Ball Ball

Web aplikacija za zakazivanje termina

Predlog projekta

Verzija 1.0

Pregled izmena

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Opis** | **Autor** |
| 29.02.2024. | 1.0 | Inicijalna verzija | Svetomir |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Sadržaj

1. Cilj dokumenta 4

2. Opseg dokumenta 4

3. Lična karta projekta 4

4. Tema i svrha projekta **Error! Bookmark not defined.**

5. Opis projekta 4

6. Znanja i veštine potrebne za izradu projekta 5

7. Cilj i motivacija tima 5

8. Vođa tima 6

9. Komunikacija 6

10. Planiranje vremena 7

Predlog projekta

# Cilj dokumenta

Cilj dokumenta je definisanje projektnog zadataka i formiranje tima za razvoj web aplikacije za zakazivanje termina – Ball Ball.

# 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 | Ball Ball |
| Naziv tima | Bušido |
| Članovi tima | Stefan Jovanović, 18697  Tomislav Jovanović, 18699  Svetomir Jončić, 18704  Svi članovi su ravnopravni u donošenju odluka vezanih za projekat. |
| Problem je | Nedostatak organizatora sportskih događaja, nepostojanost rasporeda termina za igrače i terene na kojima se održavaju. |
| Pogađa | Sportiste, menadžere sala, organizatore turnira, studente, učenike srednjih i osnovnih škola, posetioce sportskih događaja. |
| Posledice su | Neredovno bavljenje sportom i fizičkim aktivnostima, talentovani individualci nemaju mogućnosti za dalji napredak i razvoj. |
| Uspešno rešenje će | Omogućiti korisnicima brži i lakši pristup sportskim događajima i terenima. |
| Proizvod je namenjen | Timovima koji se takmiče, menadžerima sala, sportistima. |
| Koji | Će moći da zakažu svoj termin na terenu. |
| Proizvod je | Web aplikacija |
| Koja | Pronalazi terene u blizini korisnika, prikazuje slobodne termine, potencijalne saigrače kao i njihov lični opis; pruža menadžerima i timovima pristup većem broju korisnika. |
| Za razliku od | Postojećih web aplikacija koje nemaju sistem za bodovanje timova kao i njihovo rangiranje. |
| Naš proizvod će | Omogućiti takmičenje između timova, kao i mogućnost komuniciranja između korisnika, na principu društvene mreže. |

# Opis projekta

Opis projektnog zadatak:

Naš projekat ima za cilj da olakša dogovor između korisnika koji žele da se bave sportom, da im ponudi terene ili sale u njihovoj blizini. Postoji i mogućnost formiranja timova, gde će se timovi takmičiti, na osnovu rezultata bivaju rangirani i kao takvi se mogu klasifikovati u bolje ili gore timove, kako bi doprineli takmičarskom duhu i proširili mogućnosti koje naša aplikacija nudi. Korisnici mogu da se dogovaraju ne samo zakazivanjem termina već i preko našeg sistema za dopisivanje. Imajući to u vidu, Ball Ball aplikacija nije samo za zakazivanje termina za sport koji se korisnik opredeli, već ima i karakteristiku društvene mreže.

Glavni zadaci koje proizvod treba da rešava:

Aplikacija treba da na prost i brz način omogući korisnicima pristup raspoloživim/slobodnim terenima i terminima za njih, kako bi mogli da se bave sportom.

Svakom korisniku treba omogućiti kreiranje sopstvenog profila, koji će služiti da se o korisniku beleže osnovne informacije o njemu (lični opis, omiljeni sport, ocena od strane drugih korisnika...).

Korisniku treba dozvoliti rezervisanje termina za koji se teren odluči.

Korisniku treba prikazati terene na osnovu njegove lokacije, kako bi našao sebi prikladan u blizini.

Treba uneti podatke o korisnicima, kao i imati opciju za čuvanje, izmenu, prikaz, i brisanje podataka.

Glavne karakteristike proizvoda:

Brz i lak pristup svim korisnicima preko interneta.

Mogućnost dopisivanja i dogovaranja preko privatnog chat-a.

Formiranje timova preko aplikacije.

# Znanja i veštine potrebne za izradu projekta

Potrebna znanja i veštine projektnog tima:

Za realizaciju projekta potrebno je poznavanje web framework-a ASP .NET Core, front-end web framework Angular, DBMS(Database Management System) MySql za čuvanje podataka u bazi.

Znanja i veštine članova tima:

Svi članovi tima su upoznati sa objektno-orijentisanom paradigmom, standardnim web tehnologijama,

iskustvo u radu sa bazama podataka u postavljanju upita DBMS-u, poznavanje asemblerskog jezika, kao i

druge tehnologije koje se danas koriste.

Stefan Jovanović: Ističe se po poznavanju front-end tehnologija kao što je Angular.

Tomislav Jovanović: Odlično pozvanje back-end tehnologija kao što je ASP .Net Core koji se koristi kod ovog projekta.

Svetomir Jončić: Poznavanje front-end i back-end tehnologija, kao i tehnologija za rad sa bazom podataka.

Rizici za uspešnu realizaciju projekta:

Rizik predstavlja potencijalno loša procena ukupnog vremena potrebnog za izradu projekta, u slučaju prekoračenja, uzeći u obzir planirano odsustvo članova tima. Takođe, rizik predstavlja manjak iskustva članova tima u oblasti izrade projekata.

# Cilj i motivacija tima

Ciljevi tima:

Glavni cilj tima je izrada upotrebljivog i kvalitetnog proizvoda.

Sporedni cilj je sticanje znanja iz novih tehnologija, kao i sticanje iskustva u radu sa timom na istom projektu.

Ciljevi članova tima:

Stefan ima cilj da unapredi svoje znanje koristeći Angular, da bi bio kompetentan u ravoju web aplikacija.

Tomislav je postavio sebi cilj da u okviru .NET framework-a proveri svoje sposobnosti izrade kvalitetnog back-end -a.

Svetomir ima za cilj da stekne iskustvo u izradi projekata gde su angažovani više članova, kako bi svoje znanje doprineo timu kao celini, a ne kao individua.

Osobine članova tima (tip ličnosti):

Stefan je veoma inteligentan i maštovit, što on koristi kako bi napravio veoma zanimljiv izgled web aplikacije, uvek spreman da svoje znanje nadogradi novim veštinama.

Tomislav je dosta nalik Stefanu, vrlo je druželjubiv i kao takav predstavlja poželjnog „saigrača“ u timu.

Svetomir je uvek pozitivan, doprinosi timu pozitivnu energiju, i njegovi kvaliteti pomažu stvaranje dobre radne atmosfere u timu.

# Vođa tima

Kriterijumi za izbor vođe tima:

Osobine koje vođa tima mora da poseduje kako bi izrada projekta išla po planu i na vreme su: socijalne sposobnosti, tip ličnosti, iskustvo koje član poseduje, znanje koje je potrebno za izradu kao i veština upravljanja i komunikacije sa ostatkom tima.

Izbor vođe tima:

U dogovoru između članova tima, uzeći u obzir da smo relatvno svi podjednako iskusni i posedujemo istu količinu znanja, odlučili smo da o svemu odlučujemo zajedno, bez da se neko ističe više od drugog. Još jedan razlog za to je što su članovi tima sličnog opisa ličnosti i na sličan način razmišljamo, zato smo odlučili da nema vođe tima. Potencijalna alternativa je da Svetomir bude vođa tima zbog svojih veština upravljanja timom i komunikacije sa članovima.

# Komunikacija

Načini komunikacije:

Komunikaciju ćemo obavljati najviše uživo, sazivaćemo sastanke gde ćemo zajedno raditi na problemu. Kao pomoćno sredstvo koristićemo neku od platformi kao što je Discord koja nam omogućava video poziv i screensharing između članova.

Načini održavanja sastanaka:

Sastanci će se održavati posle predavanja u nekoj od slobodnih učionica gde možemo koristiti tablu da vizuelno predstavimo probleme, ideje, koncepte koje ćemo primenjivati u izradi projekta. Takođe, sastanci će se održavati u dogovoreno vreme kada su svi članovi dostupni, kako ne bi neko od članova propustio nešto važno.

Kako će biti vođena evidencija o odlukama u toku izrade projekta:

Odluke će se donositi demokratski, članovi tima će izneti svoje mišljenje vezano za aktuelnu temu, odlučivaće se glasanjem, i to jednoglasno. Evidenciju ćemo voditi preko Google Docs-a gde će svaki član imati pristup i mogućnost da svoje predloge zabeleže u dokumentu.

Načini razmene podataka:

Koristićemo Bitbucket gde će postojati repozitorijum kreiran za potrebe tima, odakle će svako od članova moći da pristupi podacima, kao i da ih ažurira, doda nove...

Uz pomoć screensharing-a možemo u realnom vremenu deliti sliku ekrana i svaki od članova može da pristupi sadržaju.

U slučaju da su datoteke prevelike da bi se slale putem discord-a ili drustvenih mreža, možemo koristit Google Drive ili weTransfer koji su osmišljeni za čuvanje većih datoteka.

# Planiranje vremena

Prosečan nedeljni broj sati rada na izradi projekta (pojedinačno i timski):

Da ne bismo kao tim došli u situaciju da zakasnimo sa krajnjim terminom za završetak projekta, treba dobro proceniti koliko se svako od članova može posvetiti projektu na nedeljnom, odnosno dnevnom nivou. Uzeći u obzir da svi članovi tima imaju relativno sličan raspored obaveza i aktivnosti na dnevnom nivou, svaki od članova na dnevnom nivou može odvojiti 60-90 min, i da radi 7 dana nedeljno, što će na nedeljnom nivou iznositi 7-8 sati individualnog rada na projektu.

Sastanci će se održavati 3 puta nedeljno, raspored će zavisiti od obaveza članova za tu nedelju, i cilj je da se timski radi bar 90-120 min po sastanku, na nedeljnom nivou broj sati timskog rada je 5-6 sati.

Isplanirano odsustvo članova tima:

Stefan Jovanovič: 29.4.-3.5.2024.

Tomislav Jovanović: Nema planiranih odsustva.

Svetomir Jončić: 25.3.-27.3.2024. i 29.4.-6.5.2024.

Ukupan broj sati rada na izradi projekta:

180-200 h