

EDVENTAGE

Indie Hounds

Итерация едно - модел

- Създаване на UML диаграми - за визуално представяне на системата
- Създаване на прототип
- Измисляне на временен дизайн - за да може екипът по-лесно да си представи как трябва да изглежда дизайнът. Под временен се има на предвид, че има възможност дизайнът да бъде променен в процеса на разработка в зависимост

Итерация две - база от данни

- Създаване на базата от данни - база от данни, включваща ученици, преподаватели и админи
- Попълване на базата от данни - попълване на базата за определеният университет
- Свързване на базата от данни - свързване на базата от данни със порталът

Итерация три - основни функционалности

- Създаване на учителски и ученически акаунт - сайтът трябва да предлага възможност за добавяне на нови преподаватели и студенти
- Добавяне и изтриване дисциплина - в динамичният, в който живеем постоянно се развиват едни науки, а други залязват. Поради тази причина трябва да има опция за добавяне на нови дисциплини и изтриване на стари.
- Записване на дисциплина - когато студент реши да запише дисциплина, той трябва да може да бъде добавен в нея

Итерация четири - завършване на проекта

- Довършване на дизайна - след довършване на итерация три вече трябва да се направи завършен вариант на дизайнът на сайта
- Документация на проекта - в нея се включва всякаква информация, която трябва да се знае преди закупуването на проекта
- Тестване на проекта - тестване на проекта за възможни бъгове, които може да попречат на неговата функционалност или дизайн

Итерация пет - пускане на проекта

- Пускане на проекта - след успешното завършване на сайтът и неговото закупуване, то той е готов за използване от университета
- Поддръжка - поддръжка на сайта, в случай че възникне проблем или се желае да бъде подобрен в бъдеще

Project Manager

- С помощта на Trello бяха направени няколко колони, визуализиращи процесите по SCRUM методология.
- Backlog
- To do - Developer 1
- To do - Developer 2
- Resolved
- In progress
- Done

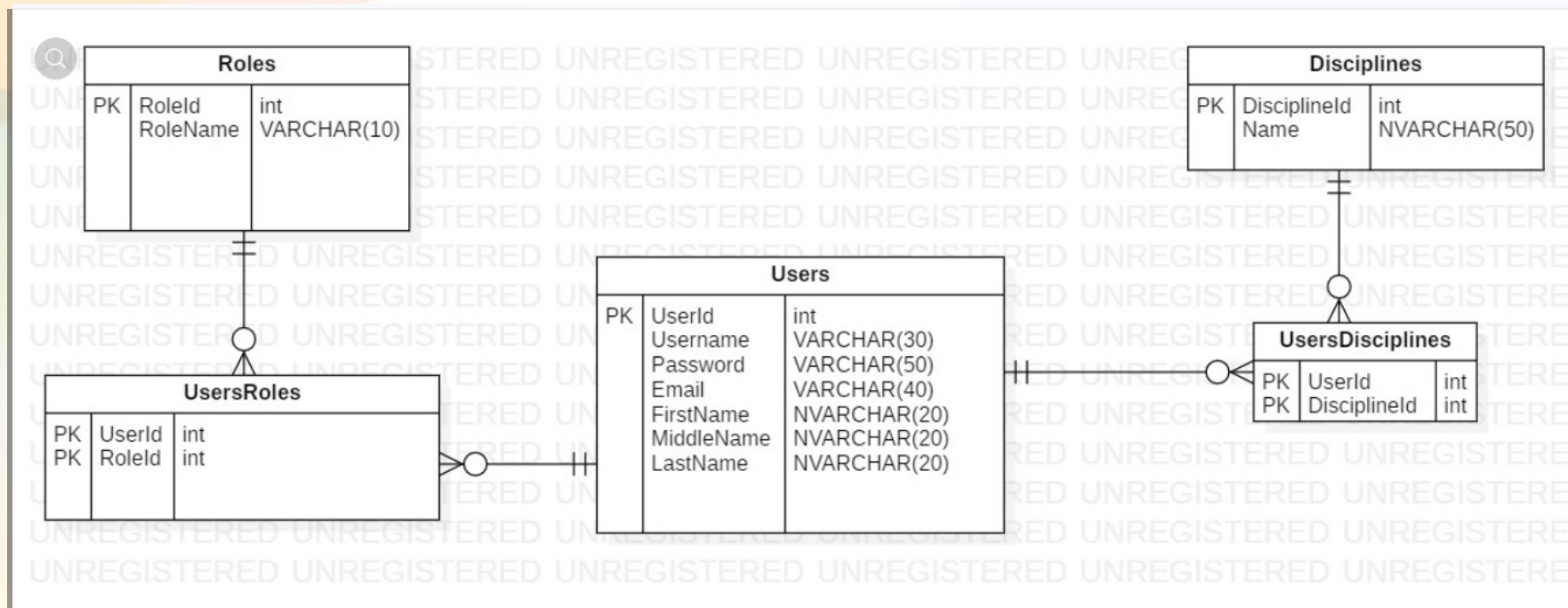
Линк към Trello:

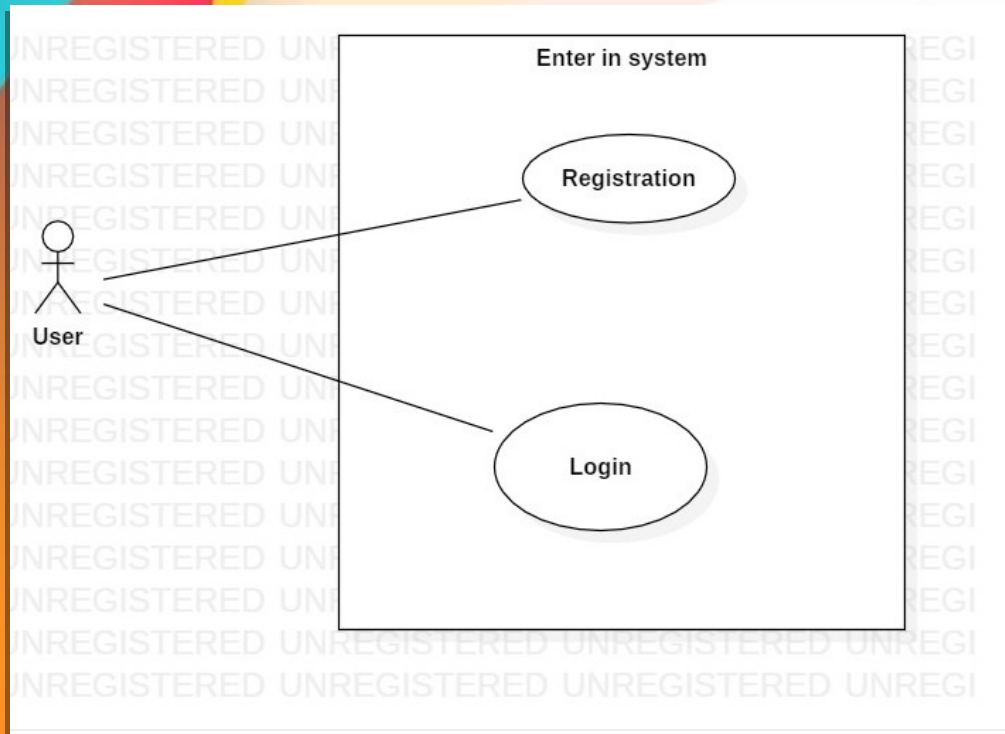
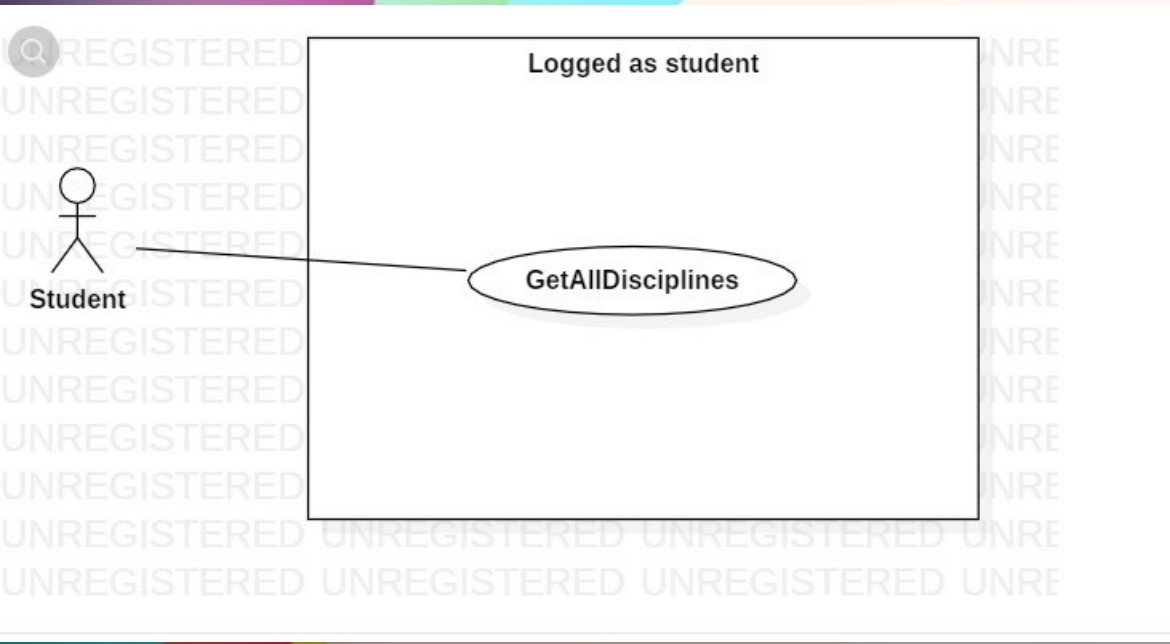
<https://trello.com/janet0305/lo/kanban>

Developer - 1

Преди да се направи самият backend, са нужни диаграми.

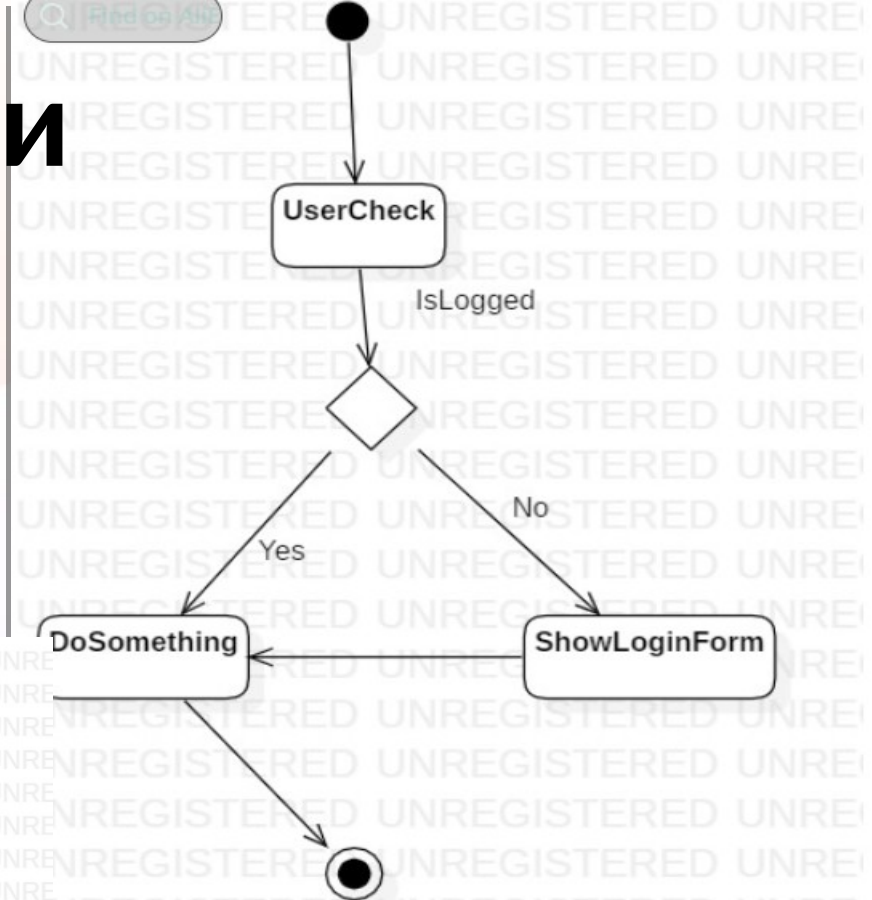
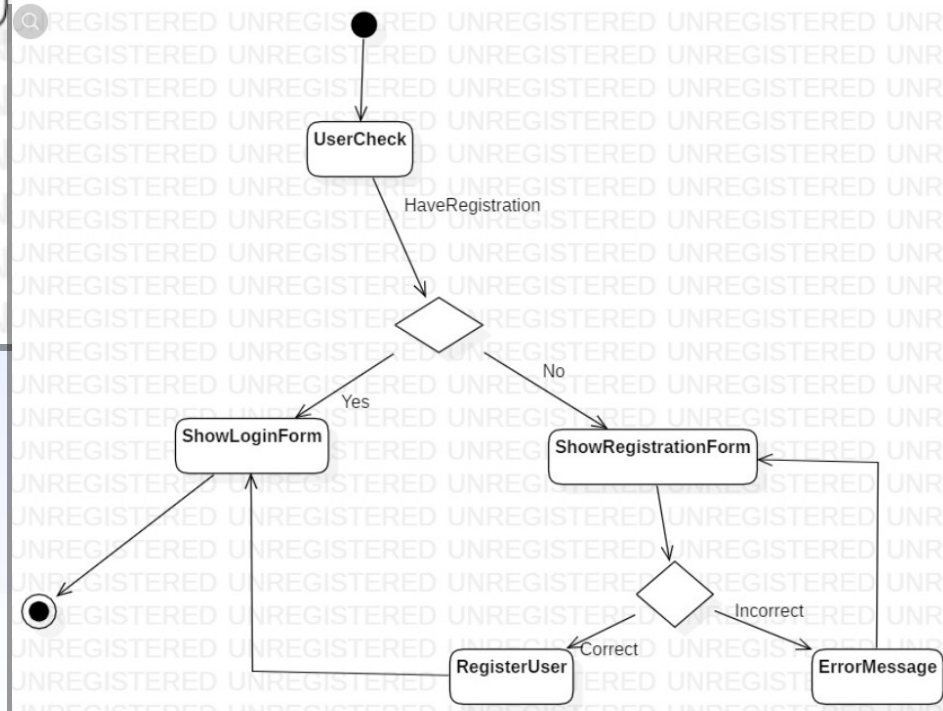
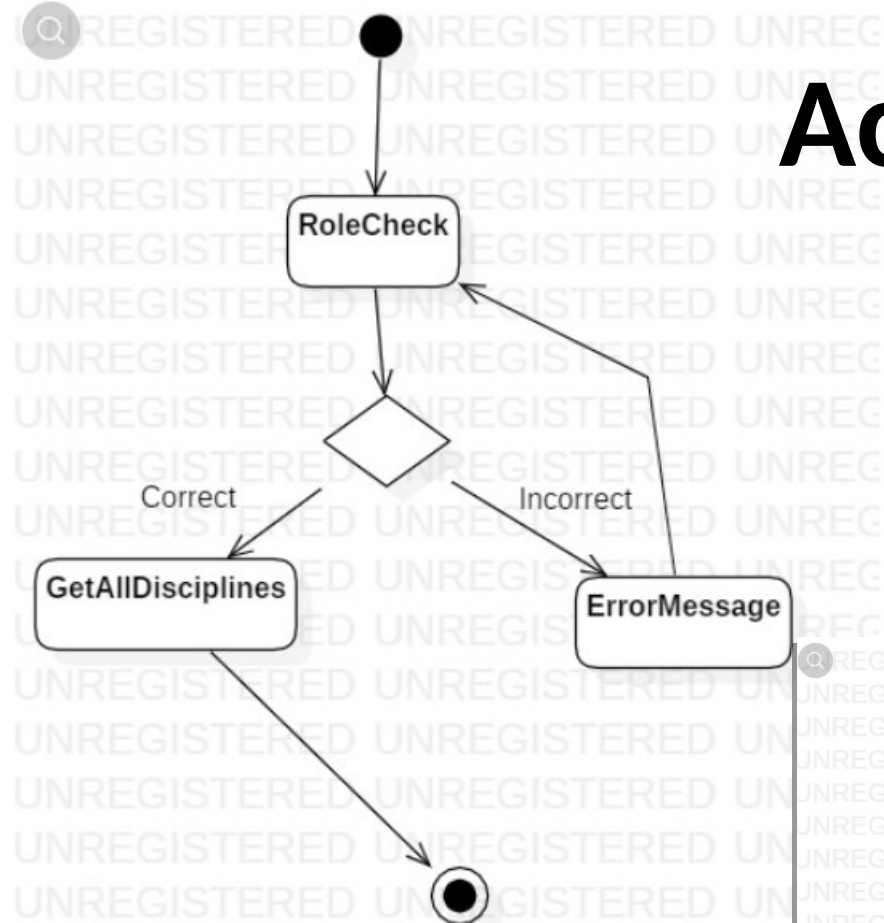
Database диаграма





Use Case диаграмми

Activity diagrams



Developer

Изграден е прототип на средната бизнес логика (back-end - слоя между базата и сайта)

1. Логин в системата, автентификация на потребител по тип (1 - Admin, 2 - Lecturer, 3 - Student)
2. Визуализиране на всички дисциплини
3. Добавяне на нова дисциплина
4. Изтриване на дисциплина
5. Записване към определена дисциплина от студент

Всички API endpoint-и очакват json като входен параметър и връщат отговор във същия вид. Подсигурени са от token-и, които гарантират, че сървиса говори с правилния източник(сайта). За всеки от endpoint-ите има подходящи проверки за валидност на полетата и достоверността на данните.

Quality Assurance

- Описани сценарии за ръчно тестване на приложението
- Тестване както на функционалност, така и на нефункционални изисквания