Dokument planowania projektu

Leonard Ulman i Filip Żabnicki

Spis Treści

[Potrzeby, cele i wymagania 2](#_Toc94700085)

[Zadania struktura i zakres 2](#_Toc94700086)

[Charakterystyka używanych narzędzi 2](#_Toc94700087)

[Harmonogram 2](#_Toc94700088)

# Potrzeby, cele i wymagania

Celem naszego projektu jest zastąpienie niewdzięcznej ~~strony internetowej~~ nieudolnej imitacji strony internetowej jaką jest nasz wirtualny dziekanat, wygodną w użyciu i przejrzystą aplikacją mobilną, która pozwoli na łatwy i szybki dostęp do wszystkich potrzebnych informacji. Żeby to osiągnąć potrzebujemy nawiązać współpracę z działem IT naszej uczelni oraz stworzyć aplikację, która będzie odpowiednio formatować i wyświetlać uzyskane przez nas dane. Ostatecznie naszym celem byłoby stworzenie aplikacji, którą będzie można zaimplementować również na innych uczelniach przy niewielkim nakładzie pracy potrzebnym do dostosowania aplikacji do istniejącego systemu.

# Zadania, struktura i zakres

Naszym głównym zadaniem jest ułatwienie studentom dostępu do potrzebnych funkcji wirtualnego dziekanatu. Mamy zamiar zrobić to w formie jednej aplikacji na dwie platformy – Androida i iOS. Chcemy, aby po zalogowaniu student miał wgląd w ogłoszenia, plan zajęć oraz swoje oceny. Będą to osobne zakładki w aplikacji między którym będzie się można płynnie przełączać i wchodzić w interakcje np. wybrać zakres planu lekcji czy zsynchronizować go z prywatnym kalendarzem takim jak Google Calendar. W przyszłości planujemy rozwinąć aplikację o narzędzia dla prowadzących pozwalające im na dodawanie czy zmianę ocen studentów oraz udostępnianie swoim grupom ogłoszeń a nawet materiałów do zadań.

# Charakterystyka używanych narzędzi

Chcemy korzystać z najnowszych wersji narzędzi z długim okresem wsparcia. Planujemy napisać backend w C# używając .NET oraz stworzyć aplikację mobilną przy użyciu Xamarin. Potrzebne nam do tego programy to Visual Studio/Rider oraz Visual Studio Code. Bardzo prawdopodobne jest, że użyjemy również Entity framework do obsługi danych i komunikacji z bazą danych (w przypadku np. testowej bazy danych). Testy aplikacji zostaną napisane w jednej z podanych technologii (MSUnitTests, NUnitTests, XUnitTests). System kontroli wersji którego będziemy używać to GitHub. Zamierzamy również użyć systemu do przydzielania zadań i taksów oraz do kontroli przebiegu procesu tworzenia aplikacji. Założenie jest użyć albo narzędzia, które dostarcza nam GitHub bądź osobna strona np. Trello.

# Harmonogram

Proces produkcji dzielmy na trzy główne części. Pierwszą z nich jest stworzenie backendu, który pozwoli nam na połączenie z bazą danych uczelni i sformatuje otrzymane dane w takie, które będzie nam łatwiej używać. Kolejnym krokiem będzie stworzenie interfejsu użytkownika. Jest to dla nas bardzo ważne, żeby interfejs był przejrzysty i intuicyjny. Ostatnim krokiem będzie połączenie całości w jeden produkt i wydanie aplikacji mobilnej na co najmniej jedną z docelowych platform. Szacujemy, że każdy z etapów powinien zająć nam podobną ilość czasu i zostawiając sobie czas rezerwowy oczekujemy, że każda z trzech części produkcji będzie trwać około czterech miesięcy co daje nam łącznie rok do wydania gotowej aplikacji.