# Team Up - ideja

Team Up aplikacija zamišljena je da potpomogne stvarnom grupiranju korisnika putem mobilne aplikacije. Primjerice, prilikom turističkog putovanja, ljudi se grupiraju te postoji mogućnost odvajanja pojedinaca iz grupe, a kasnije i mogućnosti da se pojedinac toliko odvoji da se ne zna više vratiti. Mobilna aplikacija Team Up omogućila bi grupiranje na razini mobilne aplikacije tako da jedan član grupe vrši kreiranje te grupe, a ostali članovi mu se pridružuju te međusobno djele lokaciju. Snaga ove mobilne aplikacije leži u alarmiranju ostalih korisnika u trenutku udaljavanja jednog od člana grupe za udaljenost koju definira kreator grupe. U slučaju da do takve situacije i dođe, izgubljenom članu omogućen je pogled lokacije svih ostalih članova koji su u grupi, a ostalim korisnicima omogućen je pogled lokacije izgubljenog člana na karti. Na taj način, aplikacija osigurava siguran povratak izgubljenog pojedinca natrag do grupe. Uzmimo u obzir da je ova aplikacija širokog spektra te omogućuje da se primjenjuje na svim sličnim situacijama, a ne samo prilikom turističkog putovanja.

# Metodologija

Za ovaj projekt odabrana je agilna metodika razvoja software-a, konkretno SCRUM. Kako bismo bili efektivni u radu na ovom projektu, odlučili smo se za više sprintova sa kraćim vremenskim rokom. Prilikom vremenskog raspoređivanja sprintova, orijentirali smo se na trajanje akademske godine koja traje ukupno sedamnaest tjedana, gdje implementacija projekta započinje u četvrtom tjednu izvođenja nastave (20. listopad 2015). Prema tome, naša procjena je da za implementaciju kompletnog projekta imamo dvanaest tjedana što je idealno za raspored od četiri sprinta po tri tjedna. Kako bismo mogli pratiti napredovanje projekta, koristimo se alatom Microsoft Excel u kojem vodimo product backlog te sprint backlog iz kojeg se generira burndown chart. Microsoft Excel dokument je dostupan zajedno sa izvornim kodom projekta na službenom GitHub repozitoriju dostupnom na linku (<https://github.com/mvracan/team-up>) u mapi dokumentacija te se mjenja (verzionira) zajedno sa izvornim kodom i dokumentacijom.

Kao i svaki scrum tim, definirali smo scrum master-a, product owner-a te development tim. Gdje se development tim sastoji od tri člana:

* Leon Palaić
* Maja Vračan
* Tomislav Turek

A ulogu product owner-a te scrum master-a preuzeli su Leon Palaić i Maja Vračan respektivno.

## 1. 1 Product backlog

Za projekt definiran je product backlog uz kojeg su definirani prioriteti, vrijednosti koje imaju za vlasnika te procjene uloženog truda za pojedinu stavku.



Prikazani product backlog pokazuje stanje nakon prvog sprinta. Stavke su poredane prema prioritetima od najvišeg prioriteta prema najmanjem te uz njih su navedene vrijednosti koje one imaju za vlasnika (10 - najviša vrijednost, 1 - najmanja vrijednost) i konačno, definirana je procjena truda koji je potrebno uložiti za pojedinu stavku, a definirana je brojem sati koje će biti potrebno utrošiti za implementiranje zadane stavke.

## 1. 2 Iteracije

Na temelju definiranog product backloga, izvršili smo procjenu broja iteracija te njihovo trajanje. S obzirom da izrada projekta traje 12 tjedana, odlučili smo se na četiri iteracije po tri tjedna, gdje će svaka iteracija sadržavati onoliki broj stavaka da bude ravnomjerna raspodjela težine implementacije. Raspodjela iteracija vremenski može se vidjeti u nastavku.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Iteracija | od | do |
| Sprint 1 | 20.10.2015 | 08.11.2015 |
| Sprint 2 | 09.11.2015 | 28.11.2015 |
| Sprint 3 | 29.11.2015 | 19.12.2015 |
| Sprint 4 | 20.12.2015 | 09.01.2016 |

Uz svaku iteraciju, dodjelili smo neke stavke iz product backloga koje su navedene u sljedećoj tablici.



# 2 Sprint 1

# – zadaci koje treba implementirati, opisati, prikazati burndown chart, nakon svega treba napisati retrospektivu (kak je Sprint 1 završil komentirati dal smo dobro planirali dal smo nekaj zaboravili dal smo u nečem fulali itd.)

# // TODO: SCRUM METODOLOGIJA, ULOGE ČLANOVA, PRODUCT BACKLOG, SPRINT PODJELA ZADATAKA, BURNDOWN CHARTS