**Vysoká škola polytechnická Jihlava**

Katedra technických studií

**Základní technická dokumentace Logos Polytechnikos**

Tým: Apollo13

Předmět: Řízení softwarových projektů

Jihlava 2018

Obsah

[1 Úvod 4](#_Toc534098731)

[2 Uživatelské příběhy 4](#_Toc534098732)

[2.1 Autor 5](#_Toc534098733)

[2.2 Redaktor 5](#_Toc534098734)

[2.3 Oponent 7](#_Toc534098735)

[2.4 Šéfredaktor 8](#_Toc534098736)

[2.5 Čtenář 9](#_Toc534098737)

[2.6 Administrátor 9](#_Toc534098738)

[2.7 Časopis 10](#_Toc534098739)

[2.8 Vylepšení 11](#_Toc534098740)

[2.9 Dokumentace 12](#_Toc534098741)

[2.10 Nefunkční požadavky 13](#_Toc534098742)

[2.11 Příprava a řízení 14](#_Toc534098743)

[2.12 Odevzdání aplikace 15](#_Toc534098744)

Seznam obrázků

[Obrázek 1 - autor US 6](#_Toc534098719)

[Obrázek 2 - redaktor US 7](#_Toc534098720)

[Obrázek 3 - oponent US 8](#_Toc534098721)

[Obrázek 4 - šéfredaktor US 9](#_Toc534098722)

[Obrázek 5 - čtenář US 10](#_Toc534098723)

[Obrázek 6 - administrátor US 10](#_Toc534098724)

[Obrázek 7 - časopis US 11](#_Toc534098725)

[Obrázek 8 - vylepšení US 12](#_Toc534098726)

[Obrázek 9 - dokumentace US 13](#_Toc534098727)

[Obrázek 10 - NP US 14](#_Toc534098728)

[Obrázek 11 - řízení US 15](#_Toc534098729)

[Obrázek 12 - odevzdání US 16](#_Toc534098730)

# Úvod

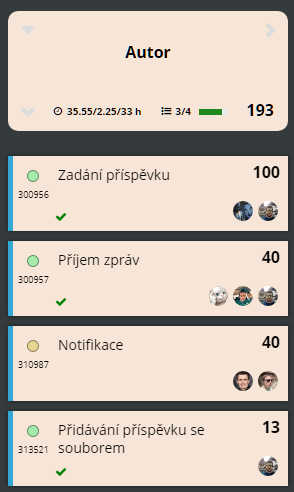
Cílem dokumentace je přiblížit technickou část za projektem týmu Apollo13 nad redakčním systémem pro školní časopis logos polytechnikos. V tomto dokumentu se podíváme na Uživatelské příběhy, jež byli vytvořeny. Projekt byl vytvářen technologii ASP.NET v jazyku C#. Jako repositář slouží GitHub. Na správu týmu ve Scrumu posloužil Scrumdesk.

# Uživatelské příběhy

V této časti bude každý uživatelský příběh, na němž uvidíte důležité vlastnosti a funkce, jenž mají být vypracovány. Všechny funkční a nefunkční požadavky obsahují analýzu, samotné programování a testovací část. Tyto úkoly jsou rozloženy do týmu, aby každému členovi vycházeli potřebné hodiny.

## Autor

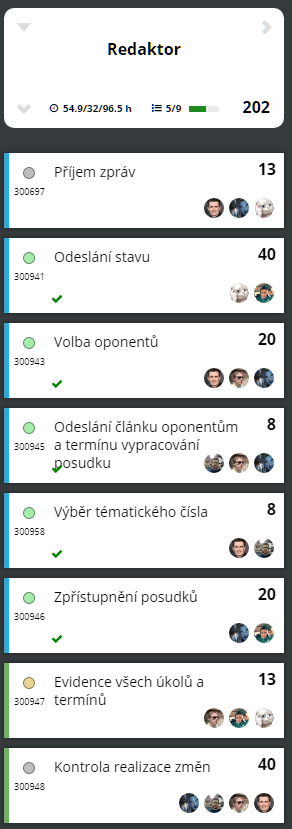
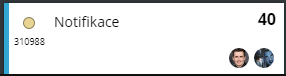
U autora jsou hlavní podmínky, aby mohl odevzdat práci a věděl, jaký je stav v procesním přijímacím řízení.



Obrázek 1 - autor US

## Redaktor

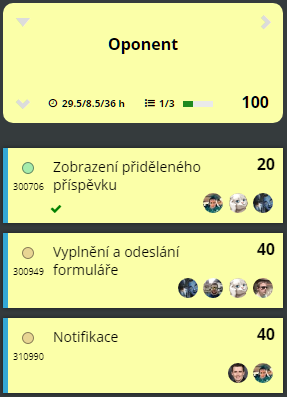
Redaktor má u nás nejrozšířenější příběh. Musí být zajištěno zobrazování článků, přiřazování oponentů k článkům s nastavením časového okna, nastavování stavu článku, zpřístupnění posudků, aj.



Obrázek 2 - redaktor US

## Oponent

V oponentním příběhu se řeší hlavně odmítnutí oponentury, možnost vyplnit oponentní formulář a v neposlední řadě dostávat notifikace o přidělení a změnách, které nastaly



Obrázek 3 - oponent US

## Šéfredaktor

Jako šéfredaktor je za potřebí mít kompletní přehled o všem co se děje a k tomu mu vypomůžou agendy autora, oponenta a šéfredaktora, kde si může přehledně nají všechny informace.



Obrázek 4 - šéfredaktor US

## Čtenář

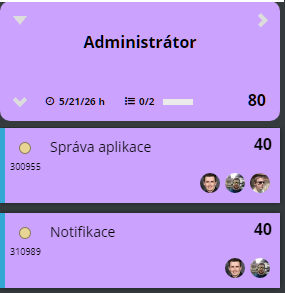
Uživatelský příběh čtenáře je zaměřen na všechny návštěvníky, kteří si přišli přečíst publikace s možnosti dotazů a helpdesku



Obrázek 5 - čtenář US

## Administrátor

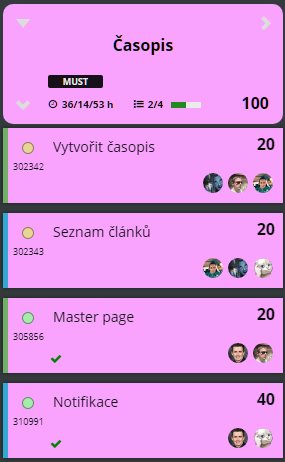
V této části se řeší strana správy, zajištění administrátorského panelu a notifikací na nové uživatele



Obrázek 6 - administrátor US

## Časopis

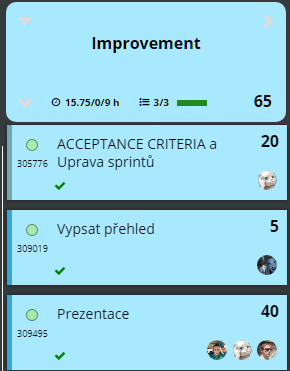
V tomto příběhu se řeší hlavně obsah a vzhled stránek samotných. Je zde tvořena grafika a prováděny notifikace při registraci, aby uživatel věděl, že je vše v pořádku.



Obrázek 7 - časopis US

## Vylepšení

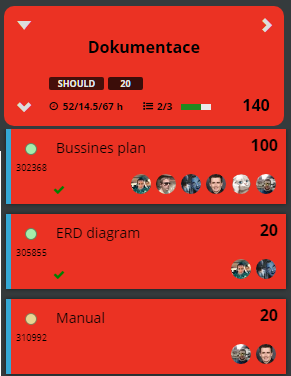
Ve vylepšení se pracuje na zlepšení funkcí a věcí, které již byli provedené



Obrázek 8 - vylepšení US

## Dokumentace

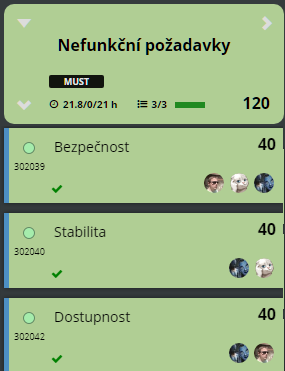
Část řešící všechnu potřebnou dokumentaci k projektu



Obrázek 9 - dokumentace US

## Nefunkční požadavky

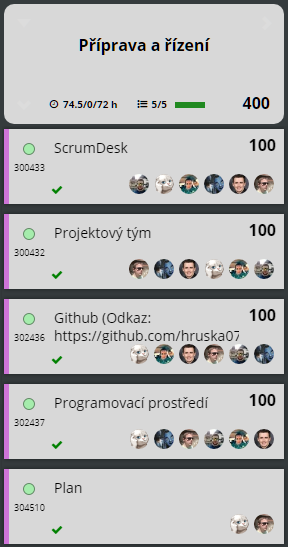
Zde jsou řešeny zvolené nefunkční požadavky jako je bezpečnost, stabilita a dostupnost. Zde je řešena registrace a přihlašování a také nasazení a udržení redakčního systému na webu přes Microsoft službu od Azure pro ASP.NET aplikace.



Obrázek 10 - NP US

## Příprava a řízení

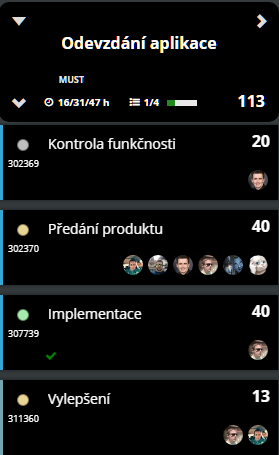
Příprava a řízeni je story, jenž bylo zapotřebí převážně kvůli prvnímu sprintu. Je zde obsaženo veškeré seznamování s prostředím a týmem a také vytváření plánu ve Scrumdesku.



Obrázek 11 - řízení US

## Odevzdání aplikace

Poslední uživatelský příběh je připraven po finální úpravy a odevzdávky projektů.



Obrázek 12 - odevzdání US