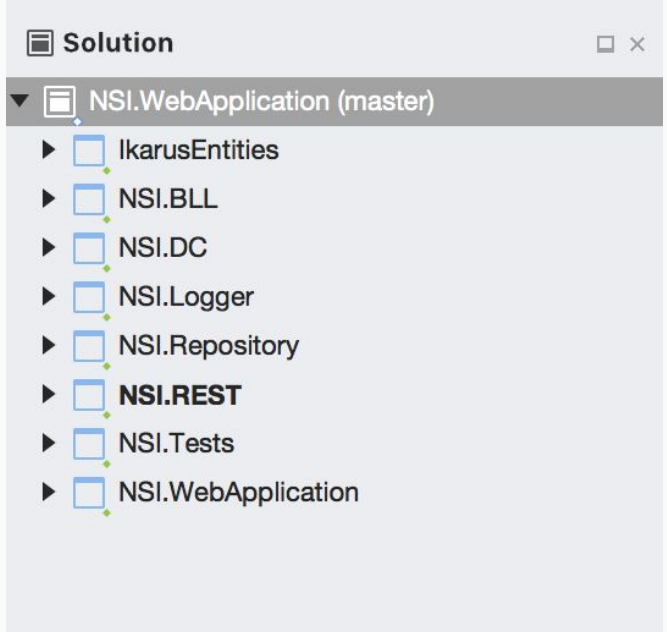
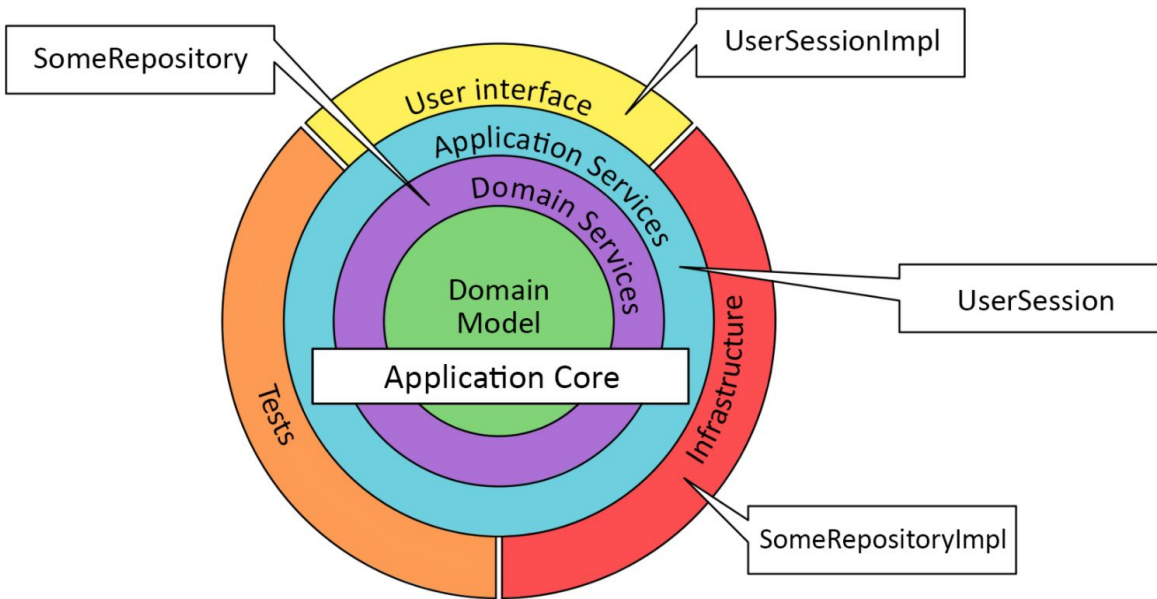


Uvodni dio - NSI 2017

NSI Lawyers

- Tip aplikacije
- Funkcionalnosti
- Tehnologije

Arhitektura



Ciljevi i svrha

- Upoznavanje sa novim tipom projekta
- Upoznavanje sa radom u agilnom okruženju
- Upoznavanje sa novim/aktuelnim tehnologijama

Pricing and Package komponenta

NSI - Tim Bravo

Sadržaj prezentacije

- Uvod
- Tehnologije i zavisnosti
- Stripe i Paypal transaction flow
- Mailkit + Hangfire
- Testiranje
- Upravljanje projektom
- Demo

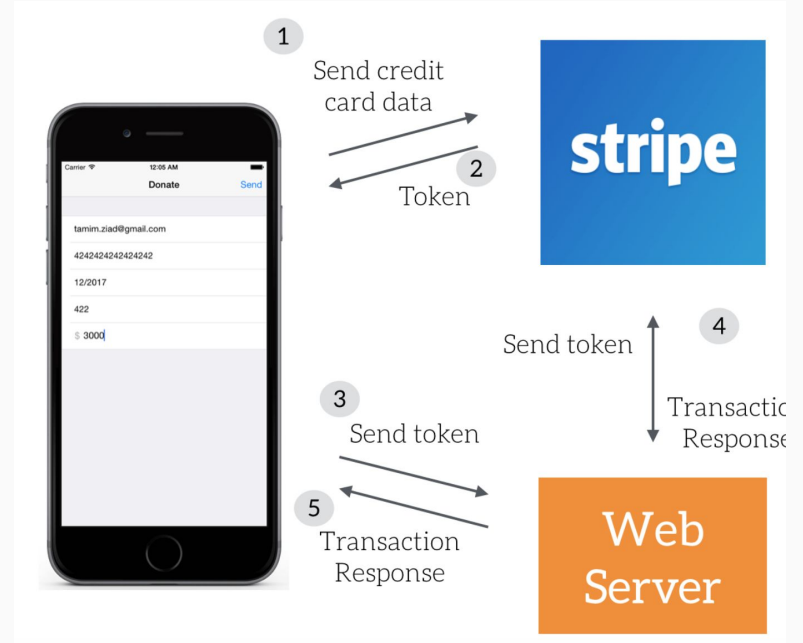
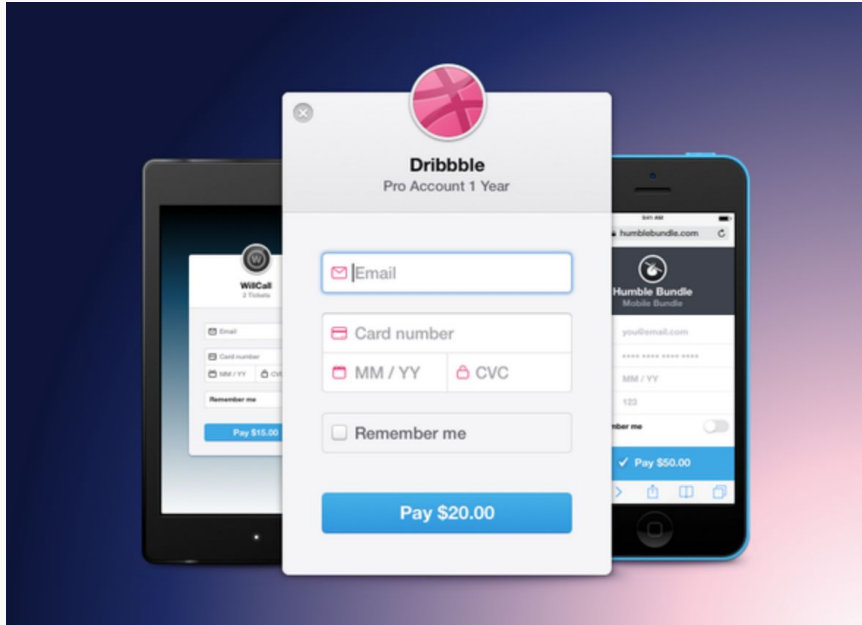
Uvod

- Svrha modula
- Funkcionalnosti
 - Pregled paketa
 - Prijava paketa
 - Plaćanje paketa
 - Pregled transakcija

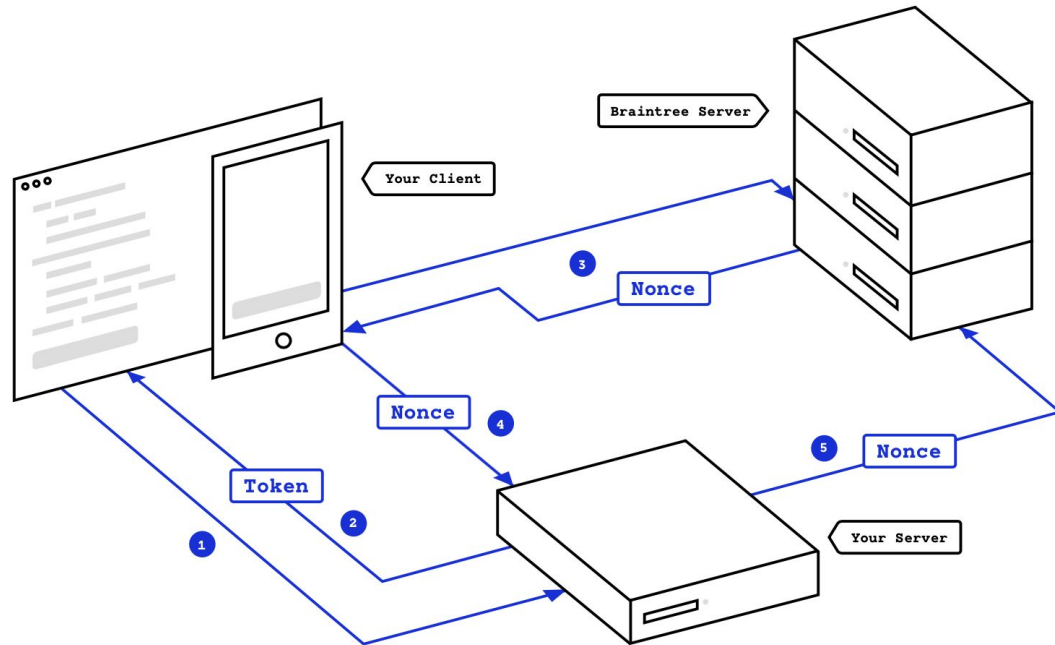
Tehnologije i zavisnosti

- koristene tehnologije
 - angular2.x
 - dotnet core
 - Entity framework
 - postgresql
- zavisnosti
 - paypal,
 - stripe,
 - hangfire,
 - mailkit

Stripe transaction flow



Paypal transaction flow



Mailkit + Hangfire

- Problem slanja mail-ova u određeno vrijeme
- Više mogućih rješenja

Testiranje

- Manuelno testiranje
- Automatsko testiranje

Upravljanje projektom

- Primjena metode razvoja softvera
- Planiranje na projektu
- Problemi na projektu
- Pozitivne strane

Metoda razvoja

- Scrum na bazi dvosedmičnog sprinta
 - mogućnost njegovog prilagođavanja različitim vrstama timova
 - Prihvatanje promjena prije nego dugoročno planiranje(projekat 2 godine)
 - Na bazi sprinta je lakše predvidjeti probleme i moguće ih je brže riješiti
 - Komunikacija (lakše se integrišu novi članovi)
- 4 sprinta
- Uloge:
 - Scrum master: Amar Panjeta
 - Product owner: asis. Dino Alić
 - Delevoperi: Lejla Nukić, Ajdin Mujezinović, Amar Panjeta
 - QA: Ivona Ivković i Emina Huskić

Planiranje i praćenje projekta

- Taiga.io
 - Planiranje sprinta svake 2 sedmice u dogovoru sa product ownerom
 - Definisanje korisničkih priča, taskova i dodjela taskova
 - Dnevni sastanci (15-20 min)
 - praćenje progresa i statusa taskova
- Komunikacija putem slack-a(ali i fb chata)

Sprint 1

- Upoznavanje sa ciljevima projekta i modula za plaćanje u okviru istog
- Upoznavanje sa Taiga.io
- Upoznavanje sa tehnologijama
- Upoznavanje sa arhitekturom
- Dizajn korisničkog interfejsa

Sprint 2

- Upoznavanje sa Paypal i Stripe servisima za plaćanje i načinima integracije istih
- Integracija osnovnih CRUD operacija za odgovarajuće interfejse
- Implementacija plaćanja putem Stripe-a

Sprint 3

- Implementacija plaćanja putem Paypal-a
- Implementacija upgrade-a i downgrade-a paketa i proračuna pretplate

Sprint 4

- Produženje pretplate
- Automatsko slanje mail-ova i odjava korisnika
- Refactoring koda, povećanje pokrivenosti testovima

Problemi na projektu

- Nedovoljno poznavanje tehnologija
- Problemi uzrokovani neadekvatnim korištenjem alata za kolaboraciju
- Nepoštivanje principa agilnih metodologija
- Komunikacija unutar i između timova
- Vanjski faktori(odsustvo članova, privatne i poslovne obaveze, ostali projekti)

Pozitivne strane

- Učenje nove tehnologije i arhitekture
- Korišćenje naprednih koncepata SI-a
 - Značaj dokumentacije
 - Software reuse
 - Komunikacija

Demo projekta