

Projekt Zespołowy Raport zespołu

Tytuł projektu: Meeting Planner

Opiekun w Przedsiębiorstwie: Jakub Tomczewski

Przedsiębiorstwo: Amazon

Kierunek studiów: Informatyka

Skład zespołu:

	Imię i nazwisko członka zespołu projektowego
1.	Paweł Szypryt – lider zespołu
2.	Artem Kuznetsov
3.	Patryk Jagielski
4.	Karol Haczyński
5.	Jakub Szulc

Opis pracy zespołu:

1. syntetyczny opis tematu projektowego:

Głównym celem aplikacji Meeting Planner jest proste i przejrzyste zarządzanie spotkaniami oraz użytkownikami w organizacji. Użytkownik ma możliwość zapisu, rezygnacji ze spotkania, a lider oraz osoby do tego upoważnione mają możliwość odnotowywania obecności użytkowników biorących udział w wydarzeniach. Lider grupy ma możliwość akceptacji kont użytkowników, którzy przypisali się do jego regionu.

2. podział pracy w zespole:

Paweł Szypryt

- Przygotowanie pomysłu na funkcjonalności aplikacji
- Opracowanie schematu bazy danych
- Programowanie aplikacji:
 - Interfejs użytkownika
 - Lista spotkań
 - tworzenie serwisów internetowych

- udział w tworzeniu strony internetowej projektu(wizytówka)
- Eliminacja błędów w trakcie implementacji aplikacji

Artem Kuznetsov

- Przygotowanie pomysłu na funkcjonalności aplikacji
- Opracowanie schematu bazy danych
- Programowanie aplikacji:
 - Interfejs użytkownika
 - Lista użytkowników
 - tworzenie serwisów internetowych
- udział w tworzeniu strony internetowej projektu(wizytówka)
- Eliminacja błędów w trakcie implementacji aplikacji

Patryk Jagielski

- Przygotowanie pomysłu na funkcjonalności aplikacji
- Opracowanie schematu bazy danych
- Programowanie aplikacji:
 - Interfejs użytkownika
 - Tworzenie i modyfikacja spotkań
 - tworzenie serwisów internetowych
- udział w tworzeniu strony internetowej projektu(wizytówka)
- Eliminacja błędów w trakcie implementacji aplikacji

Karol Haczyński

- Przygotowanie pomysłu na funkcjonalności aplikacji
- Opracowanie schematu bazy danych
- Programowanie aplikacji:
 - Interfejs użytkownika
 - Tworzenie i modyfikacja użytkowników
 - Logowanie i uwierzytelnianie użytkowników
 - tworzenie serwisów internetowych
 - Lista nowych użytkowników
- udział w tworzeniu strony internetowej projektu(wizytówka)
- Eliminacja błędów w trakcie implementacji aplikacji

Jakub Szulc

- Przygotowanie pomysłu na funkcjonalności aplikacji
 - Projektowanie interfejsów graficznych
 - Przygotowanie ulotki
 - Przygotowanie prezentacji aplikacji
 - przygotowanie grafik na potrzeby aplikacji i strony internetowej
3. specyfikacja zastosowanych narzędzi/środowisk implementacyjnych oraz uzyskanego rozwiązania:
- C#** - język programowania, który był wykorzystany do stworzenia aplikacji.
- Visual Studio 2019/2022** – środowisko programistyczne wykorzystane przy tworzeniu aplikacji.
- Do przechowywania danych wykorzystano **MySQL** bazę danych.
- Jako system kontroli wersji wykorzystano **Git**, natomiast do przechowywania repozytorium Git, wykorzystano serwis internetowy **GitHub**, który umożliwia współpracę członków zespołu nad wspólnym projektem.
- Xamarin** – platforma, która pozwoliła na stworzenie aplikacji mobilnej.
4. specyfikacja zastosowanych metodyk testowania i zarządzania jakością:
- Testowanie manualne** – aplikacja była testowana na bieżąco wraz z wprowadzaniem nowych funkcjonalności.
5. opis problemów jakie wystąpiły podczas pracy nad projektem:
- Wybranie sposobu uwierzytelniania użytkowników spośród wielu dostępnych możliwości.
- Trudność w wyborze komponentów graficznych spośród wielu dostępnych możliwości, tak
- aby cały interfejs był spójny i prosty w obsłudze dla każdego użytkownika.

Załączniki:



Paweł Szypryt

.....
Osoba sporządzająca raport

.....
Opiekun zespołu projektowego