**Realizacja Projektu Informatycznego 2012/2013**

**Projekt**

**Etap 1**

**Infrastruktura projektu**

**1. Opis projektu i produktu**

Aplikacja "in/out application" ma być docelowo częścią większego systemu informatycznego wspomagającego pracę klubu sportowego. Naszym klientem jest klub sportowy AZS AWFiS Gdańsk. Obiekty klubu są rozproszone po całym trójmieście, dlatego też osobom zarządzającym klubem sprawia trudność ewidencja osób korzystających z obiektów. Dokładna ewidencja tych osób jest niezwykle ważna z punktu widzenia naliczania opłat za korzystanie z obiektów, wyliczania pensji na podstawie przepracowanych godzin, bezpieczeństwa trenujących i ustalania grafiku pracowników (trenerów, instruktorów, ochroniarzy, personelu wspomagającego). Użytkownikami aplikacji będą osoby trenujące na obiektach klubu (zawodnicy oraz osoby prywatne, wynajmujące obiekty), personel klubu (trenerzy, instruktorzy, nauczyciele, ochroniarze, sprzątaczki) oraz osoby zarządzające (kierownicy obiektów, prezes). Aplikacja będzie zainstalowana przy wejściach i wyjściach każdego z obiektów i będzie rejestrowała dokładną godzinę wejścia i wyjścia każdego osobnika. Użytkownicy będą jednoznacznie rozpoznawani za pomocą kart chipowych wydawanych w zarządzie klubu. Nie będzie możliwości korzystania z obiektów bez posiadania aktywnej karty. Na aplikację składa się oprogramowanie oraz czytniki kart. Aplikacja będzie łączyła się z bazą danych w celu zapisu zarejestrowanych odczytów. Z tych danych będą korzystały inne komponenty systemu w klubie, takie jak moduł księgowy czy moduł do zarządzania pracownikami oraz obiektami.

2. Organizacja zespołu projektu

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Imię i nazwisko** | **Role** | **Doświadczenie** | **Umiejętności** |
| Tomasz Wesołowski | Wytwarzanie oprogramowania, implementacja bazy danych, testowanie oprogramowania | doświadczenie w pracy projektach informatycznych techniką tdd, wytwarzanie i wdrażanie aplikacji webowych opartych na symfony | znajomość c/c++, java, php, praktyczna znaomość wzorców projektowych, znajomość systemu kontroli wersji git/svn |
| Przemysław Kubicki | Projektowanie i realizacja interfejsu, wytwarzanie dokumentacji, wytwarzanie oprogramowania, | doświadczenie w pracy przy projektach informatycznych metodyką scrum, wdrażanie aplikacji mobilnych i webowych (android,windows phone | dobra znajomość UI/UX zorientowana na potrzeby klienta, znajomość systemu kontroli wersji git/svn, zorientowanie na aktualne trendy przy tworzeniu interfejsu użytkownika |
| Dorota Pytko | Pozyskiwanie wymagań od klienta, kontakt z klientem, analiza wymagań, dobór architektury, narzędzi, koordynacja projektem, rozdzielanie zadań, wytwarzanie oprogramowania | doświadczenie przy projektach informatycznych z wykorzystaniem technik business intelligence, kontakty z klientami biznesowymi i pozyskiwanie | znajomość narzędzi business intelligence, zorientowanie na aktualne trendy przy tworzeniu oprogramowania, komunikatywność, zorientowanie na aktualne trendy biznesowe |

Zespół będzie pracował w siedzibie firmy.

**3. Komunikacja w zespole**

Zespół pracuje w jednym miejscu co daje możliwość bezpośredniego i ciągłego kontaktu podczas pracy.

Planowane są również spotkania zespołu z klientem organizowane co około 2 tygodnie.

Poza tymi spotkaniami kontakt z klientem należy do Doroty Pytko również jako osoby odpowiedzialnej za pozyskiwanie wymagań od klienta.

Istnieje możliwość komunikacji telefonicznej, poprzez pocztę e-mail oraz komunikator skype ze wszystkimi członkami zespołu.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **E\_MAIL** | **TELEFON** | **SKYPE** |
| Przemysław Kubicki | kubicki@jarjar.pl | 123456789 | kubicki.przemek |
| Dorota Pytko | pytko@jarjar.pl | 123456780 | pytko.dorota |
| Tomasz Wesołowski | wesolowski@jarjar.pl | 123456781 | wesolowski.tomek |

**4. Dokumentacja oraz współdzielenie dokumentów i kodu**

Osoba odpowiedzialna: Przemysław Kubicki

Dla projektu informatycznego zostaną założone odpowiednio:

- folder synchronizujący dokumenty oraz różnego rodzaju pliki,

typu Dropbox z użytkownikami z prawami edycji/dodawania.

nazwa folderu jako nazwa aplikacji.

- zdalne repozytorium przechowywujące projekt aplikacji

typu github,

adres https://github.com/przemekkubicki/rpiapplication.git

- udostępniony folder Google Docs przechowujący dokumentację projektową

Przewiduje się przypisanie użytkowników oraz ich uprawnień do projektu git oraz synchronizację z narzędziami wspierającymi repozytorium (Visual Studio, Netbeans). Umożliwi to tworzenie nowych wersji, edycję istniejących oraz tworzenie wersji rozwojowych aplikacji. Zastosowanie repozytorium umożliwi łatwą modyfikowalność źródeł aplikacji oraz porządek w wersjonowaniu.

Dokumentacja projektowa będzie także udostępniona na Google Docs, dzięki czemu podczas rozmów wirtualnych każdy z uczestników będzie mógł na bieżąco wprowadzać zmiany, które widzą inni użytkownicy.

Dla niekompilowalnych plików (np. zdjęcia interfejsu, prezentacje multimedialne, wymagania) służy folder Dropbox z nazwą Aplikacji.

Jako że folder nie umożliwia automatycznej kontroli wersji przyjmie się następującą koncepcję:

Przewiduje się następujący schemat nazewnictwa plików:

[nazwa pliku][wersja pliku][data zmiany][nazwisko zmieniającego].[rozszerzenie] np:

grafika\_interfejsu\_v1.1-final\_20.02.2012\_kubicki.png

W odpowiednich podfolderach umieszczane są pliki dotyczące projektu:

[DOKUMENTACJA]

[/WERSJA APLIKACJI]

[GRAFIKA]

[/WERSJA APLIKACJI]

[KONTAKTY]

[TEMP]

[INNE]

Dokumentacja i grafika odpowiedzialne są za odpowiednie wersje aplikacji, kontakty to folder z podstawowymi danymi kontaktowymi zespołu, inne służy umieszczaniu plików które nie klasyfikują się pod żadną z kategorii oraz temp, jako folder tymczasowy środowiska.

Nazewnictwo plików i kategoryzacja folderów narzuca określony schemat oraz wprowadza porządekw plikach projektu.

Dokumentacja tworzona będzie wg ustalonego szablonu (plik Szablon\_dokumentacji\_projektu.doc).

**5. Narzędzia**

Wspierające komunikację:

* Klient poczty e-mail
* Komunikator Skype

Wspierające współdzielenie kodu i plików:

* Dropbox
* Github
* Google Docs

Wspierające wytwarzanie oprogramowania i dokumentacji:

* Netbeans
* Microsoft Visual Studio
* OpenOffice.org
* notepad++
* gimp, inkscape