
WOJSKOWA AKADEMIA TECHNICZNA

im. Jarosława Dąbrowskiego



Projekt z przedmiotu Metody programowania .NET

**Temat: „Aplikacja do definicji i prowadzenia sprintów
Scrumowych”**

Wykonawcy: Trembowska Izabela, Witczak Piotr, Urbański Patryk

Numer grupy: WCY18IJ7S1

Prowadzący ćwiczenia laboratoryjne: mgr. inż. Kamil Małysz

Spis treści

1.	Wstęp	3
2.	Opis aplikacji.....	3
3.	Diagram aktywności	4
4.	Diagram klas	5
5.	Instrukcja obsługi aplikacji.....	5
5.1	Rejestracja nowego użytkownika	5
5.2	Tworzenie zespołu	6
5.3	Definiowanie sprintu	6
5.4	Komentowanie sprintów	7
5.5	Polityka prywatności	8
5.6	GitHub	8
6.	Założenia względem bezpieczeństwa.....	9
6.1	Niezałogowany użytkownik	9
6.2	Nieistniejący zasób	9
6.3	Próba przejrzenia danych bez uprawnień	9
6.4	Próba korzystania z niedostępnych funkcjonalności.....	10

1. Wstęp

Aplikacja ScruMster wspomaga zespoły w zarządzaniu pracą wykorzystując metodykę Scrum. Aplikacja przeznaczona jest dla organizacji, które mają ustaloną strukturę oraz hierarchię jej członków. Dzieli ona użytkowników na role, które odpowiadają osobom zarządzającym zespołami oraz ich podwładnym. W razie potrzeb administrator może dodawać kolejne, aby precyzyjniej oddać stanowiska użytkowników aplikacji. Każdy prowadzący zespół może dynamicznie dodawać do niego członków oraz usuwać ich. Ponadto ma możliwość tworzenia i opisywania sprintów. Każdy członek zespołu może się o nich wypowiedzieć poprzez zamieszczenie komentarza. Wszystko po to, aby zapewnić płynną komunikację między użytkownikami oraz usprawnić, a do tego ułatwić ich pracę.

2. Opis aplikacji

W naszym projekcie wykorzystaliśmy technologię ASP.NET Core pracując według wzorca MVC. Oznacza to, że w naszej aplikacji znajdują się trzy główne grupy plików: modele, widoki oraz kontrolery, które poprzez komunikację między sobą a bazą danych, czynią aplikację w pełni responsywną i funkcjonalną. Sama baza danych zawierająca m.in.: użytkowników, zespoły, sprinty czy komentarze została zrealizowana przy pomocy technologii Microsoft SQL Server w wersji 13. Jest ona zapisywana lokalnie, a wszystkie jej rekordy mogą zostać odtworzone oraz dowolnie wykorzystane i modyfikowane.

3. Diagram aktywności

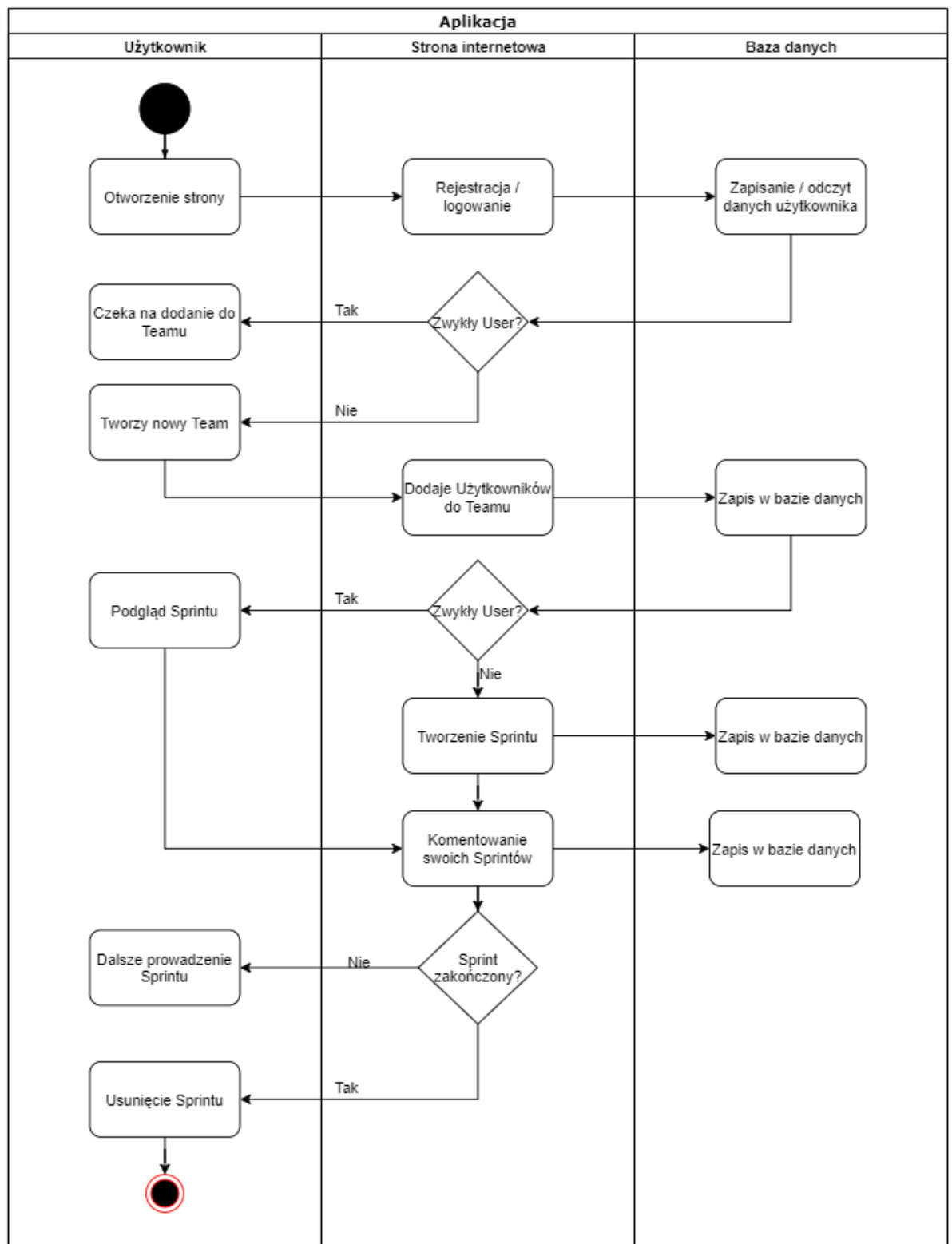


Diagram aktywności przedstawia dynamiczne aspekty aplikacji. Pokazuje kto jest za co odpowiedzialny i jakie zadania wykonuje.

4. Diagram klas

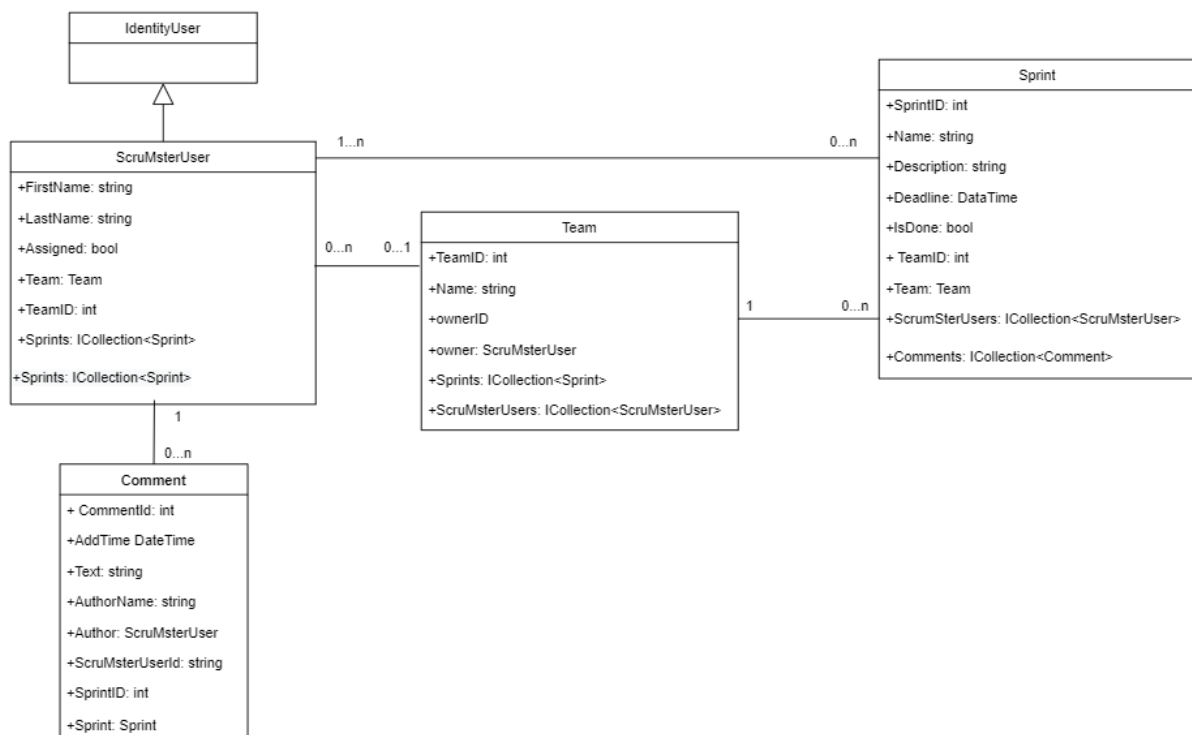


Diagram klas modeli prezentuje strukturę systemu w modelach. **ScrumsterUser** dziedziczy po klasie **IdentityUser** i rozszerza ją o niezbędne atrybuty. Każdy użytkownik może tworzyć dowolną liczbę komentarzy, należy do jednego zespołu oraz może mieć przypisaną różną liczbę sprintów.

5. Instrukcja obsługi aplikacji

5.1 Rejestracja nowego użytkownika

Aby dodać nowego użytkownika należy przejść do strony rejestracji, odnośnik ze strony głównej znajduje się w prawym górnym rogu. Przekieruje nas to do okna typowego dla tej czynności, gdzie podajemy swoje dane oraz ustawiamy hasło. Po zarejestrowaniu konta można się nim bezproblemowo logować. Użytkownik niezalogowany nie ma dostępu do żadnej z funkcjonalności aplikacji.

[Scrumster](#) [Home](#) [Privacy](#) [Register](#) [Login](#)

Register

Create a new account.

First name

Last name

Role

User

Email

Password

Confirm password

Register

Scrumster.

Register to use application Scrumster.

5.2 Tworzenie zespołu

Jeżeli posiadamy rolę na poziomie menadżera zespołu możemy takowy utworzyć. Kliknięcie przycisku Create przenosi nas do okna z wyborem nazwy zespołu oraz możliwością wybrania osób, które miałyby się w tym zespole znaleźć. Założyciel może dowolnie edytować zespół oraz rotować jego członkami czy też go usunąć. Zwykły użytkownik może jedynie obejrzeć szczegóły zespołu, do którego należy.



Team

+Create New

Name



Team

Name

MyTeam

[Edit Details](#) [Delete](#)



Details

Team

Name	MyTeam
Leader	Team1 Manager

Users

First name	Last name	Email
Team1	Manager	tlm@tlm.com

Sprints

Name	Deadline
Sprint1	2021-01-27 00:00:00

[Edit Back to List](#)

5.3 Definiowanie sprintu

Założyciel zespołu może planować dla niego sprinty. Okno kreatora sprintu pozwala ustawić jego deadline, nazwać go oraz opisać. Ilość założonych sprintów nie jest niczym ograniczona. Po zakończeniu prac założyciel zespołu może ustawić sprint jako zakończony i usunąć. Zwykły użytkownik może jedynie podejrzeć sprinty swojego zespołu.

ScrumMsterHomePrivacyTeam Sprint Comment Role Hello tlm@tlm.com!Logout

Sprints

+Create New

Find by name: Search Back to Full List

Name	Deadline	Is done	Team
------	----------	---------	------

PreviousNext

ScrumMsterHomePrivacyTeam Sprint Comment Role Hello tlm@tlm.com!Logout

Sprints

+Create New

Find by name: Search Back to Full List

Name	Deadline	Is done	Team	
Sprint1	2021-01-27	<input type="checkbox"/>	MyTeam	Edit Details Delete

PreviousNext

ScrumMsterHomePrivacyTeam Sprint Comment Role Hello tlm@tlm.com!Logout

Details

Sprint

NameSprint1

DescriptionUpdate database

Deadline Date2021-01-27

IsDone☐

TeamMyTeam

Comments

Content	Add time	Author
Comment1	2021-01-25 10:59:42	Team1 Manager

Edit Back to List

5.4 Komentowanie sprintów

Komentarze służą do komunikacji między użytkownikami zespołu. Mogą się informować o przebiegu prac, zgłaszać błędy itp. Aby skomentować sprint należy wcisnąć przycisk Create w zakładce komentarzy, a następnie wpisać treść komentarze oraz wybrać, do którego sprintu się on odnosi. Komentarz zostaje zapisany wraz z datą dodania i jego autorem, a wszyscy członkowie zespołu mogą podejrzeć jego treść. Komentarze mogą w dowolnej liczbie tworzyć zarówno założyciele zespołów jak i ich pozostali członkowie.

ScrumMsterHomePrivacyTeam Sprint Comment Role Hello tlm@tlm.com!Logout

Comment

+Create New

AddTimeTextSprint

ScrumMsterHomePrivacyTeamSprintCommentRoleHello tlm@tlm.com!Logout

Details

Comment

AddTime

01-25-21 10:59:42

Text

Comment1

Sprint

Sprint1

Author

Team1 Manager

Back to List

5.5 Polityka prywatności

W każdym momencie dostępna jest zakładka privacy, gdzie użytkownik może podejrzeć politykę prywatności.

ScrumMsterHomePrivacyRegisterLogin


Privacy Policy

Content

The content was sent to your email. If you do not have access to it, contact the administrator.
admin@admin.com

Changes to our Privacy Policy

We may change privacy policy from time to time. If the changes are significant, we will provide a more prominent notice by adding a notice on the Services homepages, login screens, or by sending you an email notification. We will also keep prior versions of this Privacy Policy in an archive for your review. We encourage you to review our privacy policy whenever you use the Services to stay informed about our information practices and the ways you can help protect your privacy.



5.6 GitHub

Strona główna zawiera odnośnik do repozytorium GitHub, na którym znajduje się cały projekt.

ScrumMsterHomePrivacyRegisterLogin

Welcome!

ScrumMster is an application supporting the management of work in a team.
Log in to use the application..

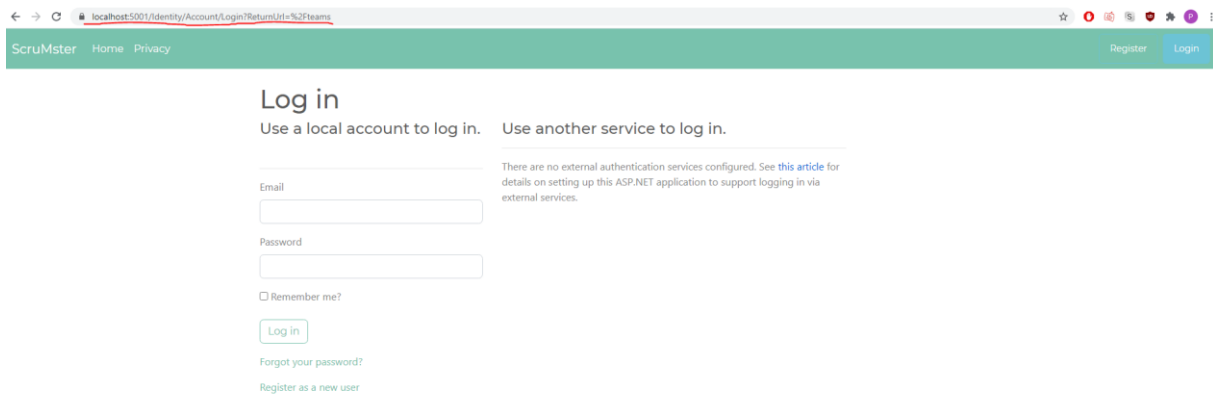
View project code

Go to GitHub

6. Założenia względem bezpieczeństwa

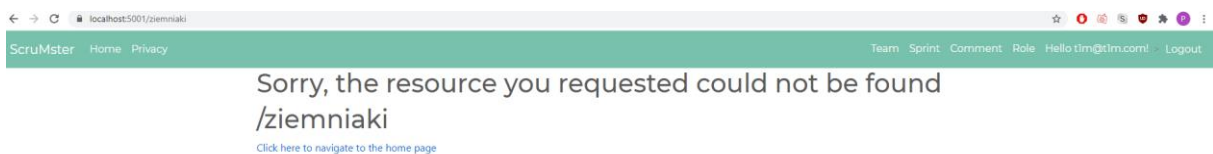
6.1 Niezalogowany użytkownik

Osoba niezalogowana nie może korzystać z żadnej z funkcjonalności aplikacji poza możliwością rejestracji oraz logowania i wyświetleniem polityki prywatności. Każda próba otworzenia którejkolwiek z podstron zakończy się przekierowaniem do okna logowania.



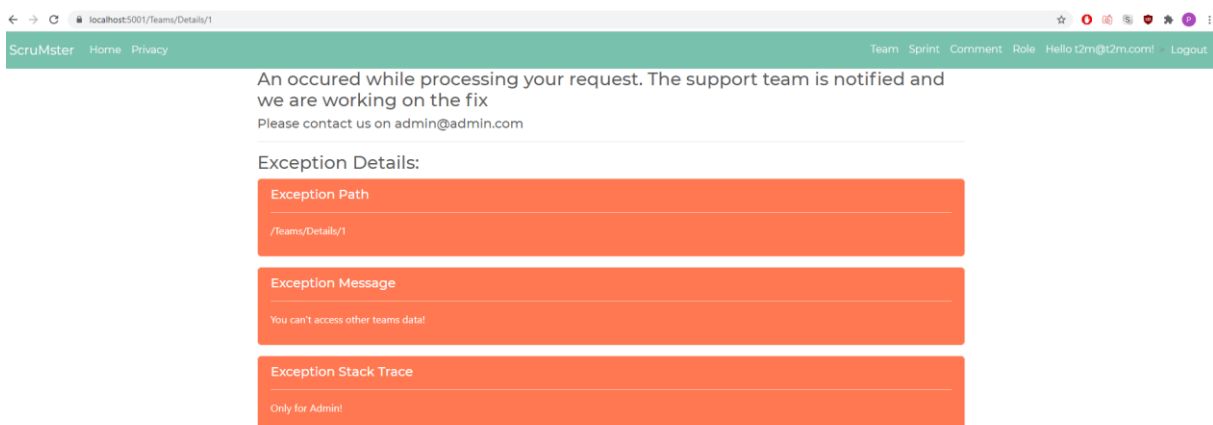
6.2 Nieistniejący zasób

Strona zwracająca błąd o nieistnieniu danej podstrony została przerobiona tak, aby była przyjemniejsza dla oka oraz zawierała odnośnik do strony głównej aplikacji.



6.3 Próba przejrzenia danych bez uprawnień

Podczas próby dostępu zalogowanego użytkownika do danych innego zespołu, jego sprintów etc. zostanie wyświetlona strona z opisem błędu o braku dostępu. Użytkownik z poziomu aplikacji nie ma możliwości podejrzenia rzeczonych danych, jednak może próbować dostać się do nich poprzez wpisanie URL.



6.4 Próba korzystania z niedostępnych funkcjonalności

Jeżeli rola przypisana użytkownikowi nie posiada odpowiednich uprawnień, nie może on poprzez wpisanie odpowiedniego URL dostać się do danych funkcjonalności. Przykładowo zwykły użytkownik nie ma możliwości stworzenia zespołu czy usuwania sprintów.

