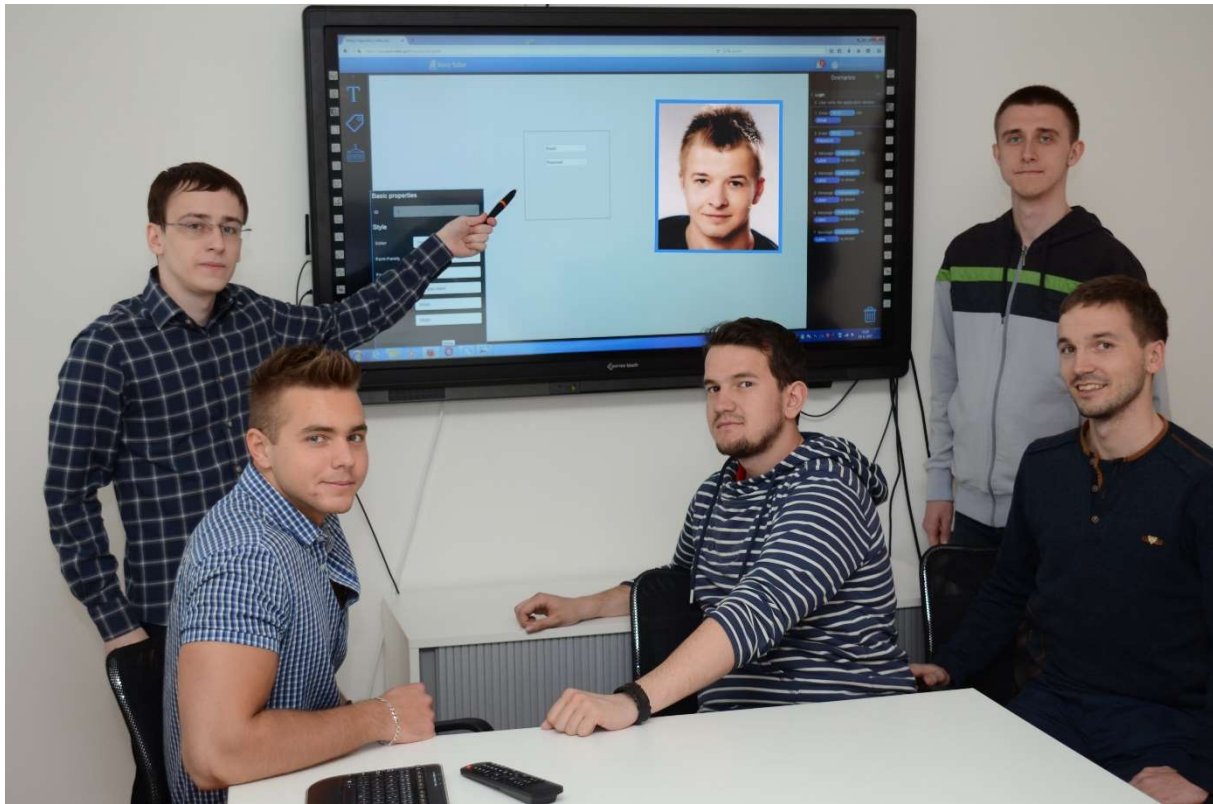


TÍM č. 4 IS-SI

CoolStoryBro



Názov projektu:
StoryTeller

Členovia tímu (študenti):

Jakub Ondik, Adam Neupauer, Patrik Januška, Martin Olejár,
Miroslav Hurajt, Ondrej Hamara

Ved. tímu (pedagóg):

Dr. Karol Rástočný

Motto tímu: „Rýchlo, lacno, efektívne“

O ČOM JE NÁŠ PROJEKT?

Cieľom tohto projektu je vytvoriť softvérový systém určený na zber požiadaviek a na generovanie akceptačných testov vrátane ich spúšťania. Chceme umožniť softvérovým analytikom (ale aj zákazníkom) vytváranie skíc používateľských príbehov (z angl.

user stories) pomocou kreslenia. Používatelia nášho systému majú možnosť vytvárať projekty skladajúce sa z jednej alebo viacerých skíc, ktoré môžu zdieľať zákazníkom. Zákazníci tak získajú prehľad o navrhovanom systéme, do ktorého budú môcť včas zasiahnuť upozornením analytikov správami, pridaním komentárov alebo priamou úpravou skíc.

Súčasťou tohto projektu je vytvorenie modulu pre automatické generovanie akceptačných testov z vytvorených skíc a ich následné spúšťanie. Spúšťanie akceptačných testov prebieha na našich serveroch v izolovanom prostredí – v kontajneri (z angl. container), resp. vo viacerých kontajneroch podľa používateľom vybranej verzie prostredia, napríklad podľa konkrétnej verzie prehliadača v prípade akceptačných testov pre webovú aplikáciu. Taktiež plánujeme vytvoriť integračné moduly pre kolaboračné nástroje (napr. Slack) určené na sledovanie výsledkov akceptačných testov mimo nášho systému.

Celý systém je implementovaný ako klient-server aplikácia, pričom kontajnery môžu byť distribuované, t. j. používateľ nemusí používať nami poskytované prostredie, ale môže na testovanie používať vlastnú infraštruktúru. Klient je implementovaný ako webová a mobilná aplikácia, na čo sú použité rámce Ionic a AngularJS. Týmto chceme dosiahnuť možnosť kreslenia skíc nielen pomocou počítačovej myši, ale aj pomocou stylusu v prípade tabletov, čím chceme vyhovieť preferenciám používateľov.

ČO NÁM DÁVA PRÁCA NA TOMTO PROJEKTE?

Práca na tomto projekte nám v prvom rade ukázala to, ako sa pracuje na spoločnom projekte v tíme. Táto spolupráca fungovala od samotného spustenia práce na projekte, čo obnášalo vytvorenie špecifikácie projektu, vytvorenia všetkých používaných metodík, stanovenie si cieľov až po prvotné nasadzovanie a odovzdávanie výstupov, ktoré mali spĺňať všetky požadované kritériá.

V rámci tejto práce na spoločnom projekte sme sa postupne zdokonaľovali v nasadzovaní a používaní nových zvolených technológií, ale aj v technológiách, ktoré sme poznali už skôr, no

v takomto tímovom ponímaní sme si prácu s nimi ešte nemali možnosť vyskúšať.

Taktiež sme si v rámci projektu vyskúšali a postupne sme spoznávali, aké je to postupovať podľa agilnej metodiky vývoja „scrum“. V rámci tejto agilnej metodiky sme si vyskúšali a naučili sa, aké je to pracovať v dvojtýždňových šprintoch na úlohách, ktoré je potrebné riešiť a implementovať. Tieto úlohy sme sa postupne naučili detailne analyzovať, aj keď sme práve túto prvotnú analýzu v úvode fungovania dosť podceňovali. Ale naučili sme sa, aká je práve táto analýza úloh dôležitá, aby sme následne dokázali úlohy správne ohodnotiť podľa ich zložitostí. Toto agilné fungovanie nám dalo možnosť aj vyskúšať si, aké je to pracovať na úlohách, ktoré si sami vyberieme a ktoré majú určený termín dokončenia, no stále sme mali možnosť sa pri nejasnostiach obrátiť na svoj tím.

Keďže tímová práca je súčasťou skoro každého projektu z oblasti IT, získali sme vzácne skúsenosti, ktoré môžeme ďalej využiť aj pri iných ako školských projektoch. Toto berieme ako veľmi cennú výhodu, ktorú ďalej dokážeme využiť v zamestnaní, či už v „scrum“ tímoch, alebo tímoch, ktoré používajú inú metodiku vývoja softvéru.

PREČO JE NÁŠ PROJEKT ZAUJÍMAVÝ?

Nepresne definované požiadavky komplikujú nielen implementáciu daného systému, ale aj jeho návrh, čo v konečnom dôsledku znamená, že budú premrhané zdroje určené na projekt z pohľadu všetkých zainteresovaných strán. Dá sa teda povedať, že nepresné požiadavky sú jedným z najzávažnejších faktorov, ktoré spôsobujú neúspech pri projektoch.

Práve náš projekt, ktorý umožňuje skicovanie funkcionálnych požiadaviek, výrazne podporuje pochopenie požiadaviek zákazníka analytikom vďaka podpore efektívneho vytvárania skíc obrazoviek a prislúchajúcich používateľských scenárov priamo počas stretnutia so zákazníkom. Na druhej strane, vygenerované automatizované akceptačné testy jednoznačne určujú podmienky akceptovania systému zákazníkom a zjednodušujú sledovateľnosť progresu projektu