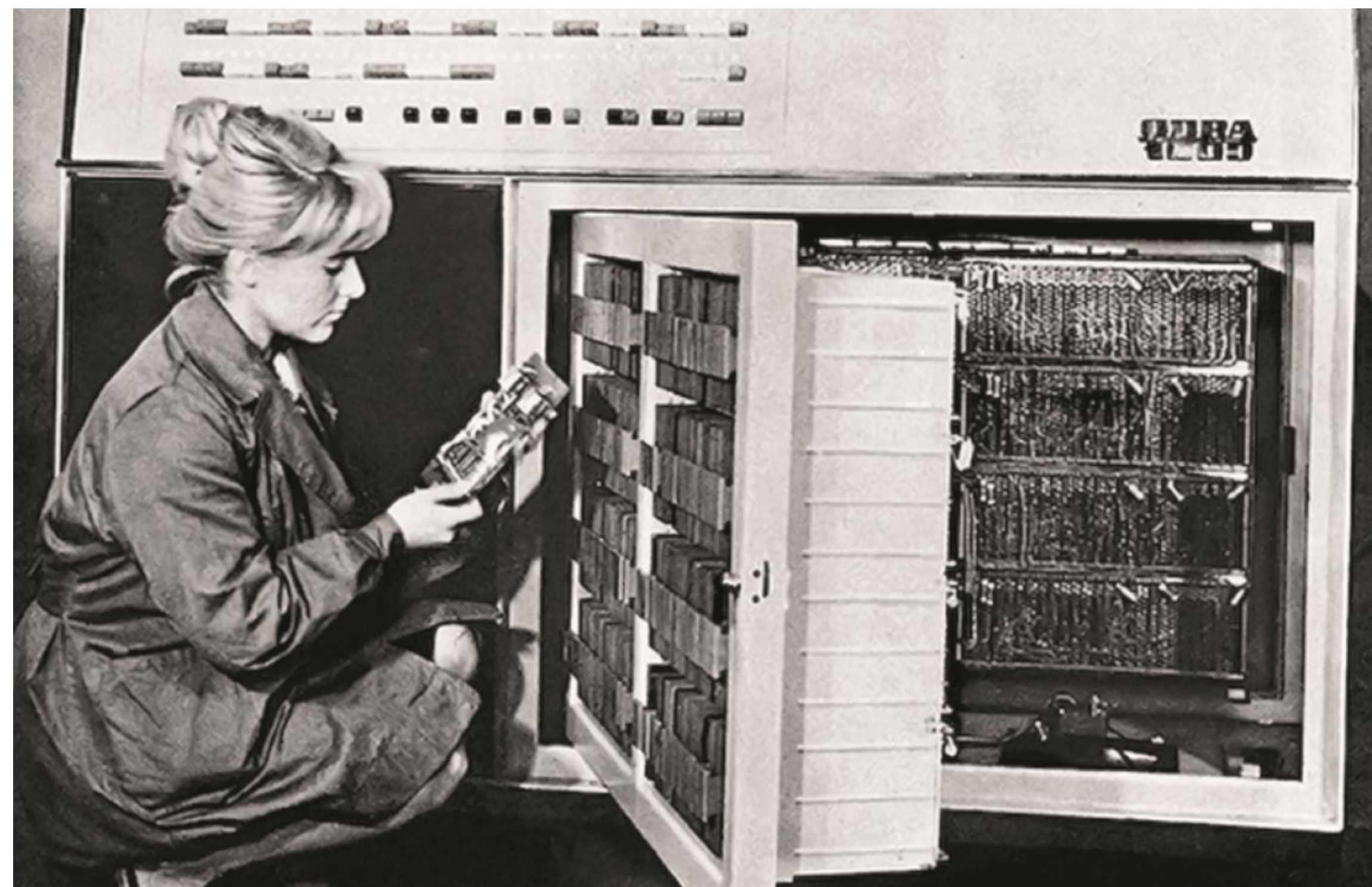


Techniczny projekt nowatorski aplikacji mobilnych



WOJCIECH BARCZYŃSKI

- Tech Lead
- Software Developer -> System Engineer
- wojciech.barczynski@wsb.wroclaw.pl

Plan

3 semestry:

1. Temat, spis treści, oraz github repo
2. End2End
3. Część pisemna, patch-patch-extend

Tematy

- szeroko inżynieria oprogramowania
- element oprogramowania
- technologia w chmurze

Plan

Po pierwszym spotkaniu:

1. Przesłać email z propozycją tematów

- prefix w tytule emaila [projekt nowatorski]

Plan

Spotkanie 2:

- Zaakceptowany temat
- Mieć gotowe:
 - Repozytorium git,
 - Plik README.md z tytułem oraz opisem
- oraz pytania

Plan

Spotkanie 3:

- 5 minut na osobę
- prezentacja pomysłu i projektu

Plan

Spotkanie 4:

- 5 minut na osobę
- prezentacja related work (książki, artykuły, dokumentacja tech, istniejące systemy)

Plan

Na zaliczenie:

- [x] github
- [x] spis treści
- [x] 10 odnośników do literatury
- [x] ogólnikowy plan

Dodakowo, można dodać:

- mockup/wireframes/high-q, schemat architektury, itp. itd.

DZIĘKUJĘ ZA UWAGĘ

Wojciech Barczyński

wojciech.barczynski@wsb.wroclaw.pl

BACKUP SLIDES

Na kim się wzorować

- Robert C. Martin (Uncle Bob): [arch](#), [scrum](#), [craftsmanship](#)
- Martin Fowler: [arch](#)
- Martin Thomson: [perf](#)
- Brendan Greg: [perf](#)
- Golang: [Peter Bourgon](#)
- C++ (Scott Meyers), Java, ..., microservices, startups,..., coding sessions

Lekka Lektura o najlepszych praktykach
dla programistów

**Andrew Hunt, David Thomas, "Pragmatic
Programmer". Addison-Wesley Professional**