

# **Aplikacja mobilna dla biegacza - GitFitScrub**

*Michał Ptak, Katarzyna Poręba, Jan Michalik*

Zespołowe przedsięwzięcie inżynierskie

Informatyka

Rok. akad. 2017/2018, sem. I

Prowadzący: dr hab. Marcin Mazur

# Spis treści

<b>1</b>	<b>Opis projektu</b>	<b>2</b>
1.1	Członkowie zespołu . . . . .	2
1.2	Cel projektu (produkt) . . . . .	2
1.3	Potencjalny odbiorca produktu (klient) . . . . .	2
1.4	Metodyka . . . . .	2
<b>2</b>	<b>Wymagania użytkownika</b>	<b>2</b>
2.1	User story 1 . . . . .	2
2.2	User story 2 . . . . .	2
2.3	User story 3 . . . . .	2
2.4	User story 4 . . . . .	2
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 . . . . .	3
2.12	User story 12 . . . . .	3
<b>3</b>	<b>Harmonogram</b>	<b>3</b>
3.1	Rejestr zadań (Product Backlog) . . . . .	3
3.2	Sprint 1 . . . . .	4
3.3	Sprint 2 . . . . .	4
<b>4</b>	<b>Product Backlog</b>	<b>4</b>
4.1	Backlog Item 1 . . . . .	4
4.2	Backlog Item 2 . . . . .	4
<b>5</b>	<b>Sprint 1</b>	<b>5</b>
5.1	Cel . . . . .	5
5.2	Sprint Planning/Backlog . . . . .	5
5.3	Realizacja . . . . .	5
5.4	Sprint Review/Demo . . . . .	5
<b>6</b>	<b>Sprint 2</b>	<b>6</b>
6.1	Cel . . . . .	6
6.2	Sprint Planning/Backlog . . . . .	6
6.3	Realizacja . . . . .	6
6.4	Sprint Review/Demo . . . . .	6

# 1 Opis projektu

## 1.1 Członkowie zespołu

1. Michał Ptak (kierownik projektu).
2. Katarzyna Poręba.
3. Jan Michalik.

## 1.2 Cel projektu (produkt)

Naszym celem jest zbudowanie aplikacji mobilnej na system operacyjny Android przy użyciu map Google, która pobiera informacje poruszającej się osoby z modułu GPS i zapisuje poczynania w bazie danych, a także gromadzi statystyki dotyczące długości trasy, prędkości czy spalanych kalorii.

## 1.3 Potencjalny odbiorca produktu (klient)

Klient biega na różnych odcinkach miasta. Oczekuje w pełni darmowej aplikacji bez reklam, która będzie śledzić trasę po której się porusza. Potrzebuje również statystyk swoich postępów.

## 1.4 Metodyka

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

# 2 Wymagania użytkownika

## 2.1 User story 1

Jako użytkownik, chcę mieć dostęp do mapy podczas treningu, aby widzieć jaką trasą się poruszam.

## 2.2 User story 2

Jako użytkownik, chcę zobaczyć statystyki przebytych przeze mnie tras, aby wiedzieć jakie czynię postępy w treningach.

## 2.3 User story 3

Jako użytkownik niezarejestrowany, chcę mieć możliwość rejestracji, aby móc się zalogować.

## 2.4 User story 4

Jako użytkownik zarejestrowany, chcę mieć możliwość zalogowania się, aby móc korzystać z aplikacji.

## **2.5 User story 5**

Jako użytkownik zalogowany, chcę mieć możliwość wylogowania się, aby przestać korzystać z aplikacji.

## **2.6 User story 6**

Jako użytkownik, chcę mieć możliwość wciśnięcia przycisku "Start", aby rozpocząć pomiary.

## **2.7 User story 7**

Jako użytkownik, chcę wiedzieć czas, który upłynął od rozpoczęcia pomiarów biegu, aby kontrolować jego długość.

## **2.8 User story 8**

Jako użytkownik, chcę wiedzieć przebyty dystans, aby kontrolować jego długość.

## **2.9 User story 9**

Jako użytkownik, chcę mieć możliwość wciśnięcia przycisku "Stop", aby zakończyć trening.

## **2.10 User story 10**

Jako użytkownik, chcę zobaczyć podsumowanie odbytego treningu, aby ocenić jego rezultat.

## **2.11 User story 11**

Jako użytkownik zalogowany, chcę aby statystyki z odbytych treningów zostały zapisane w historii, celem ich późniejszej analizy.

## **2.12 User story 12**

Jako użytkownik zalogowany, chcę mieć możliwość usunięcia (całej lub części) historii treningów, aby rozpocząć nowy cykl treningowy.

«Tutaj dodawać kolejne historyjki»

# **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? Demostracja przyrostu produktu».

«Tutaj dodawać kolejne Sprint’y»

## Literatura

- [1] S. R. Covey, *7 nawyków skutecznego działania*, Rebis, Poznań, 2007.
- [2] Ian Griffiths, *C# 5.0. Programowanie. Tworzenie aplikacji Windows 8, internetowych oraz biurowych w .NET 4.5 Framework*, O'Reilly, 2013.
- [3] Tobias Oetiker i wsp., Nie za krótkie wprowadzenie do systemu L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X 2<sub>ε</sub>, <ftp://ftp.gust.org.pl/TeX/info/lshort/polish/lshort2e.pdf>
- [4] K. Schwaber, J. Sutherland, *Scrum Guide*, <http://www.scrumguides.org/>, 2016.
- [5] <https://agilepainrelief.com/notesfromatooluser/tag/scrum-by-example>
- [6] [https://www.tutorialspoint.com/scrum/scrum\\_user\\_stories.htm](https://www.tutorialspoint.com/scrum/scrum_user_stories.htm)