

Internetowy Serwis Aukcyjny

Jakub Niewczas, Damian Klimek, Tomasz Zabrzewski, Łukasz Myszkowski

Zespołowe przedsięwzięcie inżynierskie

Informatyka

Rok. akad. 2017/2018, sem. I

Prowadzący: dr hab. Marcin Mazur

Spis treści

1	Opis projektu	2
1.1	Członkowie zespołu	2
1.2	Cel projektu (produkt)	2
1.3	Potencjalny odbiorca produktu (klient)	2
1.4	Metodyka	2
2	Wymagania użytkownika	2
2.1	User story 1	2
2.2	User story 2	2
2.3	User story 3	2
2.4	User story 4	3
2.5	User story 5	3
2.6	User story 6	3
2.7	User story 7	3
2.8	User story 8	3
2.9	User story 9	3
2.10	User story 10	3
2.11	User story 11	4
2.12	User story 12	4
2.13	User story 13	4
2.14	User story 14	4
2.15	User story 15	4
2.16	User story 16	4
3	Harmonogram	4
3.1	Rejestr zadań (Product Backlog)	4
3.2	Sprint 1	4
3.3	Sprint 2	5
4	Product Backlog	5
4.1	Backlog Item 1	5
4.2	Backlog Item 2	5
5	Sprint 1	5
5.1	Cel	5
5.2	Sprint Planning/Backlog	5
5.3	Realizacja	6
5.4	Sprint Review/Demo	6
6	Sprint 2	6
6.1	Cel	6
6.2	Sprint Planning/Backlog	6
6.3	Realizacja	7
6.4	Sprint Review/Demo	7

1 Opis projektu

1.1 Członkowie zespołu

1. Damian Klimek (kierownik projektu);
2. Jakub Niewczas;
3. Tomasz Zabrzewski;
4. Łukasz Myszkowski;

1.2 Cel projektu (produkt)

Głównym i najważniejszym celem projektu jest stworzenie platformy webowej, która pojęcie „zakupy” pchnie krok dalej. Potencjalni klienci będą mieć możliwość robienia zakupów (*tj. sprzedawanie i kupowanie przedmiotów*) bez wychodzenia z domu. Kolejną ważną rzeczą jest zaimplementowanie modułu indywidualnych kont dla użytkowników (*logowanie się na swoje konto oraz rejestrowanie nowego*). Również stawiamy nacisk na stworzenie miłego dla oka, prostego a przede wszystkim intuicyjnego designu strony internetowej aby użytkownicy mogli w łatwy sposób przemieszczać się po platformie i szybko wyszukiwać interesujące ich przedmioty.

1.3 Potencjalny odbiorca produktu (klient)

Potencjalnym klientem naszego produktu może być dosłownie każdy, który potrzebuje pieniędzy przez co dostaje możliwość sprzedania czegokolwiek lub osoby potrzebujące jakiegoś dobra. Widelki wieku klientów nie są definiowalne - każdy kto posiada dostęp do internetu może skorzystać z usług jakie oferuje produkt.

1.4 Metodyka

Projekt będzie realizowany przy użyciu (zaadaptowanej do istniejących warunków) metodyki *Scrum*.

2 Wymagania użytkownika

2.1 User story 1

Jako nowy użytkownik serwisu chciałbym mieć możliwość założenia swojego indywidualnego konta.

2.2 User story 2

Jako użytkownik serwisu chciałbym mieć możliwość zalogować się na swoje indywidualne konto, by móc korzystać z wszystkich usług platformy.

2.3 User story 3

Jako użytkownik chciałbym mieć możliwość wystawienia przedmiotu na aukcję.

2.4 User story 4

Jako użytkownik podczas wystawiania przedmiotu na aukcję chciałbym mieć możliwość wybrania formy aukcji (*tj. licytacja, opcja „KUP TERAZ” lub obie formy*).

2.5 User story 5

Jako użytkownik podczas wystawiania przedmiotu na aukcję chciałbym mieć możliwość wprowadzenia opisu aukcji:

- konkretna nazwa aukcji;
- dodatkowe informacje o sprzedawanym przedmiocie;
- cena (*wywoławcza podczas licytacji lub stała za przedmiot podczas opcji „KUP TERAZ”*);
- wgranie zdjęcia przedmiotu;

2.6 User story 6

Jako użytkownik chciałbym mieć możliwość komentowania produktów innych osób wystawiających przedmioty na aukcji.

2.7 User story 7

Jako użytkownik chciałbym mieć możliwość dodania przedmiotów które mnie interesują do zakładek (*tj. Ulubione*)

2.8 User story 8

Jako użytkownik chciałbym mieć możliwość dodania swoich danych:

- Imię;
- Nazwisko;
- Miejscowość;
- Numer telefonu;

2.9 User story 9

Jako użytkownik chciałbym mieć możliwość zmiany:

- istniejącego hasła na nowe;
- istniejącego e-maila na nowy;

2.10 User story 10

Jako użytkownik chciałbym mieć możliwość zobaczenia ile razy odwiedzone mają aukcje (*tj. licznik odsłon*)

2.11 User story 11

Jako użytkownik chciałbym mieć możliwość edytowania danych aukcji (*tj. cena, opis*) oraz usunięcia danej aukcji.

2.12 User story 12

Jako użytkownik chciałbym mieć możliwość wyszukiwania interesujących mnie aukcji poprzez podanie słów kluczowych w wyszukiwarce.

2.13 User story 13

Jako użytkownik chciałbym mieć możliwość prowadzenia wirtualnego portfela, który będę mógł zasilić, a następnie korzystać z jego zasobów, by płacić za przedmioty.

2.14 User story 14

Jako użytkownik chciałbym mieć możliwość sprawdzenia starych aukcji które zostały zakończone (przedmiot sprzedano, przedmiot kupiono) bądź też wygasły.

2.15 User story 15

Jako użytkownik chciałbym mieć możliwość wysłania wiadomości prywatnej do innego użytkownika serwisu.

2.16 User story 16

Jako użytkownik chciałbym mieć możliwość przeglądania wszystkich dostępnych aukcji na serwisie w postaci wraz z ich podstawowymi danymi (*tj. nazwa aukcji, forma aukcji, cena, data rozpoczęcia oraz zakończenia aukcji*).

3 Harmonogram

3.1 Rejestr zadań (Product Backlog)

- Data rozpoczęcia: «data».
- Data zakończenia: «data».

3.2 Sprint 1

- Data rozpoczęcia: «data».
- Data zakończenia: «data».
- Scrum Master: «imię i nazwisko».
- Product Owner: «imię i nazwisko».
- Development Team: «lista developerów».

3.3 Sprint 2

- Data rozpoczęcia: «data».
- Data zakończenia: «data».
- Scrum Master: «imię i nazwisko».
- Product Owner: «imię i nazwisko».
- Development Team: «lista developerów».

«Tutaj dodawać kolejne Sprint'y»

4 Product Backlog

4.1 Backlog Item 1

Tytuł zadania. «Tytuł».

Opis zadania. «Opis».

Priorytet. «Priorytet».

Definition of Done. «Określić (w języku zrozumiałym dla wszystkich członków zespołu), co oznacza ukończenie danego zadania».

4.2 Backlog Item 2

Tytuł zadania. «Tytuł».

Opis zadania. «Opis».

Priorytet. «Priorytet».

Definition of Done. «Określić (w języku zrozumiałym dla wszystkich członków zespołu), co oznacza ukończenie danego zadania».

«Tutaj dodawać kolejne zadania»

5 Sprint 1

5.1 Cel

«Określić, w jakim celu tworzony jest przyrost produktu».

5.2 Sprint Planning/Backlog

Tytuł zadania. «Tytuł».

- Estymata: «szacowana czasochłonność (w „koszulkach”)».

Tytuł zadania. «Tytuł».

- Estymata: «szacowana czasochłonność (w „koszulkach”)».

«Tutaj dodawać kolejne zadania»

5.3 Realizacja

Tytuł zadania. «Tytuł».

Wykonawca. «Wykonawca».

Realizacja. «Sprawozdanie z realizacji zadania (w tym ocena zgodności z estymatą). Kod programu (środowisko `verbatim`):

```
for (i=1; i<10; i++)  
...
```

».

Tytuł zadania. «Tytuł».

Wykonawca. «Wykonawca».

Realizacja. «Sprawozdanie z realizacji zadania (w tym ocena zgodności z estymatą). Kod programu (środowisko `verbatim`):

```
for (i=1; i<10; i++)  
...
```

».

«Tutaj dodawać kolejne zadania»

5.4 Sprint Review/Demo

«Sprawozdanie z przeglądu Sprint'u – czy założony cel (przyrost) został osiągnięty oraz czy wszystkie zaplanowane Backlog Item'y zostały zrealizowane? Demostracja przyrostu produktu».

6 Sprint 2

6.1 Cel

«Określić, w jakim celu tworzony jest przyrost produktu».

6.2 Sprint Planning/Backlog

Tytuł zadania. «Tytuł».

- Estymata: «szacowana czasochłonność (w „koszulkach”)».

Tytuł zadania. «Tytuł».

- Estymata: «szacowana czasochłonność (w „koszulkach”)».

«Tutaj dodawać kolejne zadania»

6.3 Realizacja

Tytuł zadania. «Tytuł».

Wykonawca. «Wykonawca».

Realizacja. «Sprawozdanie z realizacji zadania (w tym ocena zgodności z estymatą). Kod programu (środowisko `verbatim`):

```
for (i=1; i<10; i++)  
...  
».
```

Tytuł zadania. «Tytuł».

Wykonawca. «Wykonawca».

Realizacja. «Sprawozdanie z realizacji zadania (w tym ocena zgodności z estymatą). Kod programu (środowisko `verbatim`):

```
for (i=1; i<10; i++)  
...  
».
```

«Tutaj dodawać kolejne zadania»

6.4 Sprint Review/Demo

«Sprawozdanie z przeglądu Sprint'u – czy założony cel (przyrost) został osiągnięty oraz czy wszystkie zaplanowane Backlog Item'y zostały zrealizowane? Demonstracja przyrostu produktu».

«Tutaj dodawać kolejne Sprint'y»

Literatura

- [1] S. R. Covey, *7 nawyków skutecznego działania*, Rebis, Poznań, 2007.
- [2] Tobias Oetiker i wsp., Nie za krótkie wprowadzenie do systemu L^AT_EX 2_ε, <ftp://ftp.gust.org.pl/TeX/info/lshort/polish/lshort2e.pdf>
- [3] K. Schwaber, J. Sutherland, *Scrum Guide*, <http://www.scrumguides.org/>, 2016.

- [4] <https://agilepainrelief.com/notesfromtooluser/tag/scrum-by-example>
- [5] https://www.tutorialspoint.com/scrum/scrum_user_stories.htm