

Krzysztof Cichowski, 109129
Szymon Tokarski, 109316

Realizacja Projektu Informatycznego

Etap 1: Infrastruktura projektu

1. Organizacja zespołu projektu

Skład zespołu:

1) Krzysztof Cichowski - programista C++, posiadający wiedzę oraz doświadczenie w modelowaniu systemów informatycznych, zdobyte podczas studiów, jak i równolegle odbywanych praktyk - wykonywanej pracy.

2) Szymon Tokarski - programista .NET, posiada wiedzę na temat wytwarzania i wdrażania rozwiązań informatycznych.

Projekt będzie realizowany przez 2 osoby. Nie będzie z góry określonych i przydzielonych ról – każda z osób w zespole będzie miała takie same uprawnienia – osoby będą wspólnie realizować projekt, kontrolować prace i zarządzać zmianami. Takie podejście będzie wymagało, aby każdy etap projektu, każda decyzja odnośnie jego realizacji itp. była konsultowana między członkami zespołu.

Większość prac związanych z projektem będzie prowadzonych w rozproszeniu. Chodzi nam w tym miejscu o takie czynności jak pisanie kodu i tworzenie dokumentacji do niego. Jednak w związku ze wcześniej wspomnianym założeniem odnośnie wspólnej realizacji projektu, konieczne będą spotkania, na których omawiane będą wszelkie kwestie związane z planowaniem kolejnych etapów projektu, kontrolowaniem aktualnie wykonywanych zadań i sprawozdaniem z wykonanych zadań.

2. Komunikacja w zespole

W poprzednim punkcie napisaliśmy, że będziemy głównie pracować w rozproszeniu. Będzie to wymagało użycia różnych dostępnych środków komunikacji. Zakładamy użycie:

- komunikatora Gadu-Gadu,
 - poczty internetowej (e-mail).
 - współdzielonego miejsca przechowywania dokumentów / kodu - googleDoc + googleCode
- Ponadto będziemy spotykać się co najmniej raz w tygodniu, aby omówić wszystkie aktualne kwestie projektu, jak np. aktualnie wykonywane zadania, planowanie kolejnych etapów itd.

3. Dokumentacja

W naszym zespole przyjęliśmy następujący schemat nazewnictwa dokumentów:

ID_PROJEKTU.ID_TYPU_DOKUMENTU.NAZWA.WERSJA

ID_PROJEKTU - ponieważ realizujemy na przedmiocie jeden projekt, więc ten człon nie będzie się zmieniać. Dla naszego projektu ID to po prostu jego nazwa - **educenter**.

ID_TYPU_DOKUMENTU - w dokumentacji będą zawarte dokumenty dotyczące różnych aspektów systemu, więc je również należy rozróżniać. Przykładowo dokumenty zawierające dokumentację kodu źródłowego będziemy oznaczać **code_doc**, a dokumenty zawierające modele systemu (np. diagramy przypadków użycia, diagramy klas, itd.) oznaczone będą identyfikatorem **model**.

NAZWA - będzie to po prostu nazwa konkretnego dokumentu. Naszym założeniem jest, aby nazwa była możliwie krótka, ale też jednoznacznie określała czego dany dokument dotyczy.

WERSJA - wersja dokumentu będzie się składała z dwóch liczb w formacie: L1.L2, gdzie L1 oznacza numer wersji podstawowej, natomiast L2 oznacza wersję podrzędną. L2 będzie zmieniane wraz z każdą modyfikacją dokumentu, natomiast L1 będzie się zmieniać wraz z kolejnymi etapami realizacji projektu.

Ponadto przyjmujemy, że żadne nazwy nie będą zawierały białych znaków. Będą się składały wyłącznie z małych liter alfabetu, cyfr i ewentualnie podkreślenia - "_".

Przykład: **educenter.code_doc.session_class.2.13**

Oznaczać będzie dokument dotyczący projektu Educenter, zawierający dokumentację kodu źródłowego. W tym przypadku będzie to kod klasy Session (odpowiedzialnej za utrzymanie sesji użytkownika). Wersja dokumentu to 2.13.

4. Współdzielenie dokumentów i kodu

W celu lepszej organizacji pracy użyjemy ogólnie dostępnych i popularnych narzędzi do przechowywania, oraz wersjonowania dokumentów oraz kodów źródłowych.

- Do przechowywania oraz współdzielenia dokumentów użyjemy GoogleDocs, oraz wiki na stronie projektu (googleCode)
- Do wersjonowania kodów źródłowych projektu użyjemy GoogleCode.

5. Narzędzia

wspomaganie organizacji projektu i tworzenie dokumentów:

- Doxygen – tworzenie dokumentacji kodu źródłowego

współdzielenie dokumentów i kodu:

- Google Docs
- Google Code (klient TortoiseSVN oraz wtyczka do Visual Studio AnkhSVN)

narzędzia wspierające komunikację:

- komunikator Gadu-Gadu
- dowolny klient pocztowy, lub przeglądarka internetowa

wytwarzanie i testowanie systemu:

- Microsoft Visual Studio 2008 Professional

wytwarzanie interaktywnych dokumentów, kursów umieszczanych w naszym serwisie:

- Adobe Captivate

6. Architektura projektu

Educenter będzie multimedialnym, internetowym centrum kształcenia, więc narzuca to technologie internetowe pozwalające na swobodne i w miarę proste stworzenie interaktywnego interfejsu

System będzie pisany technologii .Net - silverlight oraz asp.net