**PLAN PROJEKTU**

**Charakterystyka projektu**

***Opis projektu i produktu***

Celem naszego projektu jest stworzenie aplikacji, która będzie wspomagać klub piłkarski w zbieraniu statystyk z meczów piłkarskich w/w drużyny. Produkt nie ma konkretnego klienta, a jedynie konsultanta w postaci prezesa w tymże klubie. Będzie on oglądał postęp naszych prac i zgłaszał swoje uwagi, które postaramy się wprowadzić. Produkt jest związany z naszym hobby, którym jest piłka nożna.

***Charakterystyka użytkowników***

Aplikacja przeznaczona będzie dla sztabu szkoleniowego TS Mierzeja Wiślana. Produkt przekazany będzie prezesowi, a będzie go używać trener lub osoba przez niego wyznaczona. Jest to młoda osoba zaznajomiona z rozwiązaniami IT, więc nie będzie ona wymagała złożonego szkolenia. Niezbędna będzie natomiast krótka demonstracja działania naszego produktu. Aplikacja stworzona będzie w języku angielskim.

***Zakres produktu***

Aplikacja będzie umożliwiała zbieranie statystyk zawodników podczas rozgrywania meczy i umieszczanie ich w bazie danych. Na podstawie tych danych będzie pozwalała ona dokonywania analizy gry zawodników. Aplikacja będzie umożliwiała także zbieranie danych takich jak: udane podania, celne strzały na bramkę, przyjęcia piłki, odebranie piłki przeciwnikowi i wiele innych przydatnych statystyk o zawodnikach, zarówno własnej jak i przeciwnej drużyny. W wersji minimalnej aplikacji przewidujemy wykorzystanie lokalnej bazy danych na urządzeniu do przechowywania danych, w wersji realnej planujemy wykorzystać zdalną bazę danych do której będą przesyłane zapytania za pośrednictwem Internetu, co wymaga połączenia z siecią dla działania. W optymalnej wersji aplikacja będzie posiadała lokalną bazę danych jak i łączność ze zdalną. Przy czym synchronizacja danych będzie następować w chwili, gdy będzie dostępne łącze, co nie będzie wymagało połączenia z Internetem dla działania aplikacji. Oprócz wyświetlania zebranych statystyk, aplikacja będzie mogła porównywać dane dla dwóch graczy porównując ich statystyki w formie liczbowej w wersji minimalnej lub w formie graficznej w wersji optymalnej.

Product backlog znajduje się w 3 plikach, w tym samym folderze co plan projektu.

**Metodyka i narzędzia**

***Metodyka wytwarzania***

Zdecydowaliśmy się bazować na metodyce zwinnej - Scrum. Jednak ze względu na inne obowiązki każdego z nas postanowiliśmy zmodyfikować ją lekko. Wprowadzamy zmienne długości sprintów.

***Wykorzystanie narzędzi***

Zdecydowaliśmy się na środowisko NetBeans, gdyż można tworzyć w nim zarówno aplikacje desktopowe oraz mobilne w języku Java, co uprości nam nasze prace. To IDE pozwala również na sprawną synchronizację z repozytorium Git’a.

Komunikować się będziemy za pomocą chatu serwisu Facebook oraz poczty elektronicznej. Do komunikacji głosowej wykorzystamy komunikator Skype. Planujemy również spotkania po każdym sprincie w celu podsumowania naszej pracy i uzgodnienia dalszych działań.

Repozytorium utworzyliśmy na stronie GitHub.com.

Nie przewidujemy wykonywania skomplikowanych projektów graficznych. Na wszelki wypadek, gdyby zaszła taka potrzeba będziemy korzystać z systemowego Paint’a oraz z programu Gimp.

***Współdzielenie kodu i dokumentacji***

Repozytorium kodu i dokumentacji: <http://github.com/sejman92/AplikacjaStatystykiInz>

Pomoc w Scrumie: www.sejmanix.acunote.com

***Dokumentacja***

Instrukcja pierwszego uruchomienia.

Schemat ERD bazy danych.

Opis i przebieg sprintów.

Notatki ze spotkań z opiekunam, ważniejszych spotkań zespołu ( po zakończonym sprincie ) oraz ze spotkań z przedstawicielem klubu.

**Zespół i komunikacja**

***Odpowiedzialność w zespole***

Jakub Hopen- programista, projektant, odpowiedzialny będzie za bazę danych i wsparcie programistyczne aplikacji mobilnej i desktopowej.

Wojciech Pasternak- programista, projektant, odpowiedzialny za stworzenie odpowiedniej dokumentacji produktu

Mateusz Szymański – programista, projektant, odpowiedzialny będzie za kontakt z klientem i jego przedstawicielami.

***Komunikacja w zespole***

Zespół będzie się komunikował poprzez komunikator Skype, poprzez chat portalu społecznościowego facebook.com i droga mailową. Będą też odbywać się spotkania na zakończenie sprintu.

***Komunikacja zewnętrzna***

Zespół będzie się komunikował z opiekunem pracy drogą mailowa a także cotygodniowymi spotkaniami, za bezpośredni kontakt z klientem będzie odpowiadał Mateusz Szymański. Będzie on spotykał się z klientem po każdym zakończonym sprincie. Podczas tych spotkań odbywać się będzie prezentacja nowego przyrostu, a także zebranie nowych uwag i wymagań od klienta.

**Wstępny harmonogram**

**Sprint 1:** 12.10.2014 - 18.10.2014 -> 1tydz.

Zadania: GUI wersji desktopowej (dla widoku zbierającego dane), schemat bazy danych, uruchomienie zdalnej bazy danych. Możliwość zarządzania drużynami.

**Sprint 2:** 19.10.2014 - 1.11.2014 -> 2tyg.

Zadania: dokończenie GUI dla wersji desktopowej i implementacja podstawowych funkcjonalności jak dodanie zawodników i pierwsze zbieranie statystyk ( podstawowe ).

**Sprint 3:** 02.11.2014 - 15.11.2014 -> 2tyg.

Zadania: uzupełnienie funkcjonalności zbierania statystyk, implementacja podstawowych elementów analizy ( wyświetlanie ).

**Sprint 4:** 16.11.2014 - 22.12.2014 -> 1tydz

Zadania: rozwijanie “analizatora” poprzez dodanie wykresów.

**Sprint 5:** 23.11.2014 - 29.12.2014 -> 1tydz

Zadania: ten sprint będzie przeznaczony na implementacje elementów, których nie udało się zaimplementować wcześniej ( wystąpiły problemy i trzeba nadrobić braki)

**Sprint 6:** 30.11.2014 - 07.12.2014 -> 1tydz

Zadania: Upiększanie aplikacji, prace nad wyglądem GUI.

**Zapewnianie jakości**

Podczas wytwarzania aplikacji będą zapewnione systematyczne konsultacje z klientem mające na celu pokrycie wszelkich oczekiwań i wymagań co do produktu końcowego. Po każdym sprincie ( zaczynająć od 2 ) będziemy ręcznie testować aplikację.

**Ryzyka**

Głównym ryzykiem może być brak możliwości współpracy lokalnej całego zespołu oraz codziennych spotkań. Jednak dzięki komunikatorom, repozytorium ryzyko to jest sprowadzane do minimum.

Innym możliwym ryzykiem jest mały okres czasu w jakim nasz produkt powstanie. Może to wpłynąć na jego jakość i stabilność, jednak przygotowaliśmy 3 wersje backlogu, co pozwoli nam wykonać produkt, który być może będzie mniej funkcjonalny niż byśmy chcieli, ale będzie produktem działającym.

Niewątpliwie problemem może okazać się kontakt z klientem, jego dostępność i zaangażowanie w projekt. Klient wyraził dużą chęć pomocy, ale ze względu na to, że jest on dość zapracowaną osobą, możemy napotkać problemy. Jednak, aby temu zapobiec będziemy mieli możliwość konsultacji z kompetentną, wyznaczoną przez niego osobą.