

Vježbe 1.

1. Definiranje projektnog tima.

- Razvojni tim: Leopold Brodar, Andrej Plenković
- Podrška: Marin Poljak, Lucijan Cvijetić
- Management: Krešimir Sočan

2. Definiranje rola i odgovornosti.

Rola	Ime	Odgovornosti
Project manager	Krešimir Sočan	Organizacija poslova, nadgledanje projekta, komunikacija i izlaganje projekta klijentu.
Developer	Leopold Brodar, Andrej Plenković	Implementacija projekta.
Tester	Marin Poljak	Testiranje iteracija proizvoda, pronalaženje mana te objektivne kritike na samo korištenje dizajna, poboljšanja...
Technical writer	Lucijan Cvijetić	Rad na dokumentaciji.

3. Definiranje softverskog projekta.

a. Opisati softverski projekt

- **Odrediti vrstu softverskog proizvoda**

Naziv projekta je "Web messenger" i on je Web aplikacija.

- **Odrediti viziju i doseg softverskog proizvoda**

Omogućava svakome instantu komunikaciju i dijeljenje datoteka s drugim korisnicima.

- **Definirati alate i tehnologije**

Angular, TypeScript, Node.js, Express.js, mongodb, Web socket

- **Definirati ciljeve**

Implementirati efikasan i siguran sustav za slanje poruka. Dizajnirati intuitivno sučelje za lako korištenje.

- **Definirati arhitekturu softverskog proizvoda**

Frontend - Login/register page, lista kontakata, instantni chat.

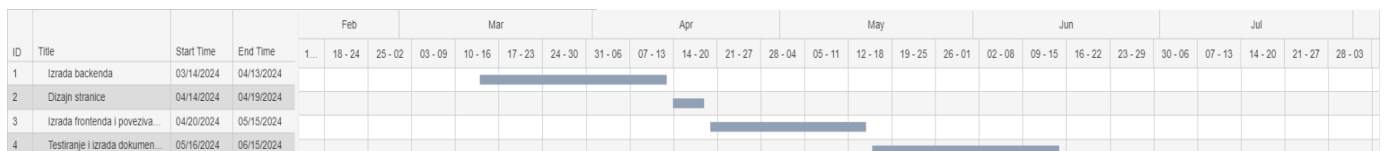
Backend - Razviti API za login/registraciju korisnika, slanje poruka i spremanje liste kontakata i chat logova.

b. Napraviti popis aktivnosti i njihovo vremensko trajanje te navesti

međuviznosti pojedinih aktivnosti.

Aktivnost	Oznaka	Datum početka	Datum završetka	Trajanje (u danima)	Ovisnost zadatka
Izrada backenda	T1	14.03.2024	13.04.2024	30	
Dizajn stranice	T2	14.04.2024	19.04.2024	5	
Izrada frontenda i povezivanje s backendom	T3	20.04.2024	15.05.2024	25	T1,T2
Testiranje i pisanje dokumentacije	T4	16.05.2024	15.06.2024	30	T1,T2,T3

c. Napraviti vremenski dijagram aktivnosti.



4. Definirati model softverskog procesa koji će se koristiti i obrazložiti zbog čega.

Koristit će se model inkrementalnog razvoja. Ovaj model odgovara našim potrebama izrade web aplikacije koja za početak ima neke specifikacije koje se tijekom razvoja neće znatno mijenjati.

5. Stvoriti projekt na github-u.

Link: <https://github.com/lbrodar5/Softversko-inzenjerstvo>