



# CoffeeLand

Projekt sklepu internetowego

Inżynieria Oprogramowania

Aneta Pociecha  
Magdalena Tragarz  
Marek Ochocki  
Artur Bugaj

---

Prowadzący zajęcia: dr inż. Marek Zachara

# Spis treści

<b>1</b>	<b>Streszczenie działania systemu</b>	<b>3</b>
1.1	Cel systemu . . . . .	3
1.2	Opis funkcjonalności z punktu widzenia klienta . . . . .	3
1.2.1	Wejścia systemu . . . . .	3
1.2.2	Lista możliwości . . . . .	4
1.3	Opis funkcjonalności z punktu widzenia pracownika . . . . .	4
1.3.1	Wejścia systemu . . . . .	4
1.3.2	Lista możliwości . . . . .	4
<b>2</b>	<b>Diagram kontekstowy</b>	<b>5</b>
<b>3</b>	<b>Funkcjonalności</b>	<b>6</b>
3.1	Rejstracja . . . . .	6
3.1.1	Opis przypadku użycia . . . . .	6
3.1.2	Model przypadku użycia . . . . .	8
3.2	Logowanie . . . . .	9
3.2.1	Opis przypadku użycia . . . . .	9
3.2.2	Model przypadku użycia . . . . .	11
3.3	Wylogowanie . . . . .	12
3.3.1	Opis przypadku użycia . . . . .	12
3.3.2	Model przypadku użycia . . . . .	13
3.4	Zmiana zawartości koszyka . . . . .	14
3.4.1	Dodawanie produktów do koszyka z poziomu podstrony produktu . . .	14
3.4.2	Zmiana zawartości koszyka z poziomu podstrony koszyka . . . . .	15
3.5	Zakup produktu . . . . .	16
3.6	Logowanie . . . . .	16
3.7	Reklamacja . . . . .	17
3.8	Filtrowanie produktów . . . . .	17
3.9	Zapis do newslettera . . . . .	17
3.10	Rezygnacja z newslettera . . . . .	17
3.11	Dodanie adresu do listy adresów . . . . .	17

3.12	Usunięcie adresu z listy adresów . . . . .	17
3.13	Edycja danych użytkownika . . . . .	17
<b>4</b>	<b>Model danych - diagramy ERD</b>	<b>18</b>
<b>5</b>	<b>Model dynamiki - diagramy STD</b>	<b>19</b>
<b>6</b>	<b>Specyfikacja procesów PSPEC</b>	<b>20</b>
<b>7</b>	<b>Słownik danych</b>	<b>21</b>
<b>8</b>	<b>Technologie i narzędzia</b>	<b>22</b>
8.1	Technologie . . . . .	22
8.2	Narzędzia . . . . .	22

# 1

## Streszczenie działania systemu

### 1.1 Cel systemu

Celem realizowanego systemu jest stworzenie prostego w użyciu sklepu internetowego z kawą. Zakupy wymagają założenia konta. Wybór produktów odbywa się poprzez katalog znajdujący się na stronie głównej. Klikając na produkt można przejść do osobnej strony ze szczegółowymi informacjami. Dodawanie produktów do koszyka odbywa się z poziomu podstrony produktu. W koszyku klient ma możliwość złożenia zamówienia. Płatność jest realizowana poprzez system PayPal. W sklepie Coffee Land został przewidziany system reklamacji.

### 1.2 Opis funkcjonalności z punktu widzenia klienta

#### 1.2.1 Wejścia systemu

- formularz rejestracji
- formularz logowania
- filtracja po typie kawy i cenie
- wprowadzenie danych adresowych
- formularz reklamacji
- edycja danych w profilu
- zapis do newslettera

### **1.2.2 Lista możliwości**

- rejstracja użytkownika
- logowanie użytkownika
- zakup produktu
- reklamacja
- filtrowanie oferty ze względu na typ produktu i zakres ceny
- zapis do newslettera
- rezygnacja z newslettera
- dodanie adresu do listy adresów
- usunięcie adresu z listy adresów
- edycja danych użytkownika

## **1.3 Opis funkcjonalności z punktu widzenia pracownika**

### **1.3.1 Wejścia systemu**

- 
- 
- 

### **1.3.2 Lista możliwości**

- 
- 
-

**2**

## **Diagram kontekstowy**

# 3

## Funkcjonalności

### 3.1 Rejstracja

#### 3.1.1 Opis przypadku użycia

<b>Aktorzy</b>	Użytkownik
<b>Zakres</b>	Sklep internetowy
<b>Poziom</b>	Sytemowowy
<b>Udziałowcy i cele</b>	Użytkownik chce stworzyć konto. Sklep chce zebrać dane spełniające zadane warunki.
<b>Zdarzenie wyzwalające</b>	Użytkownik przechodzi na podstronę 'Sign in/Register'
<b>Warunki wstępne</b>	Użytkownik nie jest zalogowany
<b>Warunki końcowe dla sukcesu</b>	Konto użytkownika zostaje utworzone i zapisane w bazie danych. Użytkownik zostaje powiadomiony o sukcesie.
<b>Warunki końcowe dla niepowodzenia</b>	Konto nie zostaje stworzone. Użytkownik zostaje powiadomiony o niepowodzeniu i przyczynach niepowodzenia.

Scenariusz główny:

1. System wyświetla formularz wprowadzania danych rejestracji
2. Użytkownik wprowadza dane (zdefiniowane w słowniku): imię, nazwisko, email, hasło
3. System weryfikuje dane

#### 4. System wyświetla powiadomienie o udanej rejestracji

##### Scenariusz alternatywny:

##### 2.1. Nie wprowadzono wymaganych danych

- i. System wyświetla ponownie formularz zaznaczając, które dane powinny zostać poprawione i jakie warunki powinny spełniać zaznaczone dane
- ii. Następuje powrót do punktu 2 scenariusza głównego

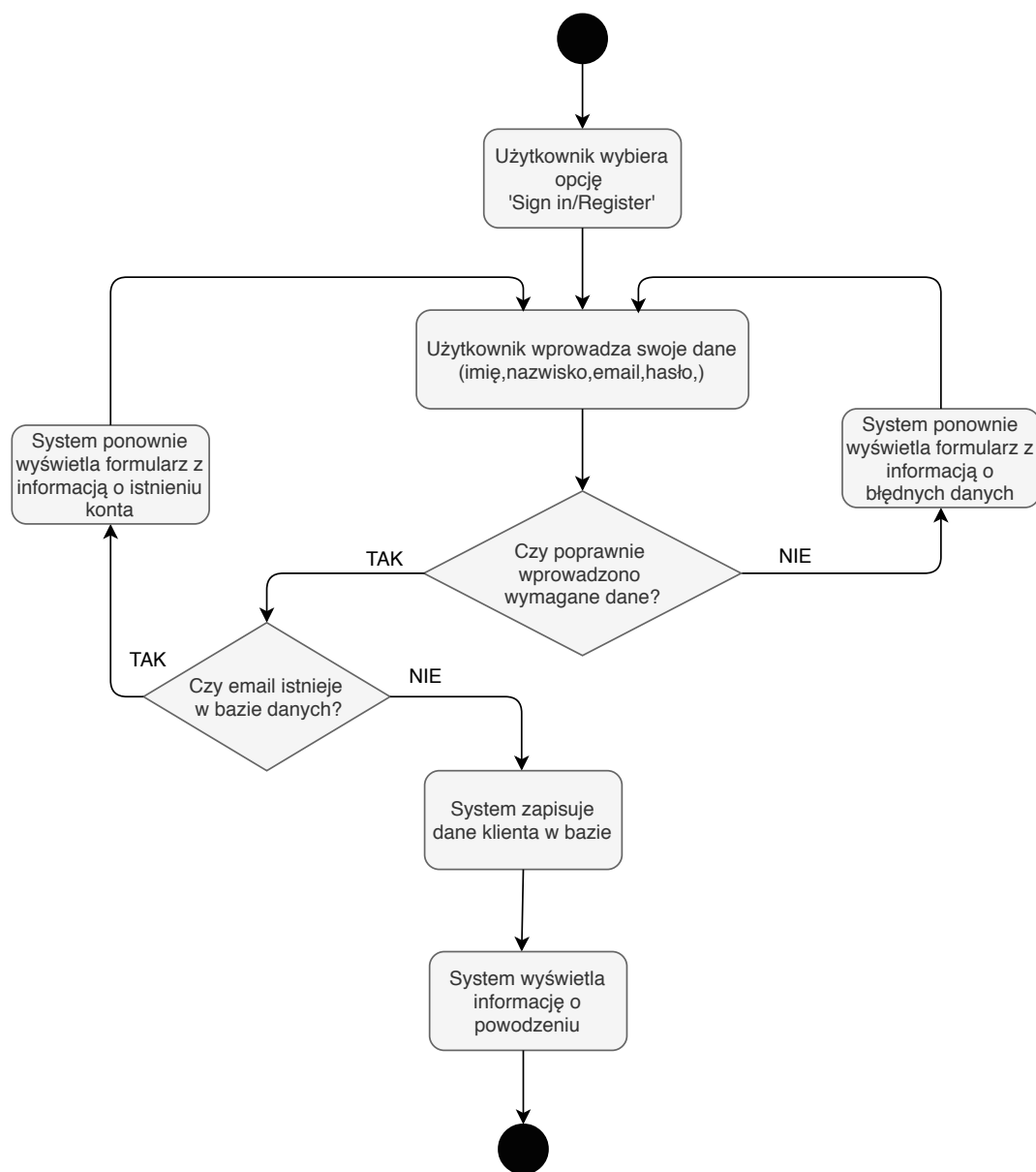
##### Scenariusz alternatywny:

##### 2.1. W bazie danych znajduje się konto dla podanego email'a

- i. System wyświetla ponownie formularz zaznaczając email i wyświetla informację o istnieniu konta dla podanego email'a
- ii. Następuje powrót do punktu 2 scenariusza głównego



### 3.1.2 Model przypadku użycia



## 3.2 Logowanie

### 3.2.1 Opis przypadku użycia

<b>Aktorzy</b>	Użytkownik
<b>Zakres</b>	Sklep internetowy
<b>Poziom</b>	Sytemowowy
<b>Udziałowcy i cele</b>	Użytkownik chce się zalogować. Sklep chce zebrać dane spełniające zadane warunki.
<b>Zdarzenie wyzwajające</b>	Użytkownik przechodzi na podstronę 'Sign in/Register'
<b>Warunki wstępne</b>	Użytkownik nie jest zalogowany
<b>Warunki końcowe dla sukcesu</b>	Użytkownik zostaje zalogowany. Następuje przekierowanie na podstronę 'Shop'.
<b>Warunki końcowe dla niepowodzenia</b>	Użytkownik nie zostaje zalogowany. Użytkownik zostaje powiadomiony o niepowodzeniu.

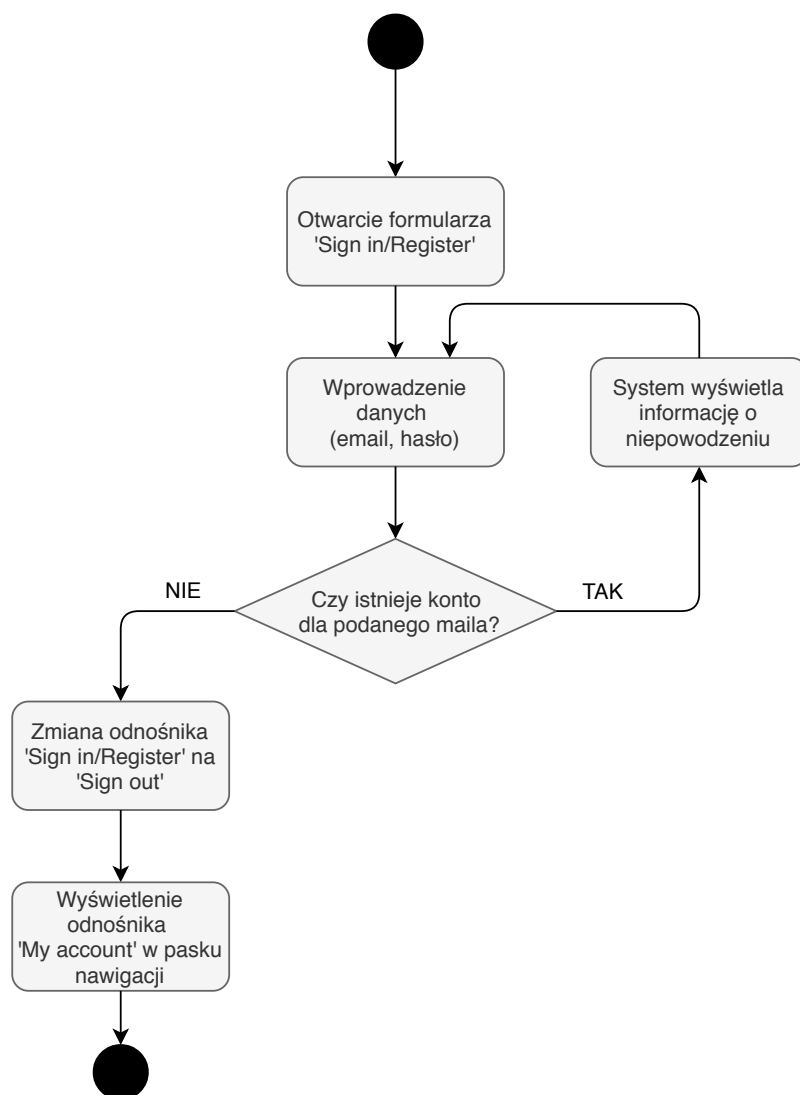
#### Scenariusz główny:

1. System wyświetla formularz wprowadzania danych logowania
2. Użytkownik wprowadza dane: email, hasło
3. System weryfikuje czy w bazie danych istnieje konto, które odpowiada wprowadzonym danym
4. System przekierowuje na podstronę 'Shop'.
5. System wyświetla 'My account' na pasku nawigacji
6. System zamienia opcję przekierowania na postronę 'Sign in/Register' na opcję wylogowania użytkownika 'Sign out'

#### Scenariusz alternatywny:

- 3.1. Nie istnieje konto dla wprowadzonych danych
  - i. System wyświetla informację o niepowodzeniu
  - ii. Następuje powrót do punktu 2 scenariusza głównego

### 3.2.2 Model przypadku użycia



## 3.3 Wylogowanie

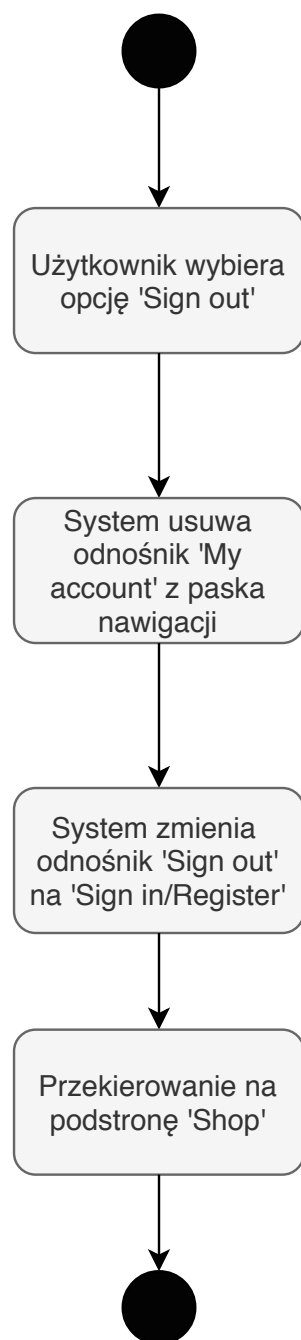
### 3.3.1 Opis przypadku użycia

<b>Aktorzy</b>	Użytkownik
<b>Zakres</b>	Sklep internetowy
<b>Poziom</b>	Sytemowowy
<b>Udziałowcy i cele</b>	Użytkownik chce się wylogować. Sklep chce poprawnie wykonać operację.
<b>Zdarzenie wyzwalające</b>	Użytkownik przechodzi na podstronę 'Sign out'
<b>Warunki wstępne</b>	Użytkownik jest zalogowany
<b>Warunki końcowe dla sukcesu</b>	Użytkownik zostaje wylogowany. Następuje przekierowanie na podstronę 'Shop'.

#### Scenariusz główny:

1. Użytkownik wybiera opcję 'Sign out'
2. System usuwa odnośnik 'My account' z paska nawigacji
3. System zamienia opcję przekierowania na podstronę 'Sign out' na opcję logowania 'Sign in/Register'
4. System przekierowuje na podstronę 'Shop'.

### 3.3.2 Model przypadku użycia



## 3.4 Zmiana zawartości koszyka

### 3.4.1 Dodawanie produktów do koszyka z poziomu podstrony produktu

<b>Aktorzy</b>	Użytkownik
<b>Zakres</b>	Sklep internetowy
<b>Poziom</b>	Sytemowowy
<b>Udziałowcy i cele</b>	Użytkownik chce dodać produkty do koszyka. Sklep chce zebrać i zapisać informacje o zawartości koszyka.
<b>Zdarzenie wyzwalające</b>	Użytkownik przechodzi na podstronę produktu.
<b>Warunki wstępne</b>	brak
<b>Warunki końcowe dla sukcesu</b>	Dodanie produktu do koszyka.
<b>Warunki końcowe dla niepowodzenia</b>	Stan koszyka nie zostaje zmieniony. Użytkownik zostaje powiadomiony o niepowodzeniu.

#### Scenariusz główny:

1. System wyświetla podstronę produktu
2. Użytkownik wprowadza ilość produktów
3. System weryfikuje dane
4. Użytkownik wybiera opcję 'Add to Cart'
5. System zmienia stan koszyka

#### Scenariusz alternatywny:

- 3.1. Ilość nie jest liczbą naturalną
  - i. System wyświetla ponownie formularz zaznaczając które dane powinny zostać poprawione
  - ii. Następuje powrót do punktu 2 scenariusza głównego

<b>Aktorzy</b>	Użytkownik
<b>Zakres</b>	Sklep internetowy
<b>Poziom</b>	Sytemowowy
<b>Udziałowcy i cele</b>	Użytkownik chce zmienić zawartość koszyka. Sklep chce zaktualizować informacje o zawartości koszyka.
<b>Zdarzenie wyzwalające</b>	Użytkownik przechodzi na podstronę koszyka.
<b>Warunki wstępne</b>	brak
<b>Warunki końcowe dla sukcesu</b>	Aktualizacja stanu koszyka.
<b>Warunki końcowe dla niepowodzenia</b>	Stan koszyka nie zostaje zmieniony. Użytkownik zostaje powiadomiony o niepowodzeniu.

### 3.4.2 Zmiana zawartości koszyka z poziomu podstrony koszyka

#### Scenariusz główny:

1. System wyświetla podstronę produktu
2. Użytkownik zmienia ilość produktów
3. System weryfikuje dane
4. Użytkownik wybiera opcję 'Update Cart'
5. System aktualizuje stan koszyka

#### Scenariusz alternatywny:

- 3.1. Ilość nie jest liczbą naturalną
  - i. System wyświetla ponownie formularz zaznaczając które dane powinny zostać poprawione
  - ii. Następuje powrót do punktu 2 scenariusza głównego



<b>Aktorzy</b>	Użytkownik
<b>Zakres</b>	Sklep internetowy
<b>Poziom</b>	Sytemowowy
<b>Udziałowcy i cele</b>	Użytkownik chce się zalogować. Sklep chce zebrać dane spełniające zadane warunki.
<b>Zdarzenie wyzwajające</b>	Użytkownik przechodzi na podstronę 'Sign in/Register'
<b>Warunki wstępne</b>	brak
<b>Warunki końcowe dla sukcesu</b>	Użytkownik zostaje zalogowany. Następuje przekierowanie na podstronę 'Shop'.
<b>Warunki końcowe dla niepowodzenia</b>	Użytkownik nie zostaje zalogowany. Użytkownik zostaje powiadomiony o niepowodzeniu.

## 3.5 Zakup produktu

## 3.6 Logowanie

### Scenariusz główny:

1. System wyświetla formularz wprowadzania danych logowania
2. Użytkownik wprowadza dane: email, hasło
3. System weryfikuje czy w bazie danych istnieje konto, które odpowiada wprowadzonym danym
4. System przekierowuje na podstronę 'Shop'.
5. System wyświetla 'My account' na pasku nawigacji
6. System zamienia opcję przekierowania na postronę 'Sign in/Register' na opcję wylogowania użytkownika 'Sign out'
7. Użytkownik przechodzi na podstronę 'My account'
8. Użytkownik wybiera opcję 'Sign out'
9. System przekierowuje na podstotę 'Shop'

10. System usuwa 'My account' z paska nawigacji

Scenariusz alternatywny:

- 3.1. Nie istnieje konto dla wprowadzonych danych
  - i. System wyświetla informację o niepowodzeniu
  - ii. Następuje powrót do punktu 2 scenariusza głównego

Scenariusz alternatywny:

- 6.1. Następuje przejście do punktu 9 scenariusza głównego

Scenariusz alternatywny:

- 8.1. Następuje przejście do punktu 10 scenariusza głównego

### **3.7 Reklamacja**

### **3.8 Filtrowanie produktów**

### **3.9 Zapis do newslettera**

### **3.10 Rezygnacja z newslettera**

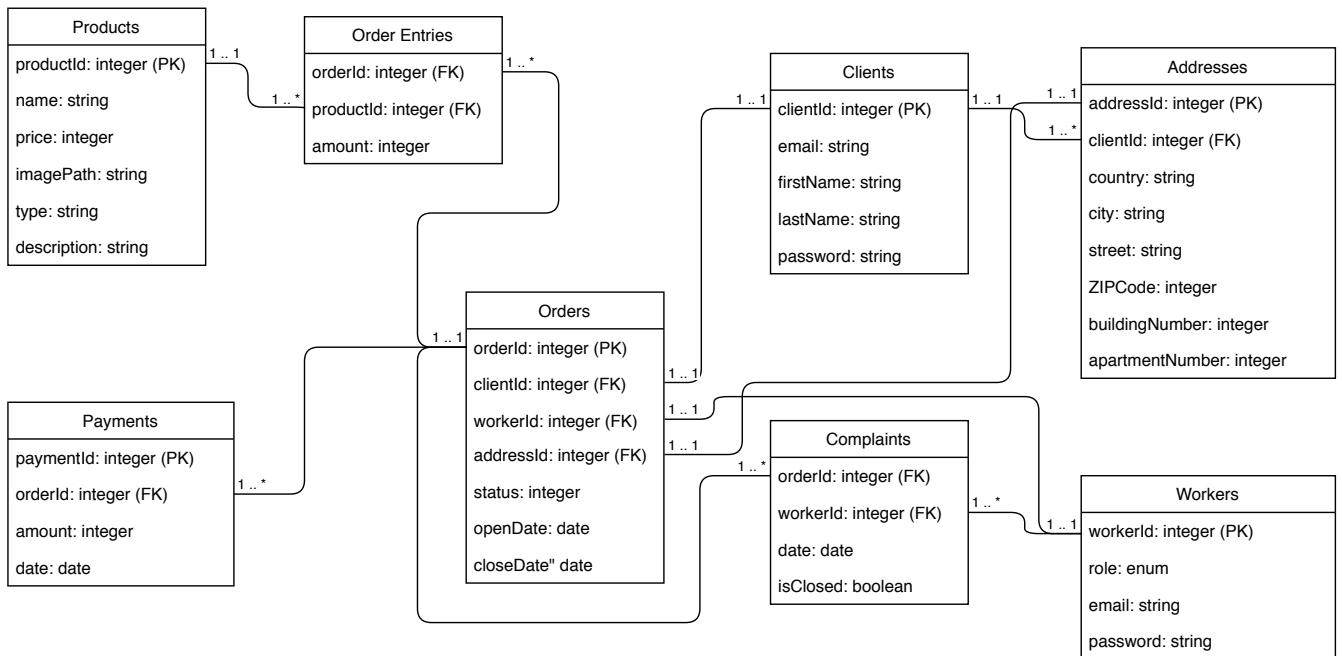
### **3.11 Dodanie adresu do listy adresów**

### **3.12 Usunięcie adresu z listy adresów**

### **3.13 Edycja danych użytkownika**

# 4

## Model danych - diagramy ERD



# 5

## **Model dynamiki - diagramy STD**

# **6**

## **Specyfikacja procesów PSPEC**

**7**

## **Słownik danych**

# 8

## Technologie i narzędzia

### 8.1 Technologie

- JavaScript
- SignalR
- React
- NUnit
- .NET
- JestTest
- CircleCI

### 8.2 Narzędzia

- Visual Studio Code
- Visual Studio Community
- Selenium
- Chromium