

Izvještaj TaxiAgencijaMAN (projekat)

1. **Dizajn i implementacija adaptivnog korisničkog Interfejsa (View) komponente i samostalno dizajnirane korisničke kontrole** – Svaki od članova tima je napravio određeni broj adaptivnog korisničkog interfejsa i po jednu korisničku kontrolu. Dakle, svako je napravio po 6 komponenti. Da ne bi smo tačno navodili koje napravio koju sve su ravnopravno podjeljene po članovima tima.
2. **Implementacija modela-funkcionalnosti aplikacije. (Arhitektura aplikacije je MVVM, implementacija se vrši na osnovu urađenog modela)** – Nakon što je svako kreirao po 3-4 modela prešli smo na implementaciju View Modela da bi ispoštovali MVVM. Unutar klase koje su u folderu ViewModeli nalazi se i validacija. Svaki član tima je napravio po 5 View Modela unutar kojih je uradio i validaciju podataka. Principi dobro dizajniranog koda su ispoštovani.
3. **Perzistencija podataka – rad sa bazom podataka uz upotrebu Entity Frameworka** – Rad sa bazom podataka je omogućen s tim da smo ovdje imali par poteškoća tako da ova tačka nije upotpunosti završena, i svaki član tima je pokušao implementirati spremanje u bazu određenog broja aktera i drugih modela.
4. **Rad sa vanjskim uređajima, specifičnim funkcionalnostima (GPS, Mape, Prepoznavanje Govora,...)** - Kada je u pitanju rad sa vanjskim uređajima i implementacija specifičnih funkcionalnosti. Ovaj tim je napravio 3 takve funkcionalnosti. Prva od tih funkcionalnosti je rad sa mapom preko koje prvenstveno lociramo korisnika tj. Mušteriju i nakon toga on/ona ima mogućnost da kreira rutu na mapu koja će biti njena ruta za vožnju taksijem. Druga funkcionalnost je GPS, GPS je implementiran i on locira korisnika prilikom ulaska na formu za kontaktiranje taksija radi lakše orijentacije samih korisnika na mapi jer ne znaju svi baš dobro mapu. I kao treća funkcionalnost tu je slanje Emaila mušterijama, taj Email može da bude obavijest mušterijama o nekim izmjenama u sistemu i sl.. Ovu mogućnost ima Supervisor. I realizovano je učitavanje liste mailova iz baze.
5. **Azure i servisi** – Spremanje podataka na azure je urađeno i svaki od članova tima je uradio po određeni broj spremanja podataka tako da niko nije uradio više od nekog drugog člana tima. Servisi, mi koristimo jedan servis a to je lokacija korisnika.
6. **Povezivanje modela, pogleda i pojedinačnih implementacija članova tima u cjelinu** – Nakon što su gore navedene tačke implementirane pristupili smo uvezivanju. Uvezivanje je obavljeno na sastanku, tako da su svi učestvovali u svakom od uvezivanja.
7. **Deployment aplikacije (Windows Store,...)** - Pokušali smo dodati našu aplikaciju na windows store ali to se plaća tako da to nismo uspjeli. A .exe file aplikacije možete pronaći u folderima (nedovršeno)
8. **Dokumentacija (objedinjeni dijagrami, izvještaji o radu, tabela očekivanih i implementiranih funkcionalnosti** – urađeno timski.
9. **Dizajn i implementacija igrice Tim treba da osmisli igricu koja je povezana sa domenom problema koja je implementira uz odabranu temu. U okviru dizajna igrice potrebno je koristiti kreacijske, strukturalne i paterne ponašanja. Implementacija se radi u Unity** – Igrica je povezana sa aplikacijom i rađena je u 2Du (vi vozite taksi preko neke mape i da dođete do cilja sprječavaju vas prepreke). Igrica je rađena u Unityu. Iskoristili smo jedan patern koji može itekako biti koristan prilikom nadogradnje igrice, riječ je o Command paternu. Dakle, sve u svemu prilikom pravljenja skripti za cilj, kontrolu auta, prilikom prevrtanja auta, kameru, timer, skore i sl, svaki član tima je po nešto dodao za sve od navedenih skripti, a pored skripti i prilikom kreiranja fizike i drugih osobina za objekte mape.

Ono što smo očekivali da ćemo napraviti to smo i napravili, naravno da je tu bilo i nekih stvari koje smo poslije izbacili jer bi s tim cilj ove aplikacije bio izgubljen i umanjem, a pored onih izbačenih tu su i one koje smo dodali kroz samu realizaciju aplikacije da bi je učinili boljim sa korisnike. Također, smo ostavili i mogućnosti nadogradnje aplikacije od kojih je jedna da bi u skorije vrijeme i neregistrovani korisnik mogao naručiti taksi.

NAPOMENA:

Svaki od članova tima je učestvovao u realizaciji kako gore navedenih tački tako i onih koje su se odnosile na zadacu. I zaista ne želimo da imenujemo koje i kakve funkcionalnosti je neki član napravio jer bi možda u datom trenutku one mogle biti malo složenije u odnosu na druge i tako diskriminirati druge članove tima.