Plan projektu File Manipulator

# Organizacja pracy

Program rozwija zespół 3-osobowy. Praca obywa się według metodologii Scrum.  
Kierownikiem projektu jest Mateusz Okrój (Scrum Sprint Master).  
Pozostałymi uczestnikami są Dariusz Konieczny i Mirosław Szemanski.  
Zadania rozmieszczone będą w Sprintach trwających zwykle 3 tygodnie.

Tablice projektowe przechowywane będą w publicznym projekcie w usłudze MS Azure DevOps. Wszelkie dane potrzebne do zbudowania programu znajdują się w publicznym repozytorium Git.

# Testowanie

Projekt został skonfigurowany z użyciem systemu ciągłej integracji (CI/CD) Azure Pipeline. Po każdej zmianie wykonywane jest budowanie programu w trybie szybkim. Przed dołączaniem większych zmian do głównej gałęzi wymagany jest przegląd kodu w zatwierdzanej zmianie. Codziennie odbywa się pełne budowanie typu Nigthly oraz wykonywane są automatyczne testy jednostkowe dla całego projektu z weryfikacją stopnia pokrycia kodu testami.

Po wdrożeniu danego zadania odbywać się będą ręczne testy interfejsu z użyciem przygotowanych wcześniej scenariuszy użytkowania.

W trakcie ostatnich Sprintów przed terminem oddania odbywać się będą ręczne testy interfejsu oraz pełna naprawa błędów w celu przygotowania do wydania wersji stabilnej.

Testowaniem zajmą się wszyscy uczestnicy projektu.

# Wymagania sprzętowe (minimalne)

* Komputer o architekturze x86 (32 lub 64 bity)
* System operacyjny MS Windows 7/8/8.1/10
* Dysk twardy (lub SSD) o minimalnej pojemności 120 GB
* Ekran o minimalnej rozdzielczości (1024×768)
* .NET Framework 4.6 (wbudowany w Windows 8.1/10)
* Klawiatura i mysz lub panel dotykowy
* Procesor o minimalnym taktowaniu 1 GHz
* 1GB pamięci RAM

# Dalsze plany rozwoju

Oprogramowanie zostanie udostępnione w całości na platformie GitHub celem jego dalszego wykorzystywania i tworzenia odrębnych projektów.  
Możliwe będzie również stworzenie wersji mobilnej oraz na system Apple Mac OS.