



WYDZIAŁ ELEKTRONIKI  
I TECHNIK INFORMACYJNYCH

# APSI

---

**Dokumentacja projektu**

*Julia Jodczyk, Daniel Kobiółka, Maksymilian Łazarski, Hubert Soroka, Bartłomiej Ścisiel, Maciej  
Tymoftejewicz*

*Analiza i projektowanie systemów informacyjnych 2024L*

## Spis treści

---

1. Opis systemu	3
2. Analiza UX	4
2.1 Aktorzy	4
2.2 Przypadki użycia	5
2.2.1 Lista	5
2.2.2 Użytkownik prywatny	6
2.2.3 Organizator	12
2.2.4 Administrator	19
2.2.5 Uniwersalne	21
2.3 Słownik pojęć	22
3. Projekt systemu	23
3.1 Ogólny model architektury	23
3.2 Technologie	24
4. Instrukcja	25
4.1 Instrukcja użytkownika	25
4.2 Instrukcja organizatora	30
4.3 Instrukcja administratora	36
5. Scenariusze testów manualnych	43

## 1. Opis systemu

---

Celem projektu jest stworzenie systemu, będącego platformą umożliwiającą sprzedaż biletów na wydarzenia organizowane przez podmioty zewnętrzne. Korzystać z niego będą zarówno użytkownicy prywatni, dokonujący zakupu biletów jak i przedstawiciele firm, ogłaszający swoje wydarzenia i prowadzący sprzedaż biletów w ramach systemu.

## 2. Analiza UX

---

### 2.1 Aktorzy

---

#### **Użytkownik prywatny**

Osoba indywidualna, która poszukuje biletów na wydarzenia kulturalne, sportowe, rozrywkowe lub inne imprezy. Klient ten może być zarówno stałym użytkownikiem naszej platformy, jak i nowym użytkownikiem, który korzysta z niej po raz pierwszy.

#### **Organizator**

Organizator w naszym systemie sprzedaży biletów to osoba lub instytucja odpowiedzialna za tworzenie i zarządzanie wydarzeniami, na które oferowane są bilety. Organizatorzy mogą być zarówno profesjonalnymi firmami eventowymi, jak i indywidualnymi osobami lub grupami, które chcą zorganizować koncert, festiwal, konferencję lub inne wydarzenie. Aby móc korzystać z systemu organizator musi złożyć specjalny wniosek, który musi zostać zaakceptowany przez osoby zarządzające systemem.

#### **Administrator**

Administrator w naszym systemie sprzedaży biletów ma uprawnienia do zarządzania całą platformą z poziomu administracyjnego panelu kontrolnego. Jego głównym celem jest utrzymanie systemu we właściwym stanie, zarządzanie jego wewnętrznymi ustawieniami oraz wsparcie dla organizatorów i użytkowników końcowych.

## 2.2 Przypadki użycia

---

### 2.2.1 Lista

---

#### **Użytkownik prywatny:**

- UC1: Przeglądanie listy wydarzeń
- UC2: Wyszukanie wydarzenia
- UC3: Wyświetlenie strony wydarzenia
- UC4: Stworzenie prywatnego konta
- UC5: Zakup biletu
- UC6: Zwrot biletu
- UC7: Wyświetlanie historii zakupionych biletów

#### **Organizator**

- UC8: Stworzenie wniosku o utworzenie profilu
- UC9: Stworzenie wydarzenia
- UC10: Edycja danych wydarzenia
- UC11: Anulowanie wydarzenia
- UC12: Przeglądanie statystyk wydarzenia
- UC13: Stworzenie wniosku o usunięcie profilu.
- UC14: Dodanie lokalizacji

#### **Administrator**

- UC15: Rejestrowanie organizatora
- UC16: Usuwanie organizatora

#### **Uniwersalne**

- UC17: Zalogowanie się na konto

## 2.2.2 Użytkownik prywatny

Przypisane przypadki użycia:

- UC1: Przeglądanie listy wydarzeń
- UC2: Wyszukanie wydarzenia
- UC3: Wyświetlenie strony wydarzenia
- UC4: Stworzenie prywatnego konta
- UC5: Zakup biletu
- UC6: Zwrot biletu
- UC7: Wyświetlanie historii zakupionych biletów

Nazwa	Przeglądanie listy wydarzeń
ID	UC1
Aktor główny	Użytkownik prywatny
Aktorzy	Użytkownik prywatny
Priorytet	Główne
Opis	Użytkownik może przeglądać wszystkie dostępne wydarzenia
Cel	Pozwolenie użytkownikowi na poznanie pełnej oferty planowanych wydarzeń
Wyzwalanie	Użytkownik postanawia przejrzeć listę wydarzeń
War. początkowe	• System posiada niezerową liczbę aktywnych wydarzeń
War. końcowe	• Użytkownik przejrzał listę wydarzeń
W. funkcjonalne	• System wyświetla wszystkie aktualne wydarzenia zarejestrowane w systemie
W. нефunkcjonalne	• Widok wydarzeń powinien być estetyczny
Scenariusz	1. Użytkownik otwiera stronę <b>Znajdź wydarzenie</b> 2. System wyświetla stronę z listą wydarzeń

Nazwa	Wyszukanie wydarzenia
ID	UC2
Aktor główny	Użytkownik prywatny
Aktorzy	Użytkownik prywatny
Priorytet	Opcjonalne
Opis	Użytkownik może wyszukać po nazwie konkretne wydarzenie
Cel	Pozwolenie użytkownikowi na szybsze znajdowanie interesujących go wydarzeń
Wyzwalanie	Użytkownik postanawia wyszukać wydarzenie w systemie
War. początkowe	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Użytkownik jest w stanie przeglądać listę wydarzeń (UC1)</li> <li>• System posiada niezerową liczbę aktywnych wydarzeń</li> </ul>
War. końcowe	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Użytkownik pomyślnie wyszukał wydarzenie</li> </ul>
W. funkcjonalne	<ul style="list-style-type: none"> <li>• System posiada wyszukiwarkę umożliwiającą wyszukanie wydarzenia</li> </ul>
W. niefunkcjonalne	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wyszukiwarka powinna być umiejscowiona w widocznym i intuicyjnym miejscu na stronie listy wydarzeń</li> </ul>
Scenariusz	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Użytkownik wchodzi na stronę <b>Znajdź wydarzenie</b> (UC1)</li> <li>2. Użytkownik wprowadza nazwę konkretnego wydarzenia w wyszukiwarkę</li> <li>3. System aktualizuje prezentowaną listę wydarzeń <b>[E1: Wyszukanie nie zwraca żadnych wyników]</b> .</li> </ol>
Scenariusz wyjątku	<p>E1. Wyszukanie nie zwraca żadnych wyników</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Nie zostało odnalezione wydarzenie zawierające podaną frazę.</li> <li>b. System informuje użytkownika o braku wyników wyszukiwania przy użyciu powiadomienia</li> </ol>

Nazwa	Wyświetlenie strony wydarzenia
ID	UC3
Aktor główny	Użytkownik prywatny
Aktorzy	Użytkownik prywatny
Priorytet	Główne
Opis	Użytkownik może wyświetlić stronę poświęconą konkretnemu wydarzeniu
Cel	Umożliwienie użytkownikowi poznania szczegółów dotyczących wydarzenia
Wyzwalanie	Użytkownik postanawia dowiedzieć się więcej o konkretnym wydarzeniu
War. początkowe	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Użytkownik jest w stanie przeglądać listę wydarzeń (UC1)</li> <li>• System posiada niezerową liczbę aktywnych wydarzeń</li> </ul>
War. końcowe	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Użytkownik pomyślnie wyświetlił stronę wydarzenia</li> </ul>
W. funkcjonalne	<ul style="list-style-type: none"> <li>• System wyświetla szczegółowe dane o wydarzeniu</li> </ul>
W. niefunkcjonalne	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Widok wydarzenia powinien być estetyczny</li> <li>• Dane wydarzenia powinny być przedstawione w sposób czytelny</li> </ul>
Scenariusz	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Użytkownik wchodzi na stronę <b>Znajdź wydarzenie</b> (UC1)</li> <li>2. Użytkownik znajduje interesujące go wydarzenie w liście wydarzeń</li> <li>3. Użytkownik używa przycisku przekierowującego na stronę wydarzenia</li> <li>4. System wyświetla użytkownikowi stronę z danymi dotyczącymi wybranego wydarzenia oraz biletów</li> </ol>

<b>Nazwa</b>	<b>Stworzenie prywatnego konta</b>
<b>ID</b>	UC4
<b>Aktor główny</b>	Użytkownik prywatny
<b>Aktorzy</b>	Użytkownik prywatny
<b>Priorytet</b>	Główne
<b>Opis</b>	Użytkownik prywatny tworzy konto w systemie
<b>Cel</b>	Umożliwienie użytkownikowi szerszej interakcji z systemem
<b>Wyzwalanie</b>	Użytkownik chce uzyskać dostęp do akcji wymagających posiadania konta
<b>War. początkowe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Użytkownik nie jest zalogowany</li> </ul>
<b>War. końcowe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Użytkownik pomyślnie założył konto</li> <li>• Użytkownik może zalogować się na konto</li> </ul>
<b>W. funkcjonalne</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• System pozwala na założenie konta</li> <li>• System dokonuje walidacji</li> <li>• System informuje o błędach lub sukcesach</li> </ul>
<b>W. niefunkcjonalne</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formularz musi być prosty i przejrzysty</li> </ul>
<b>Scenariusz</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Użytkownik wchodzi na stronę rejestracji</li> <li>2. System wyświetla stronę z formularzem rejestracji dla kont prywatnych</li> <li>3. Użytkownik wypełnia formularz</li> <li>4. Użytkownik przesyła formularz</li> <li>5. System dokonuje walidacji danych [E1: Dane nie przechodzą walidacji]</li> <li>6. System tworzy konto użytkownika w bazie danych</li> <li>7. System wyświetla powiadomienie o sukcesie rejestracji</li> <li>9. System przekierowuje użytkownika do widoku logowania</li> </ol>
<b>Scenariusz wyjątku</b>	<p>E1: Dane nie przechodzą walidacji</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Użytkownik podaje dane, które nie przechodzą walidacji lub są niepełne</li> <li>b. System wyświetla użytkownikowi w powiadomieniu informację o błędzie</li> </ol>



<b>Nazwa</b>	<b>Zakup biletu</b>
<b>ID</b>	UC5
<b>Aktor główny</b>	Użytkownik prywatny
<b>Aktorzy</b>	Użytkownik prywatny
<b>Priorytet</b>	Główne
<b>Opis</b>	Użytkownik prywatny dokonuje zakupu biletu za pośrednictwem systemu
<b>Cel</b>	Umożliwienie użytkownikowi zdalnego kupna biletów
<b>Wyzwalanie</b>	Użytkownik postanawia kupić bilet na interesujące go wydarzenie
<b>War. początkowe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Użytkownik posiada konto (UC4)</li> <li>• Użytkownik jest zalogowany (UC17)</li> <li>• System posiada niezerową liczbę aktywnych wydarzeń</li> <li>• Dostępne są bilety na wybrane wydarzenie</li> </ul>
<b>War. końcowe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Użytkownik pomyślnie zakupił bilet</li> </ul>
<b>W. funkcjonalne</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• System generuje rezerwację biletu i udostępnia sposób płatności</li> <li>• System wyświetla informacje o opcjach biletu</li> </ul>
<b>W. нефunkcjonalne</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interfejs kupna biletu powinien być przejrzysty</li> <li>• Transakcja kupna biletu musi być bezpieczna</li> </ul>
<b>Scenariusz</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Użytkownik wchodzi na stronę wydarzenia (UC3)</li> <li>2. Użytkownik wybiera interesujący go rodzaj biletu</li> <li>3. Użytkownik używa przycisku zakupu dla danego rodzaju biletu</li> <li>4. System wyświetla okno zamówienia biletu</li> <li>5. Użytkownik zaznajał się z informacjami dot. zakupu i wypełnia formularz osobowy</li> <li>6. System potwierdza dokonanie zakupu</li> <li>7. System wysyła użytkownikowi jego kopię biletu</li> <li>8. System wyświetla użytkownikowi panel podsumowujący zakup, zawierający kod QR biletu</li> <li>9. Użytkownik realizuje płatność [E1: Błąd w realizacji]</li> </ol>
<b>Scenariusz wyjątku</b>	<p>E1: Błąd w realizacji</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Użytkownikowi nie udało się sfinalizować transakcji w ustalonym czasie</li> <li>b. System dokonuje zwrotu biletu do puli</li> </ol>

Nazwa	Zwrot biletu
ID	UC6
Aktor główny	Użytkownik prywatny
Aktorzy	Użytkownik prywatny
Priorytet	Drugorzędne
Opis	Użytkownik anuluje swoją rezerwację biletu i otrzymuje zwrot pieniędzy
Cel	Umożliwienie użytkownikowi sposobu na zwrot biletu
Wyzwalanie	Użytkownik postanawia zwrócić zakupiony w systemie bilet
War. początkowe	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Użytkownik posiada konto (UC4)</li> <li>• Użytkownik jest zalogowany (UC17)</li> <li>• Użytkownik zakupił bilet na wydarzenie (UC5)</li> <li>• Wydarzenie jeszcze nie odbyło się</li> <li>• Wydarzenie nie zostało anulowane</li> </ul>
War. końcowe	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pomyślnie zwrócono bilet</li> <li>• Następuje zwrot pieniędzy do użytkownika</li> </ul>
W. funkcjonalne	<ul style="list-style-type: none"> <li>• System pozwala na usuwanie rezerwacji i zwrot pieniędzy</li> </ul>
W. нефunkcjonalne	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zwrot pieniędzy powinien być bezpieczny</li> <li>• Interfejs zwrotu powinien być prosty</li> </ul>
Scenariusz	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Użytkownik przechodzi do strony z listą zakupionych biletów</li> <li>2. Użytkownik wybiera bilet do usunięcia spośród swoich rezerwacji</li> <li>3. Użytkownik potwierdza intencję zwrotu <b>[E1: Anulowanie]</b></li> <li>4. System rejestruje prośbę</li> <li>5. System potwierdza zwrot biletu</li> <li>6. System zleca zwrot pieniędzy</li> </ol>
Scenariusz wyjątku	<p>E1: Anulowanie</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Użytkownik postanawia nie zwracać biletu</li> </ol>

<b>Nazwa</b>	<b>Wyświetlanie historii zakupionych biletów</b>
<b>ID</b>	UC7
<b>Aktor główny</b>	Użytkownik prywatny
<b>Aktorzy</b>	Użytkownik prywatny
<b>Priorytet</b>	Główne
<b>Opis</b>	Użytkownik może przeglądać historię zakupionych biletów
<b>Cel</b>	Pozwolenie użytkownikowi na przejrzanie historii zakupionych przez niego biletów
<b>Wyzwalanie</b>	Użytkownik postanawia przejrzeć historię zakupionych biletów
<b>War. początkowe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Użytkownik posiada konto (UC4)</li> <li>• Użytkownik jest zalogowany (UC17)</li> <li>• Użytkownik zakupił bilet na wydarzenie (UC5)</li> </ul>
<b>War. końcowe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Użytkownik przejrzał historię zakupionych biletów</li> </ul>
<b>W. funkcjonalne</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• System zachowuje historię zakupu biletów dla użytkowników</li> <li>• Użytkownicy mogą zapoznać się ze swoją historią zakupów</li> </ul>
<b>W. niefunkcjonalne</b>	-
<b>Scenariusz</b>	1. Użytkownik otwiera stronę <i>Twoje bilety</i> zawierającą historię zakupionych przez niego biletów 2. System wyświetla listę zakupionych biletów posortowaną w kolejności zakupu, zawierającą podstawowe dane dot. biletów <a href="#">[O1: Wyświetlenie szczegółów]</a>
<b>Scenariusz opcjonalny</b>	O1: Wyświetlenie szczegółów <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Użytkownik wybiera bilet na interesujące go wydarzenie</li> <li>b. System wyświetla użytkownikowi szczegółowe informacje o wybranym wydarzeniu</li> </ol>

2.2.3 Organizator

Przypisane przypadki użycia:

- UC8: Stworzenie wniosku o utworzenie profilu
- UC9: Stworzenie wydarzenia
- UC10: Edycja danych wydarzenia
- UC11: Anulowanie wydarzenia
- UC12: Przeglądanie statystyk wydarzenia
- UC13: Stworzenie wniosku o usunięcie profilu
- UC14: Dodanie lokalizacji

Nazwa	Stworzenie wniosku o utworzenie profilu
ID	UC8
Aktor główny	Organizator
Aktorzy	Organizator
Priorytet	Główne
Opis	Podmiot składa wniosek o utworzenie konta z uprawnieniami organizatora wydarzeń
Cel	Złożenie wniosku o założenie konta
Wyzwalanie	Organizator postanawia złożyć wniosek o konto w systemie
War. początkowe	<ul style="list-style-type: none"><li>• Organizator nie posiada konta w systemie</li></ul>
War. końcowe	<ul style="list-style-type: none"><li>• Powstanie wniosku</li></ul>
W. funkcjonalne	<ul style="list-style-type: none"><li>• System pozwala na utworzenie nowego wniosku</li></ul>
W. нефункционалне	<ul style="list-style-type: none"><li>• Interfejs tworzenia wniosku musi być przejrzysty</li></ul>
Scenariusz	<div>1. Organizator wchodzi na stronę rejestracji</div> <div>2. Organizator wybiera opcję konta organizatora</div> <div>3. System prezentuje formularz tworzenia wniosku</div> <div>4. Organizator wypełnia formularz</div> <div>5. Organizator przesyła formularz</div> <div>6. System dokonuje walidacji danych [E1: Dane nie przechodzą walidacji]</div> <div>7. System zapisuje wniosek w bazie danych</div>
Scenariusz wyjątku	<div>E1: Dane nie przechodzą walidacji</div> <div>a. Organizator podaje dane, które nie przechodzą walidacji lub są niepełne.</div> <div>b. System wyświetla powiadomienie o błędzie</div>

<b>Nazwa</b>	<b>Stworzenie wydarzenia</b>
<b>ID</b>	UC9
<b>Aktor główny</b>	Organizator
<b>Aktorzy</b>	Organizator
<b>Priorytet</b>	Główne
<b>Opis</b>	Organizator tworzy wydarzenie dla swojej organizacji
<b>Cel</b>	Stworzenie nowego wydarzenia
<b>Wyzwalanie</b>	Organizator wchodzi na stronę aplikacji w celu stworzenia wydarzenia
<b>War. początkowe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizator posiada konto w systemie (UC15)</li> <li>• Organizator jest zalogowany (UC17)</li> </ul>
<b>War. końcowe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Powstanie nowego wydarzenia w systemie</li> </ul>
<b>W. funkcjonalne</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• System pozwala na utworzenie nowego wydarzenia</li> </ul>
<b>W. niefunkcjonalne</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interfejs tworzenia wydarzenia musi być przejrzysty</li> <li>• Wydarzenie powinno być tworzone z jak najmniejszym opóźnieniem</li> </ul>
<b>Scenariusz</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Organizator używa przycisku tworzenia wydarzenia</li> <li>2. System wyświetla okno z kreatorem wydarzenia</li> <li>3. Organizator wypełnia formularz danymi dot. wydarzenia</li> <li>4. Organizator przesyła formularz</li> <li>5. System dokonuje walidacji danych [E1: Dane nie przechodzą walidacji]</li> <li>6. System rejestruje wydarzenie w bazie danych</li> </ol>
<b>Scenariusz wyjątku</b>	<p>E1: Dane nie przechodzą walidacji</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Organizator podaje dane, które nie przechodzą walidacji lub są niepełne</li> <li>b. System wyświetla powiadomienie o błędzie</li> </ol>

Nazwa	Edycja danych wydarzenia
ID	UC10
Aktor główny	Organizator
Aktorzy	Organizator
Priorytet	Drugorzędne
Opis	Organizator może edytować dane dot. wydarzenia
Cel	Umożliwienie organizatorowi zmianę szczegółów eventu
Wyzwalanie	Pojawiły się zmiany dot. organizacji eventu, które muszą zostać wprowadzone w systemie
War. początkowe	<ul style="list-style-type: none"> <li>Organizator posiada konto (UC15)</li> <li>Organizator jest zalogowany (UC17)</li> <li>Organizator ma utworzone co najmniej jedno aktywne wydarzenie (UC9)</li> <li>Wydarzenie się jeszcze nie odbyło</li> <li>Wydarzenie nie zostało anulowane</li> </ul>
War. końcowe	<ul style="list-style-type: none"> <li>Organizator pomyślnie dokonał edycji danych wydarzenia</li> </ul>
W. funkcjonalne	<ul style="list-style-type: none"> <li>System udostępnia widok edycji wydarzenia</li> <li>Wydarzenia mogą być w pewnym stopniu edytowalne</li> </ul>
W. нефункционалне	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prezentowany widok edycji powinien być intuicyjny i łatwo dostępny</li> </ul>
Scenariusz	<ol style="list-style-type: none"> <li>Organizator otwiera stronę listy swoich wydarzeń</li> <li>System przygotowuje widok i prezentuje go organizatorowi</li> <li>Organizator wybiera wydarzenie, z listy</li> <li>Organizator używa przycisku edycji</li> <li>System wyświetla organizatorowi okno z formularzem edycji</li> <li>Organizator edytuje wybrane informacje</li> <li>Organizator przesyła formularz</li> <li>System dokonuje walidacji danych <b>[E1: Dane nie przechodzą walidacji]</b></li> <li>System aktualizuje dane wydarzenia w bazie danych</li> <li>System wyświetla organizatorowi powiadomienie o pomyślnej edycji</li> <li>System powiadamia mailowo o zaistniałych zmianach klientów posiadających bilety na wydarzenie</li> </ol>
Scenariusz wyjątku	<p>E1: Dane nie przechodzą walidacji</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Organizator podaje dane, które nie przechodzą walidacji lub są niepełne</li> <li>System informuje organizatora o błędzie</li> </ol>

<b>Nazwa</b>	<b>Anulowanie wydarzenia</b>
<b>ID</b>	UC11
<b>Aktor główny</b>	Organizator
<b>Aktorzy</b>	Organizator, Użytkownik prywatny
<b>Priorytet</b>	Drugorzędne
<b>Opis</b>	Organizator może anulować wydarzenie
<b>Cel</b>	Umożliwienie organizatorowi anulowanie eventu
<b>Wyzwalanie</b>	Wydarzenie zostało odwołane
<b>War. początkowe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizator posiada konto (UC15)</li> <li>• Organizator jest zalogowany (UC17)</li> <li>• Organizator ma utworzone co najmniej jedno aktywne wydarzenie (UC9)</li> <li>• Wydarzenie się jeszcze nie odbyło</li> <li>• Wydarzenie nie zostało anulowane</li> </ul>
<b>War. końcowe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizator pomyślnie anulował wydarzenie</li> </ul>
<b>W. funkcjonalne</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wydarzenia mogą być anulowane</li> <li>• System dokonuje zwrotu środków dla posiadaczy biletów</li> </ul>
<b>W. niefunkcjonalne</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zwroty powinny być pełne</li> <li>• Zwroty pieniędzy powinny być bezpieczne</li> </ul>
<b>Scenariusz</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Organizator otwiera stronę listy swoich wydarzeń</li> <li>2. System przygotowuje widok i prezentuje go organizatorowi</li> <li>3. Organizator wybiera wydarzenie, które chce anulować</li> <li>3. Organizator używa przycisku usuwania wydarzenia</li> <li>5. System wyświetla informację o nieodwracalności operacji</li> <li>6. Organizator potwierdza intencję anulowania wydarzenia, używając przycisku akceptacji <b>[E1: Anulowanie]</b></li> <li>7. System ustawia status wydarzenia na anulowane w bazie danych</li> <li>8. System wyświetla organizatorowi powiadomienie o pomyślnym anulowaniu eventu</li> <li>7. System powiadamia mailowo klientów posiadających bilety na wydarzenie o zaistniałych zmianach</li> <li>9. System zleca zwrot środków</li> </ol>
<b>Scenariusz wyjątku</b>	<p>E1: Anulowanie</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Użytkownik postanawia nie anulować wydarzenia i używa przycisku <code>Anuluj</code></li> </ol>

<b>Nazwa</b>	<b>Przeglądanie statystyk wydarzenia</b>
<b>ID</b>	UC12
<b>Aktor główny</b>	Organizator
<b>Aktorzy</b>	Organizator
<b>Priorytet</b>	Drugorzędne
<b>Opis</b>	Organizator widzi dla swoich wydarzeń liczbę sprzedanych biletów
<b>Cel</b>	Umożliwienie organizatorowi obserwacji popularności swoich wydarzeń
<b>Wyzwalanie</b>	Organizator postanawia przejrzeć statystyki swoich wydarzeń
<b>War. początkowe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizator posiada konto (UC15)</li> <li>• Organizator jest zalogowany (UC17)</li> <li>• Organizator ma utworzone co najmniej jedno aktywne wydarzenie (UC9)</li> </ul>
<b>War. końcowe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizator widzi statystyki sprzedaży biletów na swoje wydarzenia</li> </ul>
<b>W. funkcjonalne</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• System udostępnia informacje o sprzedanych biletach</li> </ul>
<b>W. нефункционалне</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informacje o biletach i wydarzeniach powinny być prezentowane w sposób przejrzysty</li> </ul>
<b>Scenariusz</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Organizator otwiera stronę listy swoich wydarzeń</li> <li>2. System wyświetla widok listy wydarzeń zawierający informacje o liczbie sprzedanych biletów dla każdego wydarzenia</li> </ol> <a href="#">[O1: Sprawdzenie danych szczegółowych]</a>
<b>Scenariusz opcjonalny</b>	<p>O1: Sprawdzenie danych szczegółowych</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Organizator wybiera wydarzenie, o którego sprzedaży biletów chce dowiedzieć się więcej</li> <li>b. Organizator używa przycisku przenoszącego go na stronę wydarzenia</li> <li>c. System prezentuje organizatorowi stronę wybranego wydarzenia rozszerzoną o szczegółowe statystyki sprzedaży każdej z kategorii biletów</li> </ol>



<b>Nazwa</b>	<b>Stworzenie wniosku o usunięcie profilu</b>
<b>ID</b>	UC13
<b>Aktor główny</b>	Organizator
<b>Aktorzy</b>	Organizator
<b>Priorytet</b>	Główne
<b>Opis</b>	Podmiot składa wniosek o usunięcie konta z uprawnieniami organizatora wydarzeń
<b>Cel</b>	Złożenie wniosku o usunięcie konta
<b>Wyzwalanie</b>	Organizator postanawia złożyć wniosek usunięcie konta w systemie
<b>War. początkowe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizator posiada konto w systemie (UC15)</li> <li>• Organizator jest zalogowany (UC17)</li> </ul>
<b>War. końcowe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Powstanie wniosku</li> </ul>
<b>W. funkcjonalne</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• System pozwala na utworzenie nowego wniosku</li> </ul>
<b>W. niefunkcjonalne</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proces składania wniosku musi być intuicyjny</li> </ul>
<b>Scenariusz</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Organizator zgłasza wniosek o usunięcie aktywnego konta</li> <li>2. System wyświetla zapytanie o potwierdzenie intencji złożenia wniosku</li> <li>3. Organizator potwierdza intencję złożenia wniosku</li> <li>4. System rejestruje wniosek</li> <li>5. System informuje o złożeniu wniosku</li> </ol>

<b>Nazwa</b>	<b>Dodanie lokalizacji</b>
<b>ID</b>	UC14
<b>Aktor główny</b>	Organizator
<b>Aktorzy</b>	Organizator
<b>Priorytet</b>	Główne
<b>Opis</b>	Podmiot dodaje do systemu informacje o lokalizacji przyszłych eventów
<b>Cel</b>	Dodanie lokalizacji do systemu oraz umożliwienie jej użycia przy tworzeniu przyszłych wydarzeń
<b>Wyzwalanie</b>	Organizator postanawia dodać lokalizację do systemu
<b>War. początkowe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Organizator posiada konto (UC15)</li> <li>Organizator jest zalogowany (UC17)</li> </ul>
<b>War. końcowe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Powstanie wniosku</li> </ul>
<b>W. funkcjonalne</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>System pozwala na utworzenie nowego wniosku</li> </ul>
<b>W. niefunkcjonalne</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Interfejs tworzenia wniosku musi być przejrzysty</li> </ul>
<b>Scenariusz</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Organizator używa przycisku dodania lokalizacji [A1: Lokalizacja do wydarzenia -&gt;]</li> <li>System prezentuje okno tworzenia lokalizacji [&lt;- A1]</li> <li>Organizator wypełnia formularz</li> <li>Organizator przesyła formularz</li> <li>System dokonuje walidacji danych [E1: Dane nie przechodzą walidacji]</li> <li>System zapisuje lokalizację w bazie danych</li> <li>System wyświetla powiadomienie informujące o sukcesie operacji</li> </ol>
<b>Scenariusz alternatywny</b>	A1: Lokalizacja do wydarzenia <ol style="list-style-type: none"> <li>Organizator używa przycisku tworzenia lokalizacji umiejscowionego w oknie tworzenia wydarzenia</li> <li>System prezentuje okno tworzenia lokalizacji</li> </ol>
<b>Scenariusz wyjątku</b>	E1: Dane nie przechodzą walidacji <ol style="list-style-type: none"> <li>Organizator podaje dane, które nie przechodzą walidacji lub są niepełne.</li> <li>System informuje organizatora o błędzie.</li> </ol>

## 2.2.4 Administrator

Przypisane przypadki użycia:

- UC15: Rejestrowanie organizatora
- UC16: Usuwanie organizatora

<b>Nazwa</b>	<b>Rejestrowanie organizatora</b>
<b>ID</b>	UC15
<b>Aktor główny</b>	Administrator
<b>Aktorzy</b>	Administrator, organizator
<b>Priorytet</b>	Główne
<b>Opis</b>	Administrator tworzy konto dla organizatora
<b>Cel</b>	Umożliwienie zewnętrznym firmom wykorzystanie systemu do promowania swoich wydarzeń i sprzedaży biletów
<b>Wyzwalanie</b>	Organizator składa wnioski o utworzenie profilu
<b>War. początkowe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Administrator jest zalogowany (UC17)</li> <li>• Istnieje co najmniej jeden nierozwiązany wniosek</li> </ul>
<b>War. końcowe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utworzony zostaje profil firmy wewnątrz systemu</li> </ul>
<b>W. funkcjonalne</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• System umożliwia administratorowi tworzenie nowych kont organizatorów</li> </ul>
<b>W. niefunkcjonalne</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zgłoszenia o rejestrację powinny być odporne na nadużycia</li> <li>• Kontakt z administratorem powinien być szybki</li> </ul>
<b>Scenariusz</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Administrator otwiera stronę listy wniosków</li> <li>2. Administrator wybiera wniosek z listy</li> <li>3. System wyświetla okno zawierające dane z wniosku</li> <li>4. Administrator weryfikuje dane <b>[E1: Odrzucenie wniosku]</b> <b>[O1: Dodatkowa komunikacja]</b></li> <li>5. Administrator inicjuje tworzenie konta poprzez użycie przycisku akceptacji wniosku</li> <li>6. System tworzy konto w bazie danych</li> <li>7. System powiadamia mailowo organizatora o stworzeniu konta</li> </ol>
<b>Scenariusz opcjonalny</b>	<p>O1: Dodatkowa komunikacja</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Administrator kontaktuje się z organizatorem za pośrednictwem zewnętrznych narzędzi w celu uszczegółowienia warunków współpracy.</li> </ol>
<b>Scenariusz wyjątku</b>	<p>E1: Odrzucenie wniosku</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Administrator odrzuca wniosek.</li> <li>b. System wysyła do wnioskodawcy wiadomość mailową informującą o odrzuceniu zgłoszenia.</li> </ol>

Nazwa	Usuwanie organizatora
ID	UC16
Aktor główny	Administrator
Aktorzy	Administrator, organizator
Priorytet	Drugorzędny
Opis	Administrator usuwa konto organizatora, na jego prośbę lub z innych przyczyn
Cel	Umożliwienie usunięcia konta organizatora administratorowi
Wyzwalanie	<ul style="list-style-type: none"> <li>Organizator wysyła prośbę do administratora o usunięcie profilu</li> <li>Administrator podejmuje decyzję o usunięciu profilu z innych przyczyn</li> </ul>
War. początkowe	<ul style="list-style-type: none"> <li>Administrator jest zalogowany (UC17)</li> <li>Istnieje konto organizatora w systemie (UC15)</li> </ul>
War. końcowe	<ul style="list-style-type: none"> <li>Profil organizatora zostaje usunięty z systemu</li> <li>Wszystkie wydarzenia powiązane z organizatorem zostają usunięte</li> </ul>
W. funkcjonalne	<ul style="list-style-type: none"> <li>System umożliwia administratorowi usuwanie kont organizatorów</li> <li>System umożliwia automatyczne usuwanie wydarzeń powiązanych z organizatorem</li> </ul>
W. нефункционалне	<ul style="list-style-type: none"> <li>System powinien być spójny przed i po usunięciu wydarzenia</li> <li>System powinien być bezpieczny, aby uniknąć niepożądanego usunięcia profilu</li> </ul>
Scenariusz	<ol style="list-style-type: none"> <li>Administrator otwiera stronę listy kont użytkowników</li> <li>Administrator wybiera użytkownika z listy</li> <li>Administrator używa przycisku usunięcia konta organizatora</li> <li>System usuwa konto z bazy danych</li> </ol> <a href="#">[O1: Usunięcie wydarzeń]</a>
Scenariusz opcjonalny	<p>O1: Usunięcie wydarzeń</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>System usuwa również wszystkie wydarzenia powiązane z organizatorem, jeśli istnieją.</li> <li>System inicjuje zwrot środków dla posiadaczy biletów</li> </ol>

2.2.5 Uniwersalne

Przypisane przypadki użycia:

- UC17: Zalogowanie się na konto

Nazwa	Zalogowanie się na konto
ID	UC17
Aktor główny	Dowolny użytkownik systemu
Aktorzy	Dowolny użytkownik systemu
Priorytet	Główne
Opis	Użytkownik loguje się na swoje konto
Cel	Umożliwienie użytkownikowi zalogowania się na swoje konto, z którym powiązane są pewnego rodzaju uprawnienia
Wyzwalanie	Użytkownik chce się zalogować
War. początkowe	<ul style="list-style-type: none"><li>• Użytkownik posiada konto (UC4)</li><li>• Użytkownik nie jest zalogowany</li></ul>
War. końcowe	<ul style="list-style-type: none"><li>• Użytkownik jest zalogowany</li></ul>
W. funkcjonalne	<ul style="list-style-type: none"><li>• System umożliwia zalogowanie się na wcześniej utworzone konto</li></ul>
W. niefunkcjonalne	<ul style="list-style-type: none"><li>• Formularz logowania powinien być intuicyjny</li></ul>
Scenariusz	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Użytkownik wchodzi na stronę logowania</li><li>2. System prezentuje formularz logowania</li><li>3. Użytkownik wypełnia formularz</li><li>4. Użytkownik przesyła formularz</li><li>5. System dokonuje walidacji danych [E1: Dane nie przechodzą walidacji]</li><li>6. System wyświetla powiadomienie informujące o sukcesie logowania</li><li>8. System przekierowuje użytkownika do strony głównej</li></ol>
Scenariusz wyjątku	<p>E1: Dane nie przechodzą walidacji</p> <ol style="list-style-type: none"><li>a. Użytkownik podaje dane, które nie przechodzą walidacji lub są niepełne.</li><li>b. System wyświetla powiadomienie o błędzie.</li></ol>

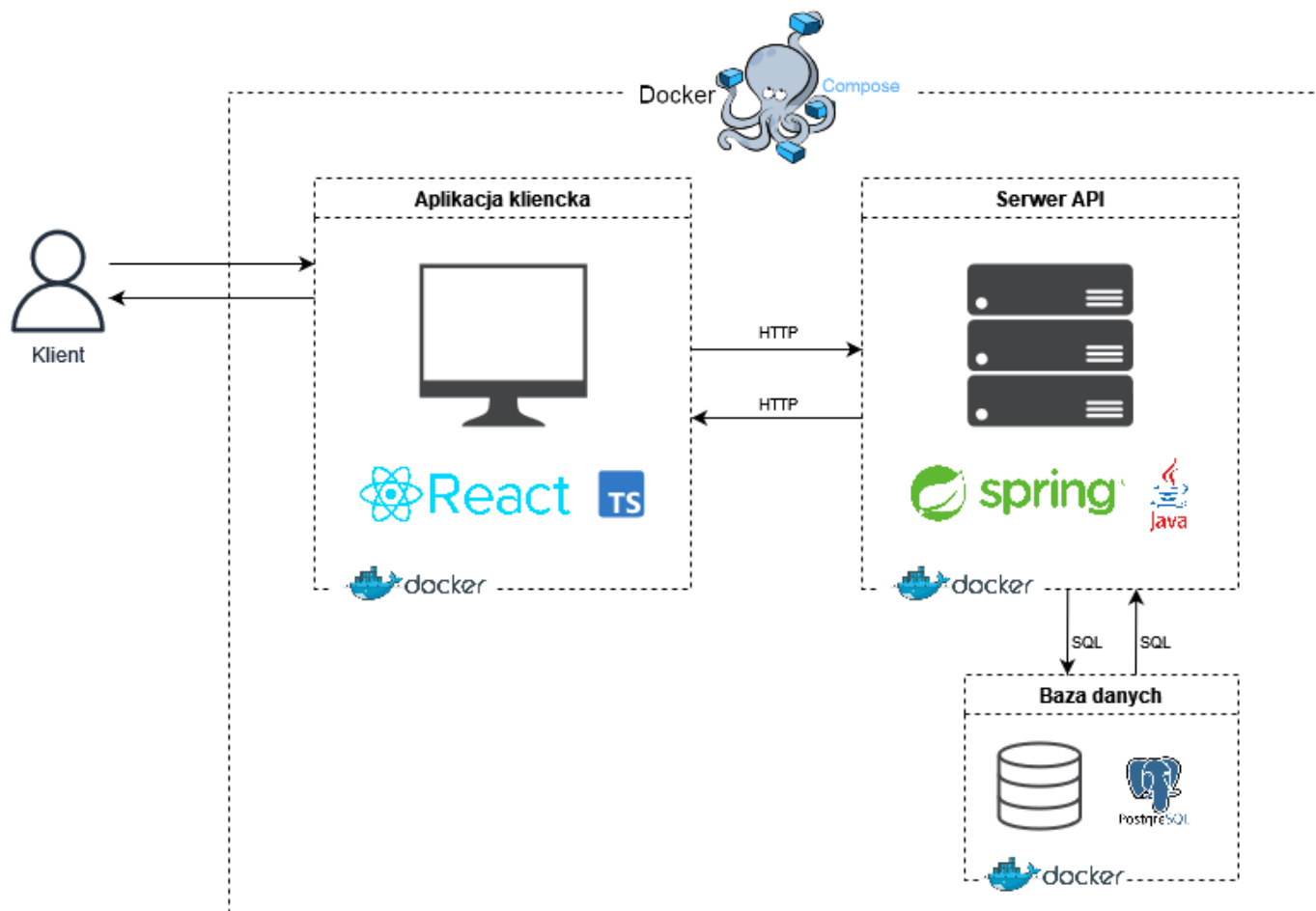
## 2.3 Słownik pojęć

---

- **Wydarzenie, event** - zorganizowane zdarzenie, na które sprzedawane są bilety w ramach systemu
- **Profil** - konto użytkownika w systemie
- **Organizacja, firma** - podmiot zewnętrzny wykorzystujący system w celu promocji oraz sprzedaży biletów na swoje wydarzenia
- **Bilet** - dokument uprawniający posiadacza do wzięcia udziału w wydarzeniu

## 3. Projekt systemu

### 3.1 Ogólny model architektury



Architektura systemu oparta jest na prostym modelu trójwarstwowym, składającym się z aplikacji klienckiej, serwera API oraz bazy danych, co zapewnia prosty podział obowiązków każdego z komponentów i modularność systemu.

Aplikacja kliencka odpowiada za prezentację danych systemu oraz zapewnia możliwość interakcji klientów z systemem. Jej głównym elementem jest graficzny interfejs wyświetlany użytkownikom końcowym korzystającym z platformy przy pomocy przeglądarki internetowej.

Serwer API odpowiada za realizację całej logiki biznesowej systemu. Odpowiada na żądania użytkowników korzystających z aplikacji klienckiej oraz udostępnia punkty końcowe pozwalające na pobranie lub modyfikację danych gromadzonych w systemie. Serwer API jest zaimplementowany w stylu REST i może współpracować z innymi systemami niż aplikacja kliencka zrealizowana w tym projekcie.

Baza danych przechowuje oraz organizuje wszystkie dane systemowe. Komunikuje się jedynie z serwerem API.

## 3.2 Technologie

---

W aplikacji klienckiej wykorzystany został framework React w połączeniu z językiem programowania wysokiego poziomu TypeScript. Aplikacja stworzona została przy użyciu generatora Create React App zapewniającego środowisko deweloperskie oraz wykorzystującego bundler Webpack i transpilator Babel.

Do stworzenia serwera API użyto języka Java oraz frameworku Spring Boot. Podmoduły Spring takie jak: web, security, data-jpa i jdbc zapewniają odpowiednio poprawne działanie podstaw aplikacji webowej, bezpieczeństwo oraz mapowanie klas w Javie na rekordy w bazie danych.

Jako bazę danych wykorzystano PostgreSQL w wersji 16.

Za konteneryzację poszczególnych komponentów odpowiedzialne jest narzędzie Docker. Tworzone kontenery zarządzane są przy pomocy narzędzia Docker Compose. Całą aplikację można uruchomić z użyciem polecenia "docker compose up" na dowolnej maszynie wspierającej Dockera.



## 4. Instrukcja

---

### 4.1 Instrukcja użytkownika

---

#### Logowanie

Login

Hasło

[Zaloguj](#)

Nie masz jeszcze konta? [Zarejestruj się](#)

Platforma sprzedaży biletów APSI © 2024

W celu zalogowania się na konto użytkownik musi on wejść na stronę logowania ( /login ). Znajduje się na niej formularz, który musi zostać uzupełniony oraz wysłany. Formularz składa się z pól Login oraz Hasło. Formularz wysyłany jest przy użyciu przycisku Zaloguj. Sekwencja logowania zakończy się pomyślnie w przypadku, gdy podana zostanie odpowiednia kombinacja nazwy użytkownika oraz hasła, zgadzająca się z danymi podanymi wcześniej w procesie rejestracji. W innym wypadku użytkownik zostanie poinformowany o wprowadzeniu niepoprawnego hasła. Po zalogowaniu użytkownik zostaje przekierowany na stronę główną. Pod formularzem logowania znajduje się także link prowadzący do strony rejestracji.

## Nawigacja i Strona główna

APSI

Znajdź wydarzenie

Twoje bilety

Zalogowano jako person

Wyloguj

Platforma sprzedaży biletów APSI © 2024

Głównym elementem strony głównej, który również obecny jest na pozostałych stronach aplikacji, jest pasek nawigacyjny. Przy jego pomocy użytkownik może przejść do strony zawierającej listę wydarzeń organizowanych w ramach aplikacji (przycisk `Znajdź wydarzenie`) lub do listy zakupionych przez siebie biletów (przycisk `Twoje Bilety`). Ponadto pasek nawigacyjny zawiera przycisk `Wyloguj` odpowiadający za wylogowywanie użytkownika z aplikacji oraz przekierowujący do strony logowania.

## Lista wydarzeń

APSI

Znajdź wydarzenie

Twoje bilety

Zalogowano jako person

Wyloguj

## Data wydarzenia

Od: 20/05/2024 Do: 28/05/2024

## Testowe wydarzenie

Wydarzenie testowe w celu prezentacji

Data początkowa: 20.05.2024

Data końcowa: 20.05.2024



Platforma sprzedaży biletów APSI © 2024

Na stronie listy wydarzeń wyświetlane są wszystkie wydarzenia organizowane w ramach systemu. Po wejściu na stronę automatycznie wyświetlane są wydarzenia zaplanowane na najbliższy tydzień. Elementy listy wyświetlane są jako niezależne karty zawierające informacje o wydarzeniu, takie jak jego nazwa, opis, lokalizacja oraz data. Użytkownik może użyć dedykowanego przycisku z ikoną oka, aby przejść na stronę wydarzenia, zawierającą więcej informacji na jego temat. Lista wydarzeń może być filtrowana poprzez użycie wyszukiwarki nazw eventów oraz zmianę zakresu dat wyświetlanych wydarzeń.


### Strona wydarzenia

APSIZnajdź wydarzenieTwoje bilety

Zalogowano jako personWyloguj

←

Testowe wydarzenie




al. Księcia Józefa Poniatowskiego 1 Warszawa 03-901  
Polska


Od: 20.05.2024 12:00  
Do: 20.05.2024 21:00

Wydarzenie testowe w celu prezentacji

miejsca stojące

  
180.00 zł  
Dostępność: 100/100

miejssa siedzące

  
200.00 zł  
Dostępność: 50/50

Platforma sprzedaży biletów APSI © 2024

Strona wydarzenia zawiera szczegółowe informacje na temat samego wydarzenia oraz sprzedawanych na niego biletów. Użytkownik może zapoznać się tutaj z informacjami takimi jak nazwa wydarzenia, jego opis, lokalizacja, data początkowa i końcowa oraz rodzaje, dostępność oraz ceny biletów. Użytkownik może dokonać zakupu wybranego przez siebie rodzaju biletów przy użyciu specjalnego przycisku zakupu.

## Zakup biletu



## Kup bilet

Czy na pewno chcesz kupić bilet na wydarzenie "Testowe wydarzenie"?  
Kupując bilet zobowiązujesz się wpłacić 180.00 zł na numer konta  
PL32109024025256332731736334 do dnia **28.05.2024**.

Imię posiadacza biletu

Nazwisko posiadacza biletu

Kup

APSI Znajdź wydarzenie Twoje bilety



Zakupiono bilet



## Podsumowanie zamówienia



Posiadacz:

Maciej Tymoniak

Wydarzenie:

Testowe wydarzenie

Czas trwania:

Od: 20.05.2024 12:00  
Do: 20.05.2024 21:00

Opis:

Wydarzenie testowe w celu prezentacji

Rodzaj biletu:

miejsca stojące

Platforma sprzedaży biletów APSI © 2024

Użytkownik może dokonać zakupu na stronie danego wydarzenia ( /event/{id} ). W tym celu musi użyć specjalnego przycisku z ikoną koszyka, znajdującego się przy interesującym go rodzaju biletów. System wyświetli wtedy okienko kupna biletu z prostym formularzem, w którym użytkownik musi wpisać imię oraz nazwisko osoby, która będzie przyszłym posiadaczem biletu. Znajduje się tam również informacja o dacie i formie płatności. Po zakupie biletu zostaje wyświetlone podsumowanie zamówienia, na którym znajdują się podstawowe informacje o bilecie oraz wygenerowany kod QR.

## Twoje bilety

APSI

Znajdź wydarzenie

Twoje bilety

Zalogowano jako person

Wyloguj

## Data wydarzenia

Od: 20/05/2024 Do: 28/05/2024

[Testowe wydarzenie](#)12:00 21:00  
20.05.2024 20.05.2024

## Typ: miejsca stojące

Cena: 180



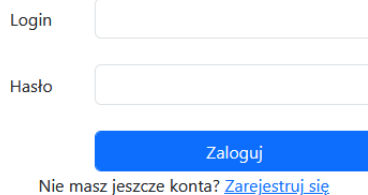
Platforma sprzedaży biletów APSI © 2024

Użytkownik może sprawdzić listę posiadanych biletów na stronie [Twoje Bilety \(/tickets\)](#). Po wejściu na stronę automatycznie wyświetlane są bilety na wydarzenia zaplanowane na najbliższy tydzień. Elementy listy wyświetlane są jako niezależne karty zawierające informacje o bilecie, takie jak opis samego wydarzenia, rodzaj biletu oraz kod QR. Lista biletów może być filtrowana poprzez zmianę zakresu dat wydarzeń.

## 4.2 Instrukcja organizatora

---

### Logowanie



The login form consists of two text input fields. The first field is labeled 'Login' and the second is labeled 'Hasło'. Below these fields is a blue button labeled 'Zaloguj'. At the bottom of the form, there is a text link: 'Nie masz jeszcze konta? [Zarejestruj się](#)'.

Platforma sprzedaży biletów APSI © 2024

W celu zalogowania się na konto organizator musi on wejść na stronę logowania ( /login ). Znajduje się na niej formularz, który musi zostać uzupełniony oraz wysłany. Formularz składa się z pól `Login` oraz `Hasło`. Formularz wysyłany jest przy użyciu przycisku `Zaloguj`. Sekwencja logowania zakończy się pomyślnie w przypadku, gdy podana zostanie odpowiednia kombinacja nazwy użytkownika oraz hasła, zgadzająca się z danymi podanymi wcześniej w procesie rejestracji. W innym wypadku organizator zostanie poinformowany o wprowadzeniu niepoprawnego hasła. Po zalogowaniu organizator zostaje przekierowany na stronę główną. Pod formularzem logowania znajduje się także link prowadzący do strony rejestracji.

## Nawigacja i Strona główna

APSI

Twoje wydarzenia

Twoje lokalizacje

Zalogowano jako organizator

Wyloguj



Platforma sprzedaży biletów APSI © 2024

Głównym elementem strony głównej, który również obecny jest na pozostałych stronach aplikacji, jest pasek nawigacyjny. Przy jego użyciu organizator może przejść do strony zawierającej listę wydarzeń organizowanych przez niego w ramach aplikacji (przycisk **Twoje wydarzenia**) lub do listy posiadanych lokalizacji (przycisk **Twoje Lokalizacje**). Ponadto pasek nawigacyjny zawiera przycisk **Wyloguj** odpowiadający za wylogowywanie użytkownika z aplikacji oraz przekierowujący do strony logowania. Dla organizatorów dodatkowo w prawym dolnym rogu wyświetlane są przyciski odpowiadające kolejno za dodanie wydarzenia (ikona ze znakiem plus) oraz dodanie lokalizacji (ikona pinezki).

## Lista wydarzeń organizatora

APSI

Twoje wydarzenia

Twoje lokalizacje

Zalogowano jako organizator

Wyloguj

## Data wydarzenia

Od: 19/05/2024 Do: 28/05/2024

## Testowe wydarzenie

Wydarzenie testowe w celu prezentacji

Data początkowa: 20.05.2024

Data końcowa: 20.05.2024



Platforma sprzedaży biletów APSI © 2024

Na stronie listy wydarzeń organizatora wyświetlane są wszystkie jego eventy organizowane w ramach systemu. Po wejściu na stronę automatycznie wyświetlane są wydarzenia zaplanowane na najbliższy tydzień. Elementy listy wyświetlane są jako niezależne karty zawierające informacje o wydarzeniu, takie jak jego nazwa, opis, lokalizacja oraz data. Organizator może użyć dedykowanego przycisku z ikoną oka, aby przejść na stronę wydarzenia, zawierającą więcej informacji na jego temat. W karcie wydarzenia znajduje się również przycisk z ikoną ołówka, przekierowujący na stronę edycji wydarzenia oraz przycisk z ikoną kosza umożliwiający usunięcie wydarzenia. Lista wydarzeń może być filtrowana poprzez użycie wyszukiwarki nazw eventów oraz zmianę zakresu dat wyświetlanych wydarzeń.

### Strona wydarzenia

APSI

Twoje wydarzenia


Twoje lokalizacje

Zalogowano jako organizator

Wyloguj

←

Testowe wydarzenie



al. Księcia Józefa Poniatowskiego 1 Warszawa 03-901  
Polska

Od: 20.05.2024 12:00

Do: 20.05.2024 21:00

Wydarzenie testowe w celu prezentacji

miejsca stojące

180.00 zł

Dostępność: 100/100

miejsca siedzące

200.00 zł

Dostępność: 50/50

+

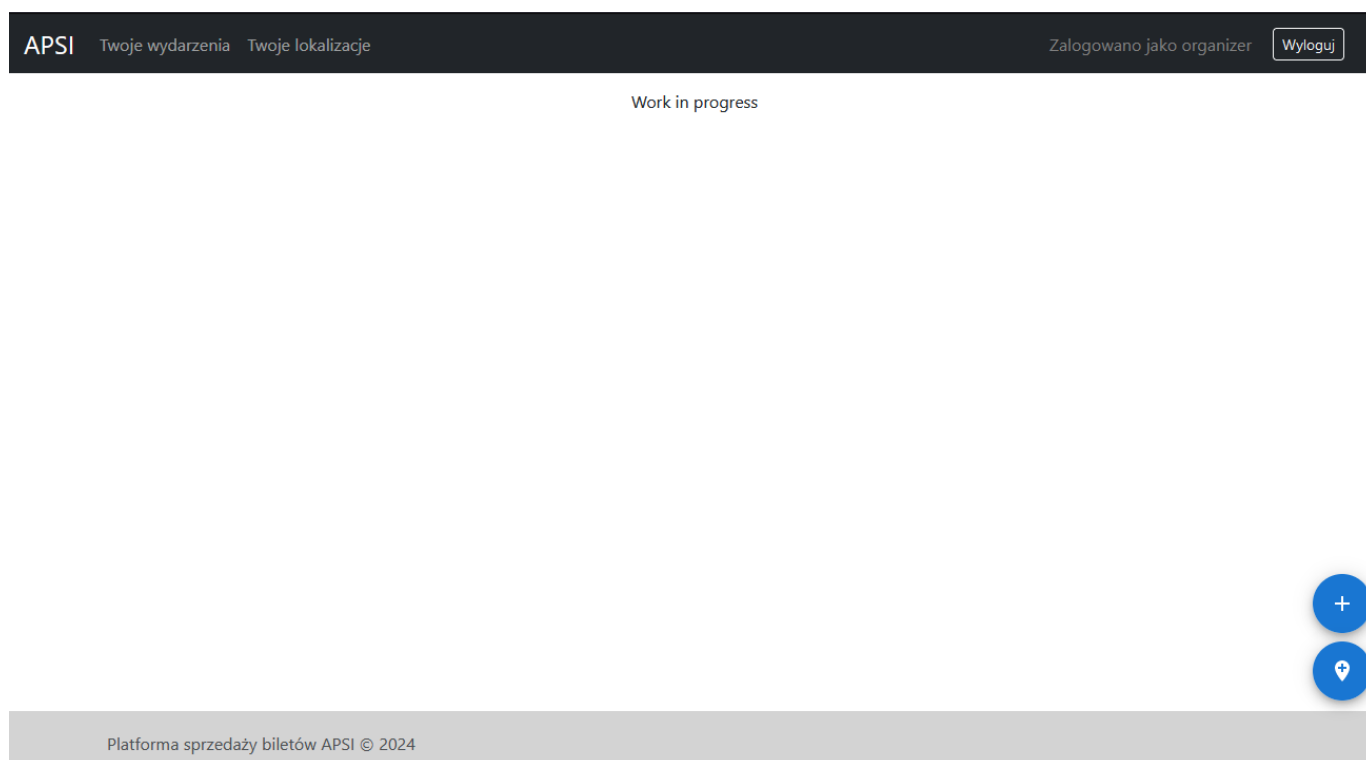
📍

Platforma sprzedaży biletów APSI © 2024

Strona wydarzenia zawiera szczegółowe informacje na temat samego wydarzenia oraz sprzedawanych na niego biletów. Organizator może zapoznać się tutaj z informacjami takimi jak nazwa wydarzenia, jego opis, lokalizacja, data początkowa i końcowa oraz rodzaje, dostępność oraz ceny biletów.



## Lista lokalizacji organizatora



Na stronie listy lokalizacji organizatora wyświetlane są wszystkie jego lokalizacje dodane do systemu.

## Tworzenie wydarzenia

APSI Twoje wydarzenia Twoje lokalizacje Zalogowano jako organizator Wyloguj

### Nowe wydarzenie

Nazwa

Opis

Od 21/05/2024

Godzina początkowa --:--

Do 21/05/2024

Godzina końcowa --:--

Platforma sprzedaży biletów APSI © 2024

Do 21/05/2024

Godzina końcowa --:--

Lokacja Nie wybrano

Obraz Przeglądaj... Nie wybrano pliku.

Typy biletów

Nazwa	Cena	Dostępna ilość
Nowy typ biletu	0	0

Usuń

Dodaj typ biletu

Dodaj

Platforma sprzedaży biletów APSI © 2024

W celu dodania nowego wydarzenia organizator musi użyć dedykowanego przycisku z ikoną znaku plus zlokalizowanego w prawym dolnym rogu aplikacji. Wyświetlone zostanie okno z formularzem tworzenia wydarzenia. Organizator musi wypełnić danymi wyświetlane pola, po czym przesłać formularz. Pola **Nazwa**, **Od**, **Do** są obowiązkowe. Należy podać przynajmniej jeden typ biletów. Możliwe jest oddanie grafiki do wydarzenia. Po pomyślnym przesłaniu formularza wyświetlone zostanie potwierdzenie sukcesu operacji.

## Tworzenie lokalizacji

APSI   Twoje wydarzenia   Twoje lokalizacje   Zalogowano jako organizator   Wyloguj

### Nowa lokalizacja

Opis

Kraj   Polska

Pojemność

Miejscowość

Ulica

Numer budynku

Numer lokalu

Kod pocztowy

**Dodaj**

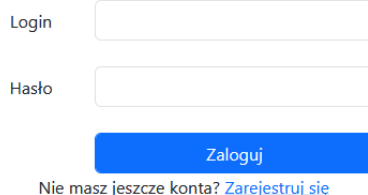
Platforma sprzedaży biletów APSI © 2024

W celu dodania nowej lokalizacji organizator musi użyć dedykowanego przycisku z ikoną pinezki zlokalizowanego w prawym dolnym rogu aplikacji. Wyświetlone zostanie okno z formularzem tworzenia lokalizacji. Organizator musi wypełnić danymi wyświetlane pola, po czym przesłać formularz. Pola **Kraj** oraz **Miejscowość** są obowiązkowe. Po pomyślnym przesłaniu formularza wyświetlone zostanie potwierdzenie sukcesu operacji.

## 4.3 Instrukcja administratora

---

### Logowanie



Login

Hasło

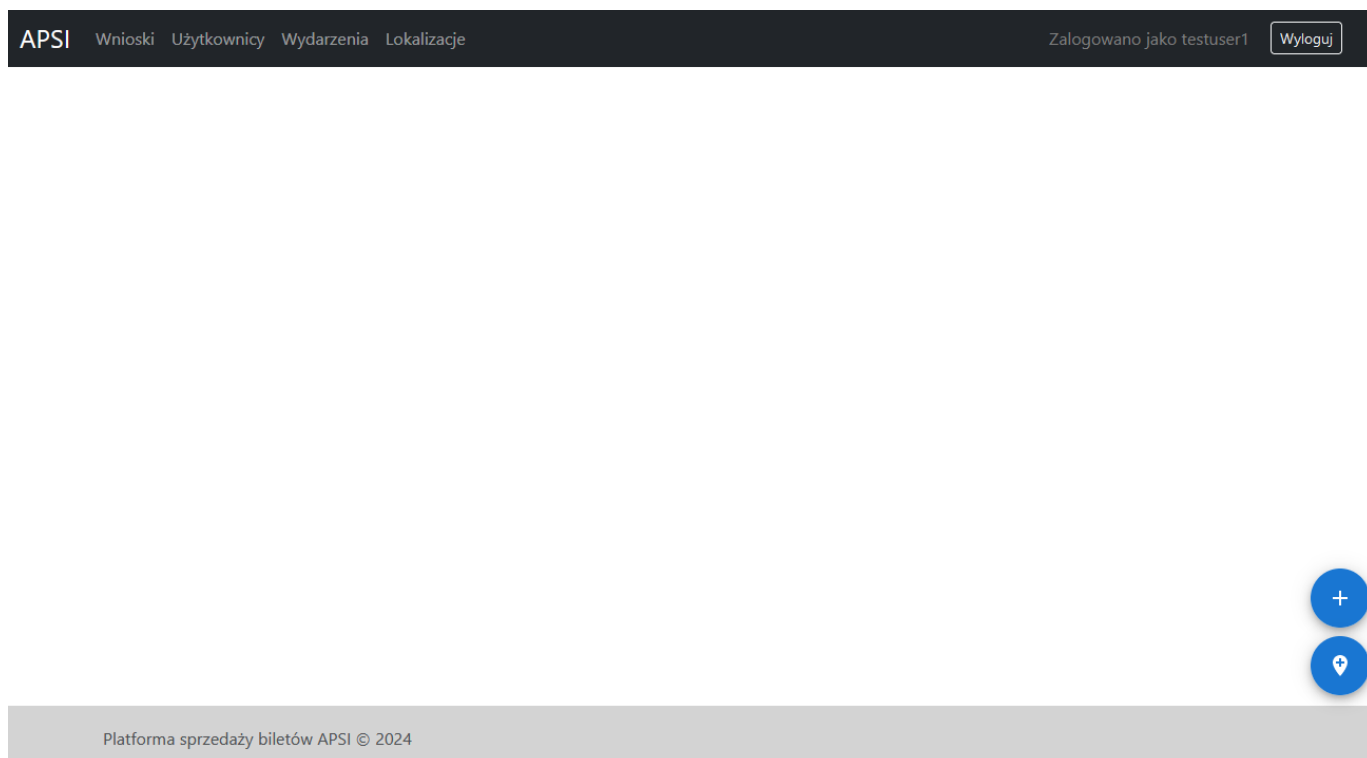
[Zaloguj](#)

Nie masz jeszcze konta? [Zarejestruj się](#)

Platforma sprzedaży biletów APSI © 2024

W celu zalogowania się na konto administrator musi on wejść na stronę logowania ( /login ). Znajduje się na niej formularz, który musi zostać uzupełniony oraz wysłany. Formularz składa się z pól `Login` oraz `Hasło`. Formularz wysyłany jest przy użyciu przycisku `Zaloguj`. Sekwencja logowania zakończy się pomyślnie w przypadku, gdy podana zostanie odpowiednia kombinacja nazwy użytkownika oraz hasła, zgadzająca się z danymi znajdującymi się w systemie. W innym wypadku administrator zostanie poinformowany o wprowadzeniu niepoprawnego hasła. Po zalogowaniu zostaje on przekierowany na stronę główną. Pod formularzem logowania znajduje się także link prowadzący do strony rejestracji.

## Nawigacja i Strona główna



Głównym elementem strony głównej, który również obecny jest na pozostałych stronach aplikacji, jest pasek nawigacyjny. Przy jego użyciu administrator może przejść do strony zawierającej listę wniosków o stworzenie konta organizatorów (przycisk `Wnioski`), do strony z listą wszystkich kont użytkowników (przycisk `Użytkownicy`), do strony zawierającej listę wydarzeń organizowanych w ramach aplikacji (przycisk `Wydarzenia`) lub do strony z listą wszystkich lokalizacji (przycisk `Lokalizacje`). Ponadto pasek nawigacyjny zawiera przycisk `Wyloguj` odpowiadający za wylogowywanie użytkownika z aplikacji oraz przekierowujący do strony logowania. Dla administratorów dodatkowo w prawym dolnym rogu wyświetlane są przyciski odpowiadające kolejno za dodanie wydarzenia (ikona ze znakiem plus) oraz dodanie lokalizacji (ikona pinezki).

## Lista wydarzeń

APSI

Wnioski

Użytkownicy

Wydarzenia

Lokalizacje

Zalogowano jako testuser1

Wyloguj

Data wydarzenia

Od:

20/05/2024

Do:

28/05/2024

Testowe wydarzenie

Wydarzenie testowe w celu prezentacji

Data początkowa: 20.05.2024

Data końcowa: 20.05.2024

+

Platforma sprzedaży biletów APSI © 2024

Na stronie listy wydarzeń wyświetlane są wszystkie eventy organizowane w ramach systemu. Po wejściu na stronę automatycznie wyświetlane są wydarzenia zaplanowane na najbliższy tydzień. Elementy listy wyświetlane są jako niezależne karty zawierające informacje o wydarzeniu, takie jak jego nazwa, opis, lokalizacja oraz data. Administrator może użyć dedykowanego przycisku z ikoną oka, aby przejść na stronę wydarzenia, zawierającą więcej informacji na jego temat. W karcie wydarzenia znajduje się również przycisk z ikoną ołówka, przekierowujący na stronę edycji wydarzenia oraz przycisk z ikoną kosza umożliwiający usunięcie wydarzenia. Lista wydarzeń może być filtrowana poprzez użycie wyszukiwarki nazw eventów oraz zmianę zakresu dat wyświetlanych wydarzeń.

- 38/49 -

Analiza i projektowanie systemów informacyjnych 2024L


Strona wydarzenia

APSIWnioskiUżytkownicyWydarzeniaLokalizacje

Zalogowano jako testuser1Wyloguj

←

Testowe wydarzenie



al. Księcia Józefa Poniatowskiego 1 Warszawa 03-901  
Polska

Od: 20.05.2024 12:00  
Do: 20.05.2024 21:00

Wydarzenie testowe w celu prezentacji

miejsca stojące

180.00 zł

Dostępność: 99/100

miejsca siedzące

200.00 zł

Dostępność: 50/50

+

Platforma sprzedaży biletów APSI © 2024

Strona wydarzenia zawiera szczegółowe informacje na temat samego wydarzenia oraz sprzedawanych na niego biletów. Administrator może zapoznać się tutaj z informacjami takimi jak nazwa wydarzenia, jego opis, lokalizacja, data początkowa i końcowa oraz rodzaje, dostępność oraz ceny biletów.

Lista lokalizacji

APSI

Wnioski

Użytkownicy

Wydarzenia

Lokalizacje

Zalogowano jako testuser1

Wyloguj

Work in progress



Platforma sprzedaży biletów APSI © 2024

Na stronie listy lokalizacji wyświetlane są wszystkie lokalizacje dodane do systemu.



## Tworzenie wydarzenia

Platforma sprzedaży biletów APSI © 2024

Platforma sprzedaży biletów APSI © 2024

W celu dodania nowego wydarzenia administrator musi użyć dedykowanego przycisku z ikoną znaku plus zlokalizowanego w prawym dolnym rogu aplikacji. Wyświetlone zostanie okno z formularzem tworzenia wydarzenia. Należy wypełnić danymi wyświetlane pola, po czym przesłać formularz. Pola **Nazwa**, **Od**, **Do** są obowiązkowe. Należy podać przynajmniej jeden typ biletów.

Możliwe jest oddanie grafiki do wydarzenia. Po pomyślnym przesłaniu formularza wyświetlone zostanie potwierdzenie sukcesu operacji.

### Tworzenie lokalizacji

The screenshot displays the 'Nowa lokalizacja' (New location) form within the APSI application. The form is a modal window with a close button (X) in the top right corner. It contains the following fields:

- Opis**: A large text area for description.
- Kraj**: A dropdown menu currently showing 'Polska'.
- Pojemność**: A dropdown menu with an upward arrow icon.
- Miejscowość**: A text input field.
- Ulica**: A text input field.
- Numer budynku**: A text input field.
- Numer lokalu**: A text input field.
- Kod pocztowy**: A text input field.

A blue button labeled 'Dodaj' (Add) is positioned at the bottom center of the form. The background of the application shows a dark header with the APSI logo and navigation links: Wnioski, Użytkownicy, Wydarzenia, and Lokalizacje. On the right, it indicates 'Zalogowano jako testuser1' and a 'Wyloguj' (Logout) button. At the bottom right, there are two circular buttons: one with a plus sign and another with a location pin icon. The footer of the application reads 'Platforma sprzedaży biletów APSI © 2024'.

W celu dodania nowej lokalizacji administrator musi użyć dedykowanego przycisku z ikoną pinezki zlokalizowanego w prawym dolnym rogu aplikacji. Wyświetlone zostanie okno z formularzem tworzenia lokalizacji. Należy wypełnić danymi wyświetlane pola, po czym przesłać formularz. Pola **Kraj** oraz **Miejscowość** są obowiązkowe. Po pomyślnym przesłaniu formularza wyświetlone zostanie potwierdzenie sukcesu operacji.

## 5. Scenariusze testów manualnych

**Nazwa scenariusza:** Logowanie

**ID:** S1

**Opis:** Zweryfikowanie poprawności działania procesu logowania

**Czynności przygotowawcze:** Utworzenie konta o danych `person/apsi`

**Czynności końcowe:** Usunięcie konta `person/apsi` (o ile wcześniej nie istniało)

**Przypadki testowe scenariusza:**

ID i Nazwa Przypadku Testowego	Warunki wstępne	Dane testowe	Kroki reprodukcji	Oczekiwany rezultat
TC1.1 Poprawne logowanie	1. Potrzebne jest istniejące konto	1. LOGIN: "person" 2. HASŁO: "apsi"	1. Wprowadź login 2. Wprowadź hasło 3. Kliknij "Zaloguj"	1. Pomyślny login
TC1.2 Logowanie do nieistniejącego konta		1. LOGIN: "wrong" 2. HASŁO: "apsi"	1. Wprowadź login 2. Wprowadź hasło 3. Kliknij "Zaloguj"	1. Pokazanie komunikatu "Niepoprawny login lub hasło"
TC1.3 Logowanie do konta ze złym hasłem	1. Potrzebne jest istniejące konto	1. LOGIN: "person" 2. HASŁO: "apsi"	1. Wprowadź login 2. Wprowadź hasło 3. Kliknij "Zaloguj"	1. Pokazanie komunikatu "Niepoprawny login lub hasło"
TC1.4 Login z pustymi danymi		1. LOGIN: "doesnot" 2. HASŁO: "matter"	1. Wprowadź login 2. Kliknij "Zaloguj" 3. Usuń login	1. Pokazanie komunikatów "Należy podać login" i "Należy podać hasło"
TC1.5 Wylogowanie		1. LOGIN: "doesnot" 2. HASŁO: "matter" 3.ADRES ŚRODOWISKA: "http://localhost:3000/"	1. Wprowadź login 2. Kliknij "Zaloguj" 3. Kliknij "Wyloguj" 4. Zmień url strony na adres środowiska (bez podkatalogu)	1. Przekierowanie na stronę loginu 2. Przekierowanie na stronę loginu również po zmianie adresu

**Nazwa scenariusza:** Tworzenie wydarzenia

**ID:** S2

**Opis:** Weryfikacja procesu tworzenia nowego wydarzenia przez organizatora

**Czynności przygotowawcze:** -

**Czynności końcowe:** Usunięcie wydarzenia

**Przypadki testowe scenariusza:**

ID i Nazwa Przypadku Testowego	Warunki wstępne	Dane testowe	Kroki reprodukcji	Oczekiwany rezultat
TC2.1 Utworzenie poprawnego wydarzenia	1. Istnieje konto organizatora 2. Organizator jest zalogowany 3. Istnieje dowolna lokacja	1. NAZWA: "event1" 2. OPIS: "description" 3. NAZWA BILETU: "standard" 4. CENA: 100 5. LICZBA BILETÓW: 1000	1. Kliknij przycisk dodawania wydarzenia 2. Wprowadź nazwę i opis 3. Wprowadź dowolną datę początkową i datę końcową o 1 dzień późniejszą 4. Wprowadź dowolne godziny początkowe i końcowe 5. Wybierz lokację z listy 6. Wybierz dowolny obraz 7. Zmień nazwę biletu 8. Ustaw cenę i ilość 9. Kliknij przycisk "Dodaj"	1. Utworzenie wydarzenia 2. Wyświetlenie komunikatu o pomyślnym utworzeniu
TC2.2 Data końcowa przed początkową	1. Istnieje konto organizatora 2. Organizator jest zalogowany	1. NAZWA: "event1" 2. LICZBA BILETÓW: 10	1. Kliknij przycisk dodawania wydarzenia 2. Wprowadź dowolną datę początkową i datę końcową o 1 dzień wcześniejszą 3. Ustaw ilość biletów 4. Kliknij przycisk "Dodaj"	1. Wyświetlenie komunikatu "Data końcowa nie może być wcześniejsza niż data początkowa"

ID i Nazwa Przypadku Testowego	Warunki wstępne	Dane testowe	Kroki reprodukcji	Oczekiwany rezultat
TC2.3 Wydarzenie bez biletów	1. Istnieje konto organizatora 2. Organizator jest zalogowany	1. NAZWA: "event1"	1. Kliknij przycisk dodawania wydarzenia 2. Wprowadź dowolną datę początkową i datę końcową o 1 dzień późniejszą 3. Kliknij przycisk "Usuń" koło biletu, aż nie zostanie żaden rodzaj biletu 4. Kliknij przycisk "Dodaj"	1. Wyświetlenie komunikatu "Należy podać nazwę typu biletu"
TC2.4 Wydarzenie z zerową liczbą biletów	1. Istnieje konto organizatora 2. Organizator jest zalogowany	1. NAZWA: "event1" 2. NAZWA BILETU: "standard"	1. Kliknij przycisk dodawania wydarzenia 2. Wprowadź dowolną datę początkową i datę końcową o 1 dzień późniejszą 3. Zmień nazwę biletu 4. Upewnij się, że liczba biletów wynosi 0 5. Kliknij przycisk "Dodaj"	1. Wyświetlenie komunikatu "Musi być dostępny przynajmniej 1 bilet"
TC2.5 Wydarzenie z biletem bez nazwy	1. Istnieje konto organizatora 2. Organizator jest zalogowany	1. NAZWA: "event1" 2. LICZBA BILETÓW: 10	1. Kliknij przycisk dodawania wydarzenia 2. Wprowadź dowolną datę początkową i datę końcową o 1 dzień późniejszą 4. Ustaw liczbę biletów 4. Kliknij przycisk "Dodaj"	1. Wyświetlenie komunikatu "Należy podać nazwę typu biletu"

**Nazwa scenariusza:** Dodanie lokalizacji

**ID:** S3

**Opis:** Dodanie nowej lokalizacji do systemu

**Czynności przygotowawcze:** -

**Czynności końcowe:** Usunięcie lokalizacji

**Przypadki testowe scenariusza:**

ID i Nazwa Przypadku Testowego	Warunki wstępne	Dane testowe	Kroki reprodukcji	Oczekiwany rezultat
TC3.1 Dodawanie lokacji	1. Istnieje konto organizatora 2. Organizator jest zalogowany	1. OPIS: "desc" 2. KRAJ: "Polska" 3. POJEMNOŚĆ: 1000 4. MIEJSCOWOŚĆ: "Warszawa" 5. ULICA: "Wiejska" 6. NUMER BUDYNKU: "4/6/8" 7. NUMER LOKALU: 1 8. KOD POCZTOWY: "00-902"	1. Kliknij przycisk dodawania lokacji 2. Wpisz kolejno opis, kraj, pojemność, miejscowość, ulicę, numery budynku i lokalu oraz kod pocztowy	1. Utworzenie lokalizacji 2. Wyświetlenie komunikatu o pomyślnym utworzeniu
TC3.2 Zbyt długi opis lokalizacji	1. Istnieje konto organizatora 2. Organizator jest zalogowany	1. OPIS: [2001 znaków Lorem Ipsum] 2. KRAJ: "Polska" 3. POJEMNOŚĆ: 1000 4. MIEJSCOWOŚĆ: "Warszawa" 5. ULICA: "Wiejska" 6. NUMER BUDYNKU: "4/6/8" 7. NUMER LOKALU: 1 8. KOD POCZTOWY: "00-902"	1. Kliknij przycisk dodawania lokacji 2. Wpisz kolejno opis, kraj, pojemność, miejscowość, ulicę, numery budynku i lokalu oraz kod pocztowy 3. Kliknij przycisk "Dodaj"	1. Wyświetlenie komunikatu "Zbyt długi opis"

ID i Nazwa Przypadku Testowego	Warunki wstępne	Dane testowe	Kroki reprodukcji	Oczekiwany rezultat
TC3.3 Podanie nieistniejącego kraju	1. Istnieje konto organizatora 2. Organizator jest zalogowany	1. OPIS: "desc" 2. KRAJ: "Wakanda" 3. POJEMNOŚĆ: 1000 4. MIEJSCOWOŚĆ: "Warszawa" 5. ULICA: "Wiejska" 6. NUMER BUDYNKU: "4/6/8" 7. NUMER LOKALU: 1 8. KOD POCZTOWY: "00-902"	1. Kliknij przycisk dodawania lokacji 2. Wpisz kolejno opis, kraj, pojemność, miejscowość, ulicę, numery budynku i lokalu oraz kod pocztowy 3. Kliknij przycisk "Dodaj"	1. Wyświetlenie komunikatu "Należy wybrać kraj"
TC3.4 Lokacja ze zbyt dużą pojemnością	1. Istnieje konto organizatora 2. Organizator jest zalogowany	1. OPIS: "desc" 2. KRAJ: "Polska" 3. POJEMNOŚĆ: 10000000000 4. MIEJSCOWOŚĆ: "Warszawa" 5. ULICA: "Wiejska" 6. NUMER BUDYNKU: "4/6/8" 7. NUMER LOKALU: 1 8. KOD POCZTOWY: "00-902"	1. Kliknij przycisk dodawania lokacji 2. Wpisz kolejno opis, kraj, pojemność, miejscowość, ulicę, numery budynku i lokalu oraz kod pocztowy 3. Kliknij przycisk "Dodaj"	1. Wyświetlenie komunikatu "Cała populacja ziemi to trochę przesada"
TC3.5 Lokacja z zerową pojemnością	1. Istnieje konto organizatora 2. Organizator jest zalogowany	1. OPIS: "desc" 2. KRAJ: "Polska" 3. POJEMNOŚĆ: 0 4. MIEJSCOWOŚĆ: "Warszawa" 5. ULICA: "Wiejska" 6. NUMER BUDYNKU: "4/6/8" 7. NUMER LOKALU: 1 8. KOD POCZTOWY: "00-902"	1. Kliknij przycisk dodawania lokacji 2. Wpisz kolejno opis, kraj, pojemność, miejscowość, ulicę, numery budynku i lokalu oraz kod pocztowy 3. Kliknij przycisk "Dodaj"	1. Wyświetlenie komunikatu "Pojemność musi być większa od zera"

ID i Nazwa Przypadku Testowego	Warunki wstępne	Dane testowe	Kroki reprodukcji	Oczekiwany rezultat
TC3.6 Lokacja ze zbyt długą nazwą miejscowości	1. Istnieje konto organizatora 2. Organizator jest zalogowany	1. OPIS: "desc" 2. KRAJ: "Polska" 3. POJEMNOŚĆ: 1000 4. MIEJSCOWOŚĆ: [500 znaków Lorem Ipsum] 5. ULICA: "Wiejska" 6. NUMER BUDYNKU: "4/6/8" 7. NUMER LOKALU: 1 8. KOD POCZTOWY: "00-902"	1. Kliknij przycisk dodawania lokacji 2. Wpisz kolejno opis, kraj, pojemność, miejscowość, ulicę, numery budynku i lokalu oraz kod pocztowy 3. Kliknij przycisk "Dodaj"	1. Wyświetlenie komunikatu "Zbyt długa nazwa miejscowości"
TC3.7 Lokacja bez miejscowości	1. Istnieje konto organizatora 2. Organizator jest zalogowany	1. OPIS: "desc" 2. KRAJ: "Polska" 3. POJEMNOŚĆ: 1000 4. ULICA: "Wiejska" 5. NUMER BUDYNKU: "4/6/8" 6. NUMER LOKALU: 1 7. KOD POCZTOWY: "00-902"	1. Kliknij przycisk dodawania lokacji 2. Wpisz kolejno opis, kraj, pojemność, ulicę, numery budynku i lokalu oraz kod pocztowy 3. Kliknij przycisk "Dodaj"	1. Wyświetlenie komunikatu "Należy podać miejscowość"
TC3.8 Lokacja ze zbyt długą nazwą ulicy	1. Istnieje konto organizatora 2. Organizator jest zalogowany	1. OPIS: "desc" 2. KRAJ: "Polska" 3. POJEMNOŚĆ: 1000 4. MIEJSCOWOŚĆ: "Warszawa" 5. ULICA: [500 znaków Lorem Ipsum] 6. NUMER BUDYNKU: "4/6/8" 7. NUMER LOKALU: 1 8. KOD POCZTOWY: "00-902"	1. Kliknij przycisk dodawania lokacji 2. Wpisz kolejno opis, kraj, pojemność, miejscowość, ulicę, numery budynku i lokalu oraz kod pocztowy 3. Kliknij przycisk "Dodaj"	1. Wyświetlenie komunikatu "Zbyt długa nazwa ulicy"



ID i Nazwa Przypadku Testowego	Warunki wstępne	Dane testowe	Kroki reprodukcji	Oczekiwany rezultat
TC3.9 Lokacja ze zbyt długim numerem budynku	1. Istnieje konto organizatora 2. Organizator jest zalogowany	1. OPIS: "desc" 2. KRAJ: "Polska" 3. POJEMNOŚĆ: 1000 4. MIEJSCOWOŚĆ: "Warszawa" 5. ULICA: "Wiejska" 6. NUMER BUDYNKU: [50 znaków Lorem Ipsum] 7. NUMER LOKALU: 1 8. KOD POCZTOWY: "00-902"	1. Kliknij przycisk dodawania lokacji 2. Wpisz kolejno opis, kraj, pojemność, miejscowość, ulicę, numery budynku i lokalu oraz kod pocztowy 3. Kliknij przycisk "Dodaj"	1. Wyświetlenie komunikatu "Zbyt długi numer budynku"
TC3.10 Lokacja ze zbyt długim numerem lokalu	1. Istnieje konto organizatora 2. Organizator jest zalogowany	1. OPIS: "desc" 2. KRAJ: "Polska" 3. POJEMNOŚĆ: 1000 4. MIEJSCOWOŚĆ: "Warszawa" 5. ULICA: "Wiejska" 6. NUMER BUDYNKU: "4/6/8" 7. NUMER LOKALU: [50 znaków Lorem Ipsum] 8. KOD POCZTOWY: "00-902"	1. Kliknij przycisk dodawania lokacji 2. Wpisz kolejno opis, kraj, pojemność, miejscowość, ulicę, numery budynku i lokalu oraz kod pocztowy 3. Kliknij przycisk "Dodaj"	1. Wyświetlenie komunikatu "Zbyt długi numer lokalu"
TC3.11 Lokacja ze zbyt długim kodem pocztowym	1. Istnieje konto organizatora 2. Organizator jest zalogowany	1. OPIS: "desc" 2. KRAJ: "Polska" 3. POJEMNOŚĆ: 1000 4. MIEJSCOWOŚĆ: "Warszawa" 5. ULICA: "Wiejska" 6. NUMER BUDYNKU: "4/6/8" 7. NUMER LOKALU: 1 8. KOD POCZTOWY: "01234567890123456789"	1. Kliknij przycisk dodawania lokacji 2. Wpisz kolejno opis, kraj, pojemność, miejscowość, ulicę, numery budynku i lokalu oraz kod pocztowy 3. Kliknij przycisk "Dodaj"	1. Wyświetlenie komunikatu "Zbyt długi kod pocztowy"
TC3.12 Użycie nowej lokalizacji w wydarzeniu	1. Istnieje konto organizatora 2. Organizator jest zalogowany	1. OPIS: "desc" 2. KRAJ: "Polska" 3. POJEMNOŚĆ: 1000 4. MIEJSCOWOŚĆ: "Warszawa" 5. ULICA: "Wiejska" 6. NUMER BUDYNKU: "4/6/8" 7. NUMER LOKALU: 1 8. KOD POCZTOWY: "00-902" 9. NAZWA WYDARZENIA: "eventwithloc" 10. NAZWA BILETU: "standard" 11. LICZBA BILETÓW: 1000	1. Kliknij przycisk dodawania lokacji 2. Wpisz kolejno opis, kraj, pojemność, miejscowość, ulicę, nr budynku/lokalu oraz kod pocztowy 3. Kliknij "Dodaj" 4. Kliknij przycisk dodawania wydarzenia 5. Wpisz nazwę wydarzenia 6. Wybierz nową lokalację 7. Wpisz parametry biletu 8. Kliknij "Dodaj"	1. Wyświetlenie lokacji na liście lokacji w formularzu tworzenia wydarzenia 2. Stworzenie wydarzenia z nowo utworzoną lokalizacją