ePharm

Electronic Pharmacy

Predlog projekta

Verzija 1.0

Pregled izmena

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Opis** | **Autor** |
| 07.03.2021. | 1.0 | Inicijalna verzija | Dušan |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Sadržaj

1. Cilj dokumenta 4

2. Opseg dokumenta 4

3. Lična karta projekta 4

4. Opis projekta 4

5. Znanja i veštine potrebne za izradu projekta 5

6. Cilj i motivacija tima 6

7. Vođa tima 6

8. Komunikacija 6

9. Planiranje vremena 6

Predlog projekta

# Cilj dokumenta

Cilj dokumenta je definisanje projektnog zadataka i formiranje tima za razvoj aplikacije za normalan rad u apoteci – ePharm.

# Opseg dokumenta

Dokument opisuje temu i osnovne karakteristike projekta, motivaciju i potrebna znanja za njegovu izradu, motivaciju i osobine članove tima, komunikaciju među njima i vreme potrebno za izradu projekta.

# Lična karta projekta

|  |  |
| --- | --- |
| Naziv projekta | ePharm |
| Naziv tima | DSoft |
| Članovi tima | Dušan Antić, 17004 – vođa tima  Stefan Dobrosavljević, 17073 |
| Problem je | Nedostatak neophodnih opcija za bolje funkcionisanje rada u apoteci. |
| Pogađa | Vlasnike lanaca apoteka, farmaceute, farmaceutske tehničare koji rade u apoteci i društvo. |
| Posledice su | Loša komunikacija, može doći do nedostatka leka u apoteci zbog neobaveštavanja farmaceuta. |
| Uspešno rešenje će | Blagovremeno obaveštavati farmaceuta ukoliko količina nekog leka padne ispod određene kritične granice. Aplikacija će prilikom izdavanja nekog leka farmaceutu prikazati sve alternative prvenstveno u apoteci u kojoj radi a potom i u drugim apotekama u lancu što će uticati na prihode i ugled lanca apoteka. Vlasniku lanca  apoteka omogućiće uvid u rad apoteke i zaradu. |
| Proizvod je namenjen | Farmaceutima i farmaceutskim tehničarima, vlasniku lanca apoteka. |
| Koji | Će olakšati rad i poboljšati sigurnost. |
| Proizvod je | Web aplikacija |
| Koja | je dosta naprednija od sadašnjih aplikacija u Srbiji. Optimizuje naručivanje lekova, poboljšava komunikaciju između radnika. |
| Za razliku od | trenutnih aplikacija u apotekama kojima nedostaju neke opcije poput neobaveštavanja farmaceuta o preostalim količinama nekog leka, neadektvantog prikaza alternativnih lekova(paralela). |
| Naš proizvod će | * olakšati porudžbinu lekova; * obaveštavati farmaceute kada količina nekog leka padne ispod kritične i na taj način sprečiti mogućnost nestašice nekog leka; * prikazivati sve paralele koje prvenstveno postoje u toj apoteci a potom i u ostalim apotekama u lancu. |

# 

# Opis projekta

Poboljšanje i olakšanje rada u apoteci.

ePharm treba da sadrži sledeće uloge:

* Farmaceutski tehničar – može da izdaje lekove, potraži lek u bazi;
* Diplomirani farmaceut – pored opcija koje poseduje farmaceutski tehničar može i da poručuje lekove(da pravi porudžbinu koja se šalje upravniku apoteke na odobrenje), stiže mu obaveštenje kada količina nekog leka bude ispod određene granice;
* Upravnik apoteke – ima sve opcije kao i diplomirani farmaceut ali on može i da odobrava/koriguje/odbija porudžbine, može da kreira tj. zaposli diplomiranog/farmaceutskog tehničara;
* Vlasnik – ima potpuni pregled u prihode, rashode, porudžbine, potpunu statistiku, takođe može da kreira druge korisnike sa bilo kojom ulogom.

Omogućiti unos, izmenu, prikaz, čuvanje i brisanje podatka o korisnicima:

* ime;
* prezime;
* telefon;
* email;
* korisničko ime;
* šifra;
* uloga.

Omogućiti pretraživanje sadržaja baze lekova.

Unos, izmena, čuvanje i brisanje lekova iz baze:

* Šifra;
* ime leka;
* cena;
* deskripcija;
* količina;
* kritična količina;
* da li je deljiv(da li može da se izda tabla ili samo cela kutija);
* ukoliko je deljiv - koliko tabli se nalazi u kutiji.

Omogućiti unos porudžbine, izmenu, prihvatanje i odbijanje porudžbine:

* šifra porudžbine;
* lista poručenih lekova (šifra, ime, količina leka);
* datum porudžbine;
* ko je odobrio porudžbinu.

Obavestiti odgovorne korisnike kad količina leka padne ispod kritične granice pomoću Email-a i obaveštenja u aplikaciji.

Implementirati sistem autorizacije (login). Svaki korisnik će imati zaseban nalog.

Sistem izdavanja lekova.

# Znanja i veštine potrebne za izradu projekta

Rad sa C# (server-side) i JS (client-side) programskim jezicima, rad sa bazama podataka. Dobro dizajniranje i rad sa CSS-om.

**Znanja i veštine članova tima:**

Dušan: Odlično poznavanje C# (.NET Core) programskog jezika, osrednje poznavanje JS. Dosta pažnje posvećuje optimizaciji i sigurnosnim problemima. Iskustvo u izradi server-side/client-side dela gaming servera, loš dizajner. Odličan u radu sa bazama podataka.

Stefan: Odlično poznavanje C# (.NET Core) programskog jezika. Odlično i brzo logičko razmišljanje. Iskustvo u pravljenju logičkih igara. Odličan dizajner, manje iskustvo u radu sa bazama podataka.

**Rizici za uspešnu realizaciju projekta:**  
- sigurnosni propusti u komunikaciji klijent – server

- manjak vremena za ozbiljniji razvoj aplikacije

# Cilj i motivacija tima

Cilj tima je pravljenje što kvalitetnije aplikacije, sa što manje grešaka i što je moguće više dobrih opcija koje će prvenstveno olakšati rad u apoteci.

Ciljevi i osobine članova tima:

* Dušan:

Usavršavanje u razvoju sigurnih i optimizovanih aplikacija, unapređenje znanja iz Web programiranja, uspešno polaganje ispita.

Ličnost koja se sama motiviše.

Osobine: ažuran, fokusiran, privržen, optimističan, pozitivan.

* Stefan:

Unapređenje znanja vezanog za serverski deo aplikacije, iskustvo u radu u timu. Sticanje navike da radi svaki dan, i naravno polaganje ovog ispita sa visokom ocenom.

Ličnost motivisana komunikacijom.

Osobine: ažuran, komunikativan, humorističan, optimističan, perfekcionista.

# Vođa tima

Kriterijumi za izbor vođe tima: iskustvo u programiranju i timskom radu. Direktno poznavanje tehnologije potrebne za izradu aplikacije. Poštovanje, iskrenost...

Za vođu tima je izabran Dušan zbog njegovog iskustva u programiranju i iskustvu u izradi servera. Veoma je ažuran i privržen bilo kojem zadatku koji radi, tako da će biti vrlo dobar vođa tima.

# Komunikacija

Usmeni razgovori i sastanci preko Teamspeak 3 platforme. Pismeni dogovori preko poruka(Messanger).

Načini održavanja sastanaka: usmeni sastanci dva puta nedeljno preko Teamspeak 3 platforme radi uvida šta je do tada urađeno, podele narednih zadataka kao i razrešavanje svih izazova u implementaciji.

Izrada projekta će biti podeljena na manje delove – zadatke koji će se nalaziti na Trello aplikaciji. Svaki od članova tima će raditi na dodeljenim zadacima, postojaće sledeće kolone: TO-DO, In progress, Done u kojima će se nalaziti zadaci koje treba uraditi, koji su u izradi i koji su završeni, respektivno.

Fajlovi će biti razmenjivani preko BitBucket repozitorijuma.

# Planiranje vremena

Svako od članova tima će individualno raditi 3 do 4 sata nedeljno na zadacima koji su definisani na sastanku. Dodatno, radićemo timski 2 do 3 sata nedeljno na rešavanju aktuelnih problema i eventualne podele zadataka.

Procenjen ukupan broj sati rada svih članova u timu: 13 nedelja \* ~6 sati nedeljno \* 2 člana = 156 sati rada.