

[inicjalizacja projektu]

Kamil Karliński Szymon Jasiński

Spis treści

[Opis Projektu 2](#_Toc94553296)

[Cel Projektu 3](#_Toc94553297)

[Milestones – Cele pośrednie do zrealizowania Projektu oraz punkty kontrolne 3](#_Toc94553298)

[Grupa Docelowa 4](#_Toc94553299)

[Nazwa projektu 4](#_Toc94553300)

[Ryzyko + analiza 4](#_Toc94553301)

[Finanse i monetyzacja 5](#_Toc94553302)

[Sukces aplikacji 5](#_Toc94553303)

[Oczekiwany rezultat 5](#_Toc94553304)

[Wspólne podejmowanie decyzji związane z projektem 5](#_Toc94553305)

[Funkcjonalność projektu 6](#_Toc94553306)

[Charakterystyka używanych narzędzi i framework’ów 6](#_Toc94553307)

[REACT 6](#_Toc94553308)

[ASP.NET 6](#_Toc94553309)

[Entity Framework 6](#_Toc94553310)

[Identity Framework 6](#_Toc94553311)

[OAuth 2.0 6](#_Toc94553312)

[Visual Studio 6](#_Toc94553313)

[GIMP 7](#_Toc94553314)

[Messenger/microsoft Teams/Discord. 7](#_Toc94553315)

[TypeScript 7](#_Toc94553316)

[C# 7](#_Toc94553317)

[GITHUB 7](#_Toc94553318)

## Opis Projektu

Aplikacja/strona internetowa pomagająca organizacje wszelakich wydarzeń między innymi wesela, urodziny, spotkania itp. Strona ta będzie bazą dostępnych lokali oraz innych usług potrzebnych do zorganizowania wybranego spotkania. Platformę będzie wyróżniać prosty i dostępny dla każdego layout, z którym nikt nie będzie miał problemu. Nowoczesna funkcjonalność strony będzie zaspakajać potrzeby użytkowników. Stawiamy na konkretność. Użytkownik strony będzie mógł wybrać podczas tworzenia wydarzenia odpowiadające mu preferencje. Będą ta między innymi oprawy muzyczne, miejsca wydarzenia, firmy fotograficzne, cateringi, czy też lokale. Głównym założeniem będzie stworzenie kreatora, który będzie pokazywał tylko dostępne usługi wedle wybranej, interesującej nas daty oraz miejsca, w którym wydarzenia miało by się odbywać. Podczas tworzenia wydarzenia użytkownik będzie miał możliwość podglądu proponowanego lokalu wraz z menu, oceną i zdjęciami obiektu. Dodatkowo każda osoba będzie miała możliwość przeglądu wszystkich dostępnych w naszej bazie usług jakie będą oferowane w kreatorze.

## Cel Projektu

Głównym celem projektu jest stworzenie funkcjonalnej aplikacji internetowej pomagającej organizacje wybranego wydarzenia. Stworzenie wydarzenia zarówno małego jak i większego nie należy do rzeczy łatwych. Poprzez nasza stronę chcemy ułatwić społeczności organizacje. Najważniejszym wskaźnikiem sukcesu projektu będzie pozytywna ocena zwrotna grupy testerów jak i późniejszych użytkowników strony.

## Milestones – Cele pośrednie do zrealizowania Projektu oraz punkty kontrolne

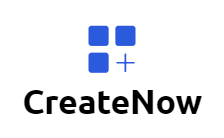
1. Utworzenie witryny (Domena + hosting).
2. Layout strony.
3. Zaimplementowanie logowania / utworzenia profilu.
4. Dodanie głównych funkcji witryny np. formularz utworzenia wydarzenia.
5. Dodanie systemu oceniania.
6. Modyfikacja formularza utworzenia wydarzenia o proponowanie względem odległości i ocen.
7. Obsługa kont firmy udostępniających budynek, catering itp.
8. Bezpieczeństwo strony
9. Refaktoryzacja

## Grupa Docelowa

Dostęp do strony będzie miała każda zainteresowana osoba nie patrząc na wiek czy płeć. Do stworzenia wydarzenia będzie potrzebna rejestracja. Dostępna będzie ona tylko dla osób pełnoletnich, czyli takich które ukończyły 18 rok życia. Ze strony będą korzystać osoby chcące zaoszczędzić trochę czas bądź osoby mające problem z organizacja i potrzebują pomocy.

## Nazwa projektu

Podczas wymyślania nazwy kierowaliśmy się czynnościami jakie strona posiada. Zależało nam, aby nazwa nawiązywała faktycznie do strony. Wiele ciekawych nazw było już niedostępnych albo ich cena przekraczała dostępny budżet. Udało się jednak wspólnie wybrać odpowiednia nazwę, która brzmi ***„CreateNow.pl”***. Całość oznacza nic innego jak „stwórz teraz”. Jest ona krótka przez co i chwytliwa. Dzięki temu, że przedstawia czym strona się zajmuje, lepiej zostanie zapamiętana przez klienta.



## Ryzyko + analiza

Podczas prowadzenia projektu zawsze istnieje jakaś szansa na niepowodzenie. Posiadana wiedza może okazać się nie wystarczalna co może skutkować choćby niewyrobieniem się w określonym czasie. Niestety istnieje też możliwość rozpadu zespołu poprzez zewnętrzne konflikty bądź podzielne zdania w różnych kwestiach. W tym przypadku będziemy starali się dojść do kompromisu między sobą tak, aby aplikacja została ukończona w wyznaczonym terminie oraz jakość produktu nie pogorszyła się. Po ukończeniu oraz wypuszczeniu na rynek trzeba wypromować stronę. Występuje tak więc szansa na brak zainteresowania wśród społeczeństwa oraz brak ruchów na stronie. Problem można rozwiązać dzięki zainwestowaniu w SEO, czyli pozycjonowanie witryny. Należy też zabrać pod uwagę jakość produktu. Gdy ten będzie stworzony nieprawidłowo, występować mogą liczne błędy utrudniające korzystanie ze strony. Pomocne w rozwiązaniu ów problemów mogą być systematyczne prace nad projektem, rozkład obowiązków oraz dobre rozplanowanie pracy. Po ukończeniu aplikacji możliwość wprowadzenia aktualizacji, które będą eliminować ukazujące się błędy.

## Finanse i monetyzacja

Domena wraz z hostingiem została zakupiona za 500zł, ale dzięki promocji dla nowego użytkownika pierwsze dwanaście miesięcy zostało wyliczone na 25zł. Programy z których będziemy korzystać w trakcie tworzenia są darmowe, tak więc nie będziemy obciążeni dodatkowymi kosztami. Grafikę będziemy pozyskiwać z darmowych stron, a w sytuacjach, gdy będzie niedostępna postaramy się o stworzenie jej indywidualnie. Komunikacja będzie się odbywać w darmowych aplikacjach. Przebieg pracy będzie się odbywał przez darmową platformę, jaka jest GitHub.

Strona będzie darmowa, przez co nie będzie przynosić żadnych zysków. Gdyby po roku zyskała na popularności istniała by szansa na dodanie reklam, które przynosiły by zyski. Dodatkowym pomysłem jest opcja „wyróżniona usługa”, która pozwalała opłaconym usługą na częstsze wyświetlanie się na stronie.

## Sukces aplikacji

Najważniejszym sukcesem projektu będzie poprawne wykonanie go. Aplikacja ma być w pełni funkcjonalna oraz wykonana w określonym czasie. Po opublikowaniu aplikacji produkt ma być sprawny, pozwalający klientom na korzystanie z niego. Wykonanie wszystkiego zgodnie z planem też zaliczamy do sukcesów. Dobrze zaplanowany projekt może okazać się powodzeniem. Dlatego też bardzo trzymamy się celów które sobie wyznaczyliśmy. Mamy nadzieje, że nie tylko uda nam się wypuścić sprawny produkt, ale i też go wypromować w sieci. Chcemy bardzo zaznaczyć, że nie ma wielu takich stron, które oferują podobne do nas usługi. W takim przypadku można pomyśleć o monetyzacji.

## Oczekiwany rezultat

Oczekiwanym rezultatem jest przede wszystkim stabilna, sprawna i działająca aplikacja zadawalająca klientów. Nie chcemy stworzyć aplikacji, która nie będzie w sprawni funkcjonalna. Mamy też nadzieje, że aplikacja będzie budzić duże zainteresowanie ludzi. Po wykonaniu aplikacji nasza wiedza związana z programowaniem się powiększy, a umiejętności pracy w grupie zostaną poprawione.

## Wspólne podejmowanie decyzji związane z projektem

Projekt wykonywany jest przez dwie osoby, tak więc ciężko jest podjąć decyzje. Postanowiliśmy każda decyzje analizować wspólnie tak by miało to obustronne korzyści, nie wybierając lidera.

## Funkcjonalność projektu

Dużą wagę kładziemy na prostotę jak i przydatność dostępnych przez nas funkcji. Poniżej zostaną wymienione podstawowe zakresy funkcjonalności:

1. Możliwość wyboru określonej daty wydarzenia wraz z miejscem.
2. Przegląd opinii danego miejsca.
3. Stworzenie danego wydarzenia wedle własnych preferencji.
4. Tworzenie konta użytkownika + logowanie przez Google.
5. Szybkie i sprawne wyszukiwanie po dostępnej bazie usług.
6. Zaawansowane filtrowanie.
7. Tworzenie konta dla osób oferujących usługę.
8. Responsywność.
9. Podgląd do zdjęć, jak i szerszych informacji dotyczącej danej usługi (w przypadku restauracji jest to menu)

## Charakterystyka używanych narzędzi i framework’ów

Wspólnie wybraliśmy technologie oraz programy, z których będziemy korzystać podczas tworzenia projektu.

### React Logo Icon - Download in Flat StyleREACT

Tworzenie witryny od strony front-end'owej.

### Walidacja formularzy w ASP.NET - Spring, Hibernate, JavaASP.NET

Tworzenie witryny od strony back-end’owej.

### NuGet Gallery | Alexinea.EntityFrameworkCore.LoggingExposure 3.1.0Entity Framework

Framework umożliwiający operacje CRUD.

### C# Programming language Logo Microsoft Visual Studio .NET Framework, javascript icon, purple, logo png | PNGEggIdentity Framework

System ułatwiający stworzenie autoryzacji użytkownika.

### OAuth – Wikipedia, wolna encyklopediaOAuth 2.0

API pozwalające na wykorzystanie logowanie za pomocą Google, Facebook itp.

### Visualstudio, plain, logo Free Icon of DeviconVisual Studio

Środowisko IDE wraz z edytorem kodu, w którym zostanie napisany projekt.

### Logo GIMP-aGIMP

Program pozwalający na obróbkę oraz stworzenie danej grafik.

### Messenger/microsoft Teams/Discord.

Aplikacje umożliwiające nam komunikacje.

### TypeScript

Język programowania.

### C# Programming language Logo Microsoft Visual Studio .NET Framework, javascript icon, purple, logo png | PNGEggC#

Język programowania.

### GitHub Logos and Usage · GitHubGITHUB

Serwis kontroli źródła aplikacji.