**Aplicatie de manageriere a proiectelor**

Sd. Cap. Iancu Andrei

Sd. Cap. Popa Liviu

Grupa C112B

**Cuprins**

[**Versiuni Aplicatie** 2](#_Toc65677017)

[**Capitolul 1 - Introducere** 3](#_Toc65677018)

[1.1 Scopul proiectului 3](#_Toc65677019)

[1.2 Lista definitiilor 3](#_Toc65677020)

[1.3 Structura DCS 4](#_Toc65677021)

[**Capitolul 2 -** **Descrierea generala** 4](#_Toc65677022)

[2.1 Descrierea produsului software 4](#_Toc65677023)

[2.2 Detaliera platformei HW/SW 5](#_Toc65677024)

[2.3 Constrangeri 5](#_Toc65677025)

[**Capitolul 3 - *Detalierea cerintelor specifice*** 5](#_Toc65677026)

[3.1 Cerintele functionale 5](#_Toc65677027)

[3.2 Cerintele ne-functionale 5](#_Toc65677028)

# **Versiuni Aplicatie**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nr. Crt. | Versiunea | Nume | Descriere |
|  | 1.0 |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# **Capitolul 1 - Introducere**

## 1.1 Scopul proiectului

Aplicatie care sa permita 2 roluri: manager de proiect, si angajat obisnuit. Prin intermediul unei interfete grafice, managerul de proiect poate crea un proiect nou, pe care sa-l imparta in mai multe etape. Fiecare etapa poate contine mai multe task-uri, iar fiecare task este asignat unui angajat. Angajatii pot vedea task-urile care sunt asignate lor si le pot marca drept in lucru sau finalizat. O data cu evolutia proiectului, managerul poate vedea intr-un panou grafic task-urile nepreluate, in lucru sau finalizate.

## Lista definitiilor

* **DCS** este abrevierea pentru document cu cerinte software.
* **Produsul software** este alcatuit dintr-o serie de programe pe computer si poate include si procedurile asociate, documentatia si datele referitoare la respectivele programe.
* **Interfata prietenoasa** se refera la interfata grafica folosita pentru clientul care va beneficia de produsul software, usor de utilizat.
* **Cross-platform** este folosit drept atribut al unui program, reprezentand faptul ca produsul poate fi folosit pe diferite platforme hardware sau sisteme de operare.

## Structura DCS

Documentul este impartit in trei capitole:

* Capitolul 1 prezinta introducerea in ideea proiectului.
* Capitolul 2 prezinta o descriere detaliata si o situatie particulara, un exemplu al aplicatiei.
* Capitolul 3 prezinta cerintele functionale/ nefunctionale ale produsului software.

# **Capitolul 2 -** **Descrierea generala**

## 2.1 Descrierea produsului software

Fara o planificare prealabila, oricarui proiect ii lipsesc claritatea si viziunea! Iar intr-un asemenea caz, tu vei deveni asemenea calaretului fara cap. Nu vei stii unde vrei sa ajungi, insa vei conduce, fara resentimente, o echipa intreaga, evident intr-o directie nesigura!

Fara o aplicatie care sa te ajute sa organizezi totul si sa te sprijine in privinta colaborarilor, pot sa te asigur ca viata ta va deveni pustie! Te vei transforma din project manager intr-un asistent bine platit, care alearga dupa task-uri administrative, dintr-o parte in alta. Afirmatia ramane perfect valabila si atunci cand folosesti o aplicatie nepotrivita proiectului tau!

Aceasta aplicatie isi propune sa ajute utilizatorul in asamblarea si gestionarea unui proiect, avand una dintre cele mai prietenoase interfete ale aplicatiilor de tip task management disponibile pe piata.

## 2.2 Detaliera platformei HW/SW

Produsul software este dezvoltat pentru platforma sistemul de operare Windows 10 sau orice alta versiune, utilizand sistemul inter-platforma de dezvoltare Qt pentru interfata grafica prezentata utilizatorului si mediul de dezvoltare Microsoft Visual Studio. Alte specificatii ar include procesorul: 2.2 GHz sau mai rapid, Memoria 2GB RAM.

## 2.3 Constrangeri

Aplicatia nu este de tip cross-platform, fapt ce necesita folosirea unui sisteam de operare de tip Windows.

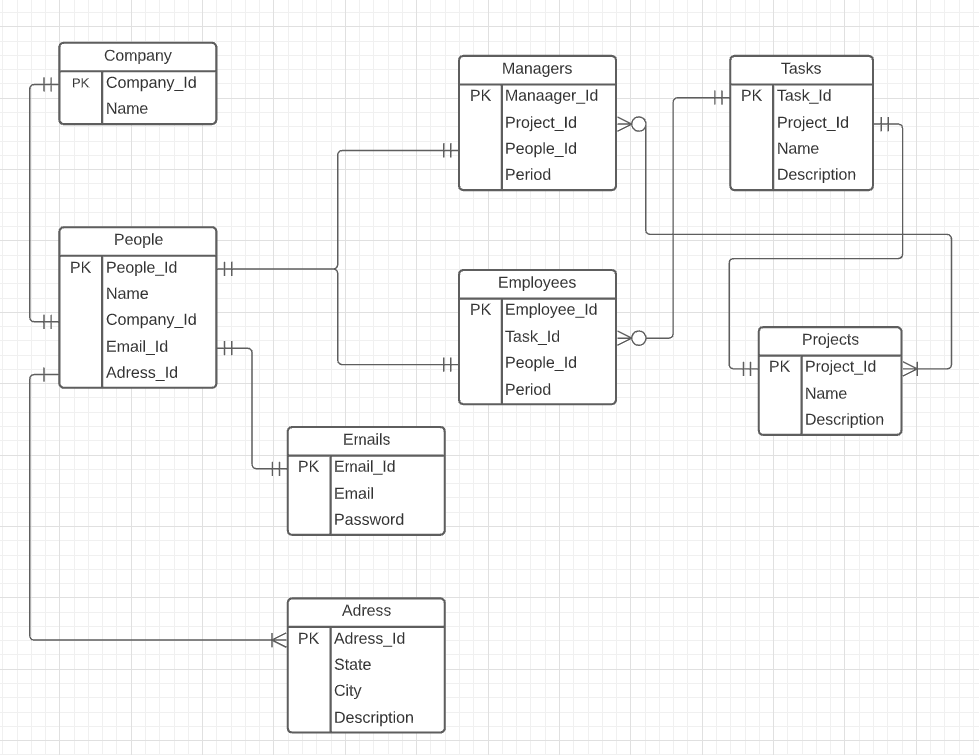
# **Capitolul 3 - *Detalierea cerintelor specifice***

## Cerintele functionale

Asd

## Cerintele ne-functionale

Sdssdsd

Arhitectura Claselor