 2.2.21	Wed 3.2.21		Product Management;Project Management	
5	✓		Resource identifying	2 days	Thu 4.2.21	Fri 5.2.21	4;3	Product Management;Project Management	
6	✓		Assigning roles to resources	1 day	Mon 8.2.21	Mon 8.2.21	5	Project Management	
7	✓		Teams formed	0 days	Tue 9.2.21	Tue 9.2.21	6		
8			▸ Evisioning	35 days	Thu 11.2.21	Wed 31.3.21	2	Product Management;Project M	
9			Bussiness requirements defining	25 days	Thu 11.2.21	Wed 17.3.21	6	Product Management;Project Management	
10			Risk management	10 days	Thu 18.3.21	Wed 31.3.21	6;9		
11			▸ Planning	67 days	Thu 1.4.21	Fri 2.7.21	8	Developers;Product Managemer	
12			Possible risks strategy	2 days	Thu 1.4.21	Fri 2.4.21	8	Project Management	
13			Gather user requirements	12 days	Thu 1.4.21	Fri 16.4.21		Product Management	
14			Functional Specification Creation	15 days	Mon 19.4.21	Fri 7.5.21	13	Product Management;Project Management	
15			▸ Development plan	20 days	Mon 10.5.21	Fri 4.6.21	14		
16			Conceptual design creation	12 days	Mon 10.5.21	Tue 25.5.21	14	Developers;Testers	

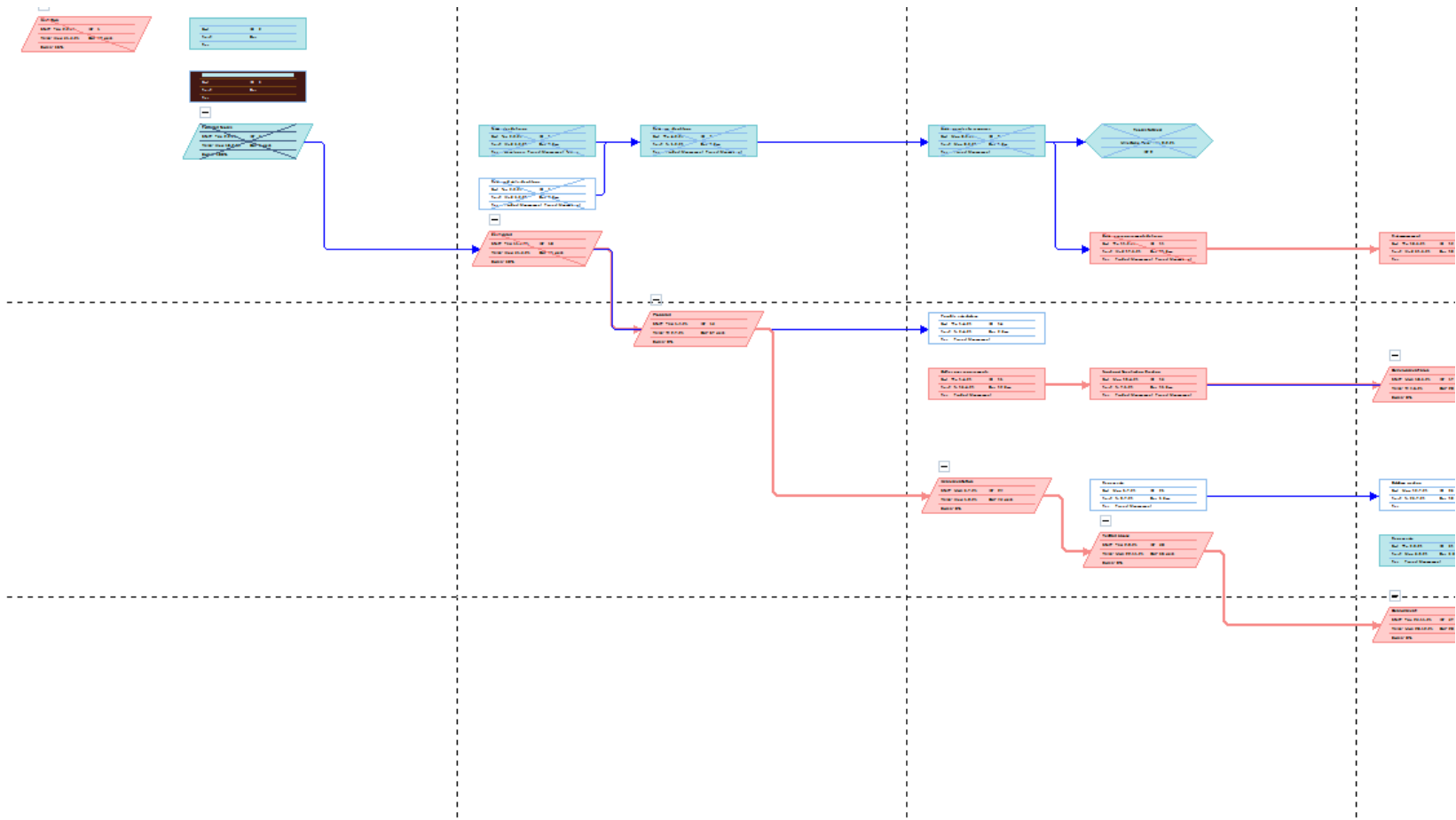


GANTT ДИАГРАМА



NETWORK ДИАГРАМА

NETWORK DIAGRAM

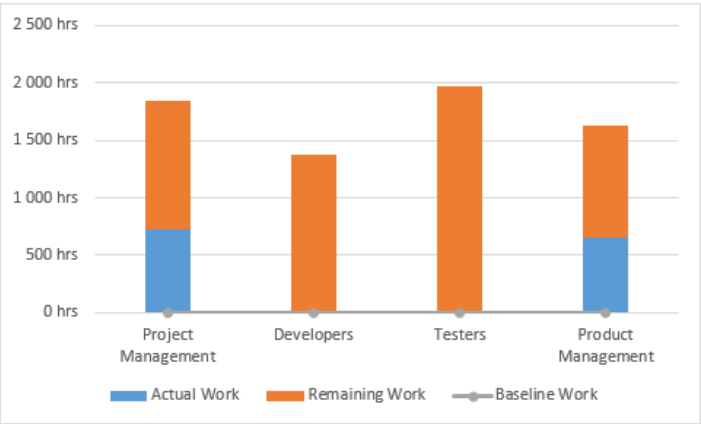


RESOURCE OVERVIEW

RESOURCE OVERVIEW

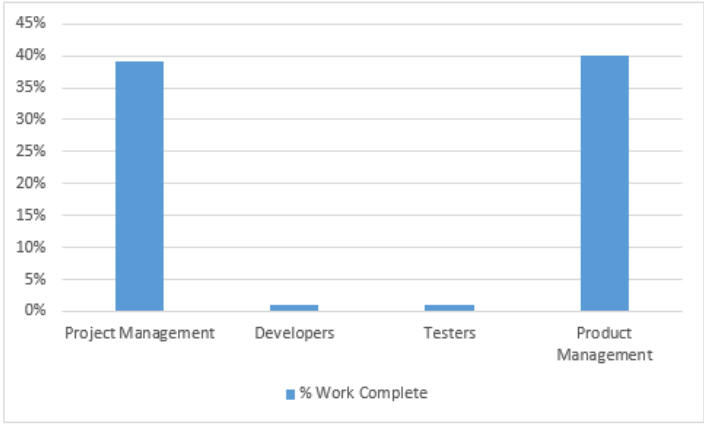
RESOURCE STATS

Work status for all work resources.



WORK STATUS

% work done by all the work resources.



RESOURCE STATUS

Remaining work for all work resources.

Name	Start	Finish	Remaining Work
Project Management	Tue 2.2.21	Mon 27.9.21	1 120 hrs
Developers	Tue 2.2.21	Mon 6.12.21	1 360 hrs
Testers	Tue 2.2.21	Mon 6.12.21	1 952 hrs
Product Management	Tue 2.2.21	Mon 27.9.21	976 hrs



БЮДЖЕТ

- Смятане на бюджет чрез функционални точки.

Тип	Прост	Междинен	Сложен	Общо
Външен входен тип	3*3	2*4	1*6	23
Външен изходен тип	1*4	1*5	-	9
Вътрешен логически файлов тип	-	1*10	2*15	40
Външен интерфейсен тип	2*5	2*7	-	24
Външен справочен тип	2*3	3*4	3*6	36
ФС				132

ПРЕСМЯТАНЕ НА КАЧЕСТВОТО

Но	Характеристики	Точки
1	Информацията се изпраща или получава по комуникационни линии	5
2	Има разпределена обработка на данни	5
3	Важно е достигането на висока ефективност	4
4	Експлоатация върху силно натоварена опрещионна конфигурация	3
5	Висока интензивност на транзакциите	5
6	Интерактивен режим на въвеждане на данни	4
7	Ефективност от гледна точка на потребителя	5
8	Интерактивен режим за актуализиране на данни	5
9	Сложна логика на обработките	5
10	Reusable код	3
11	Лесно инсталиране	5
12	Лесна екпоатация	5
13	Лесна модификация	5
14	Използване от разнообразни потребители	5
		64



СПРАВКА ЗА БЮДЖЕТ

- $PCA = 0,65 + (0,01 * PC) = 0,65 + (0,01 * 64) = 1,29$
- $FP = FC * PCA = 132 * 1,29 = 170,28$
- $1 FP = 110 \$$
- $170,28 * 110 = 18\,730,80 \$$



ИЗГОТВИЛИ:

- Светослав Велев - 1701321078
- Кольо Димитров - 1701321029
- Павлин Железчев - 1701321074

