



CoffeeLand

Projekt sklepu internetowego

Inżynieria Oprogramowania

Aneta Pociecha
Magdalena Tragarz
Marek Ochocki
Artur Bugaj

Prowadzący zajęcia: dr inż. Marek Zachara

Spis treści

1	Streszczenie działania systemu	3
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
2	Diagram kontekstowy	5
3	Funkcjonalności	6
3.1	Rejstracja	6
3.2	Logowanie	7
3.3	Wylogowanie	8
3.4	Zmiana zawartości koszyka	9
3.4.1	Dodawanie produktów do koszyka z poziomu podstrony produktu	9
3.4.2	Zmiana zawartości koszyka z poziomu podstrony koszyka	10
3.5	Zakup produktu	11
3.6	Reklamacja	11
3.7	Filtrowanie produktów	11
3.8	Zapis do newslettera	11
3.9	Rezygnacja z newslettera	11
3.10	Dodanie adresu do listy adresów	11
3.11	Usunięcie adresu z listy adresów	11
3.12	Edycja danych użytkownika	11
4	Model danych - diagramy ERD	12
5	Model dynamiki - diagramy STD	13

6	Specyfikacja procesów PSPEC	14
7	Słownik danych	15
8	Technologie i narzędzia	16
8.1	Technologie	16
8.2	Narzędzia	16

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

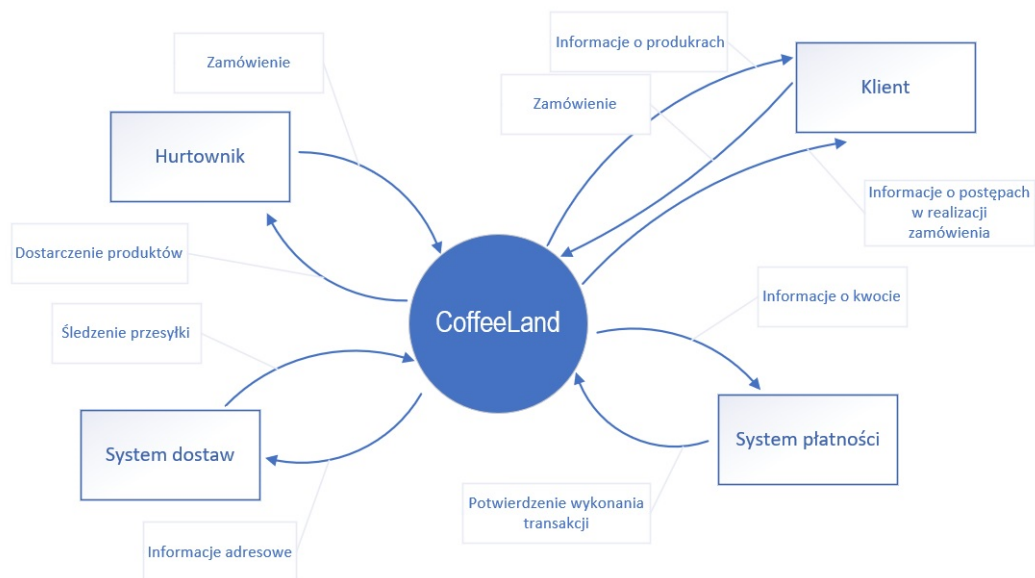
-
-
-

1.3.2 Lista możliwości

-
-
-

2

Diagram kontekstowy



3

Funkcjonalności

3.1 Rejstracja

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

3.2 Logowanie

Aktorzy	Użytkownik
Zakres	Sklep internetowy
Poziom	Sytemowowy
Udziałowcy i cele	Użytkownik chce się zalogować. Sklep chce zebrać dane spełniające zadane warunki.
Zdarzenie wyzwalające	Użytkownik przechodzi na podstronę 'Sign in/Register'
Warunki wstępne	brak
Warunki końcowe dla sukcesu	Użytkownik zostaje zalogowany. Następuje przekierowanie na podstronę 'Shop'.
Warunki końcowe dla niepowodzenia	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'
7. Użytkownik przechodzi na podstronę 'My account'
8. Użytkownik wybiera opcję 'Sign out'
9. System przekierowuje na podstronę '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

3.3 Wylogowanie

3.4 Zmiana zawartości koszyka

3.4.1 Dodawanie produktów do koszyka z poziomu podstrony produktu

Aktorzy	Użytkownik
Zakres	Sklep internetowy
Poziom	Sytemowowy
Udziałowcy i cele	Użytkownik chce dodać produkty do koszyka. Sklep chce zebrać i zapisać informacje o zawartości koszyka.
Zdarzenie wyzwalające	Użytkownik przechodzi na podstronę produktu.
Warunki wstępne	brak
Warunki końcowe dla sukcesu	Dodanie produktu do koszyka.
Warunki końcowe dla niepowodzenia	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

Aktorzy	Użytkownik
Zakres	Sklep internetowy
Poziom	Sytemowowy
Udziałowcy i cele	Użytkownik chce zmienić zawartość koszyka. Sklep chce zaktualizować informacje o zawartości koszyka.
Zdarzenie wyzwalające	Użytkownik przechodzi na podstronę koszyka.
Warunki wstępne	brak
Warunki końcowe dla sukcesu	Aktualizacja stanu koszyka.
Warunki końcowe dla niepowodzenia	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

3.5 Zakup produktu

3.6 Reklamacja

3.7 Filtrowanie produktów

3.8 Zapis do newslettera

3.9 Rezygnacja z newslettera

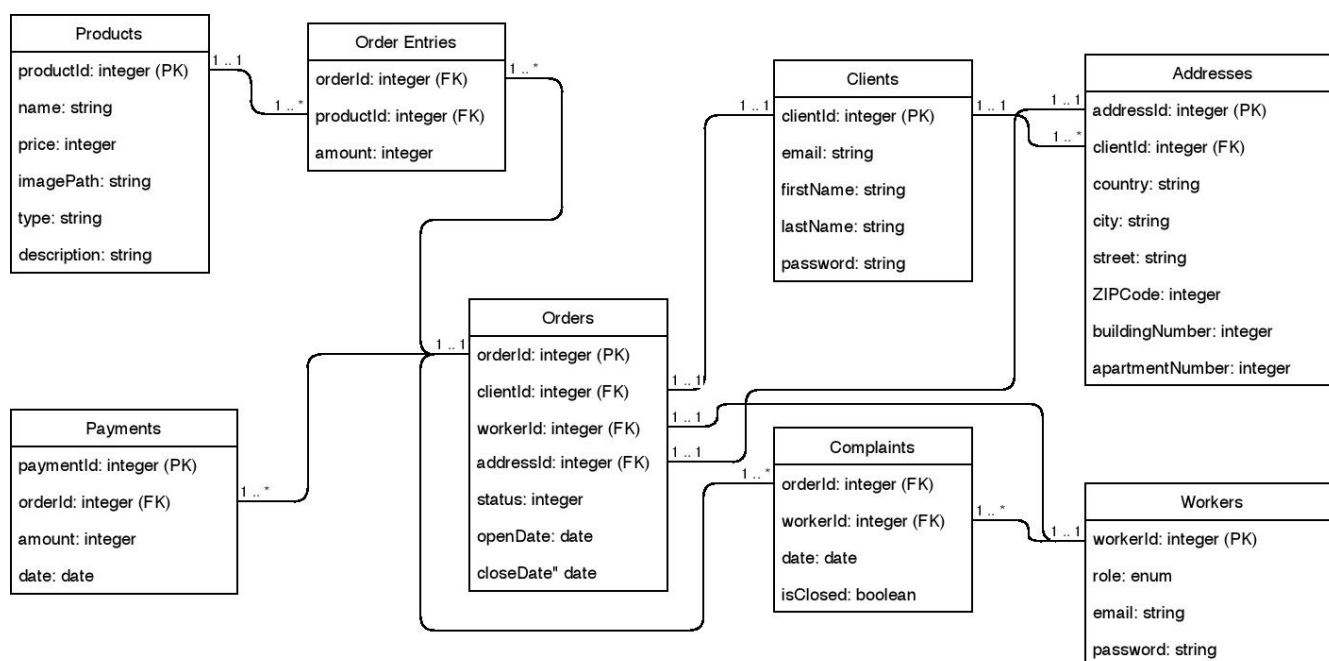
3.10 Dodanie adresu do listy adresów

3.11 Usunięcie adresu z listy adresów

3.12 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