

Dokumentacja projektu zaliczeniowego

Przedmiot: Inżynieria oprogramowania

Temat:	Pen&Paper
Autorzy:	Michał Zawadzki, Konrad Lipski
Grupa:	I1-222B
Kierunek:	informatyka
Rok akademicki:	20/21
Poziom i semestr:	I/4
Tryb studiów:	stacjonarne

0 Spis treści

Dokumentacja projektu zaliczeniowego	1
Przedmiot: Inżynieria oprogramowania	1
0 Spis treści	2
1 Odnośniki do innych źródeł	4
2 Słownik pojęć	5
3 Wprowadzenie	6
3.1 Cel dokumentacji	6
3.2 Przeznaczenie dokumentacji	6
3.3 Opis organizacji lub analiza rynku	6
4 Specyfikacja wymagań	7
4.1 Charakterystyka ogólna	7
4.1.0 Definicja produktu	7
4.1.1 Podstawowe założenia	7
4.1.2 Cel biznesowy	7
4.1.3 Użytkownicy	7
4.1.4 Korzyści z systemu	8
4.1.5 Ograniczenia projektowe i wdrożeniowe	8
4.2 Wymagania funkcjonalne	8
4.2.0 Lista wymagań	8
4.2.1 Diagramy przypadków użycia	10
4.2.2 Szczegółowy opis wymagań	16
4.3 Wymagania нефункционалне	22
5 Zarządzanie projektem	23
5.1 Zasoby ludzkie	23
5.2 Harmonogram prac	23
5.3 Etapy/kamienie milowe projektu	24
6 Zarządzanie ryzykiem	25
6.1 Lista czynników ryzyka	25
6.2 Ocena ryzyka	25

6.3	Plan reakcji na ryzyko	26
7	Zarządzanie jakością	27
7.1	Scenariusze i przypadki testowe	27
8	Projekt techniczny	32
8.1	Opis architektury systemu	32
8.2	Technologie implementacji systemu	32
8.3	Diagramy UML	33
8.3.0	Diagram(-y) klas	33
8.3.1	Diagram(-y) czynności	37
8.3.2	Diagramy sekwencji	41
8.3.3	Inne diagramy	46
8.4	Projekt bazy danych	49
8.4.0	Schemat	49
8.4.1	Projekty szczegółowe tabel	50
8.5	Projekt interfejsu użytkownika	51
8.5.0	Lista głównych elementów interfejsu	51
8.5.1	Przejścia między głównymi elementami	51
8.5.2	Projekty szczegółowe poszczególnych elementów	52
8.6	Procedura wdrożenia	57
9	Podsumowanie.....	58
9.1	Szczegółowe nakłady projektowe członków zespołu.....	58
10	Inne informacje	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.

1 Odnosniki do innych źródeł

<https://github.com/KIMBSQT/PenAndPaper>

2 Słownik pojęć

Gracz- świeżo zarejestrowany użytkownik systemu, ma możliwość personalizowania własnego profilu.

Mistrz gry- użytkownik, który ma prawo tworzyć pokoje i fabuły gier, w pokoju może manipulować rozgrywką jak chce.

Obserwator- Ma możliwość obserwowania gry.

Moderator- użytkownik, który nadzoruje platformę, gracze i mistrz gry mogą go wezwać do pokoju, gdy np. coś nie działa lub ktoś utrudnia rozgrywkę.

Administrator- Obsługuje stronę pod względem technicznym.

3 Wprowadzenie

3.1 Cel dokumentacji

Celem dokumentacji jest, szczegółowe opisanie oraz zapoznanie się z projektem *Pen&Paper*.

Dokumentacja zawiera, specyfikacje wymagań, opis zarządzania projektem, opis zarządzania ryzykiem, zarządzanie jakością oraz projekt techniczny.

3.2 Przeznaczenie dokumentacji

Dokumentacja przeznaczona jest dla twórców, sponsorów, fundatorów, współpracowników oraz przyszłych użytkowników.

3.3 Opis organizacji lub analiza rynku

Projekt *Pen&Paper* jest platformą dla wszystkich sympatyków gier planszowych oraz graczy rpg. Nasz system jest odpowiednią formą dla reklamodawców oraz organizacji zajmujących się tworzeniem treści opartych na systemach rpg, czy wspólnym graniu i integracji. Projekt jest przeznaczony dla każdego gracza zainteresowanego, niezależnie od jego wieku, przekonania czy rasy. Celujemy na wykorzystanie niszy, która zrodziła się w Polsce. Jednocześnie wraz z wybuchem pandemii oraz wielkim wzrostem zainteresowania grą w szachy, wierzymy, że nasza platforma osiągnie taki sam sukces jak chess.com. Jesteśmy otwarci na różne współprace firm, czy organizacji chcących skorzystać na łączącym nas temacie (np. Netflix przy promocji serialu „Stranger Things”, który inspirował się systemem rpg „D&D”, czy współpracy z developerami gier, którzy opierają swoje gry o znane systemy rpg tj, CDProjekt Red). Patrząc na wciąż nieustającą pandemię, widzimy potencjalny wzrost zainteresowania naszej platformy, opierając się na początkowe współprace z influencerami, którzy nie ucierpieli podczas pandemii (np. na platformach youtube.com, twitch.tv). Będziemy celowali we współprace na kanał „Baniak baniaka”, czy streamerami, którzy nie raz grali na swoich transmisjach w gry rpg. Na rynku panuje luka w zajmowanych przez nas tematach i brakuje porządnej strony, która efektywnie zrzeszy społeczność doprowadzając do rozwoju i ustrukturyzowania tego rynku.

4 Specyfikacja wymagań

4.1 Charakterystyka ogólna

4.1.0 Definicja produktu

Platforma jednoczy wszystkich graczy gier planszowych oraz fabularnych.

4.1.1 Podstawowe założenia

Nasz system służy do integracji wśród graczy, którzy mogą za pomocą naszych rozwiązań wspólnie tworzyć rozgrywki na podstawie swoich ulubionych systemów rpg.

System udostępnia użytkownikom narzędzia, aby mogli bezproblemowo prowadzić wspólną rozgrywkę. Użytkownicy mogą komunikować się ze sobą za pomocą czatu głosowego jak i tekstowego.

Kreatywni użytkownicy będą mieli sposobność spersonalizować tworzone przez siebie sesje.

4.1.2 Cel biznesowy

1. Zjednoczenie społeczności graczy, którzy będą wspólnie spędzać czas na naszej stronie
2. Popularyzacja grupowego grania, które opiera się na kreatywności graczy
3. Zapewnienie chętnym użytkownikom odpowiednich narzędzi do bezproblemowego grania w gry
4. Zapewnienie szkolenia i miejsca pracy ludziom, którzy są chętni do pracy jako moderator lub mistrz gry
5. Stworzenie silnej i zintegrowanej społeczności

4.1.3 Użytkownicy

1. Gracz
2. Mistrz gry
3. Moderator
4. Administrator
5. Obserwator

4.1.4 Korzyści z systemu

1. Ułatwione wyszukanie interesującej nas sesji
2. Ułatwione tworzenie rozgrywki
3. Ułatwione wyszukiwanie graczy do sesji, cała masa narzędzi by móc prowadzić sesję. Możliwe nowe stanowisko pracy jako mistrz gry
4. Nowe miejsca pracy
5. Może obserwować rozgrywki i się uczyć

4.1.5 Ograniczenia projektowe i wdrożeniowe

Przepisy prawne	Technologia	Narzędzia	Zabezpieczenia
Zgodne z RODO	IIS 10 MariaDB	HTML 5, CSS3, C#, PHP	HTTPS

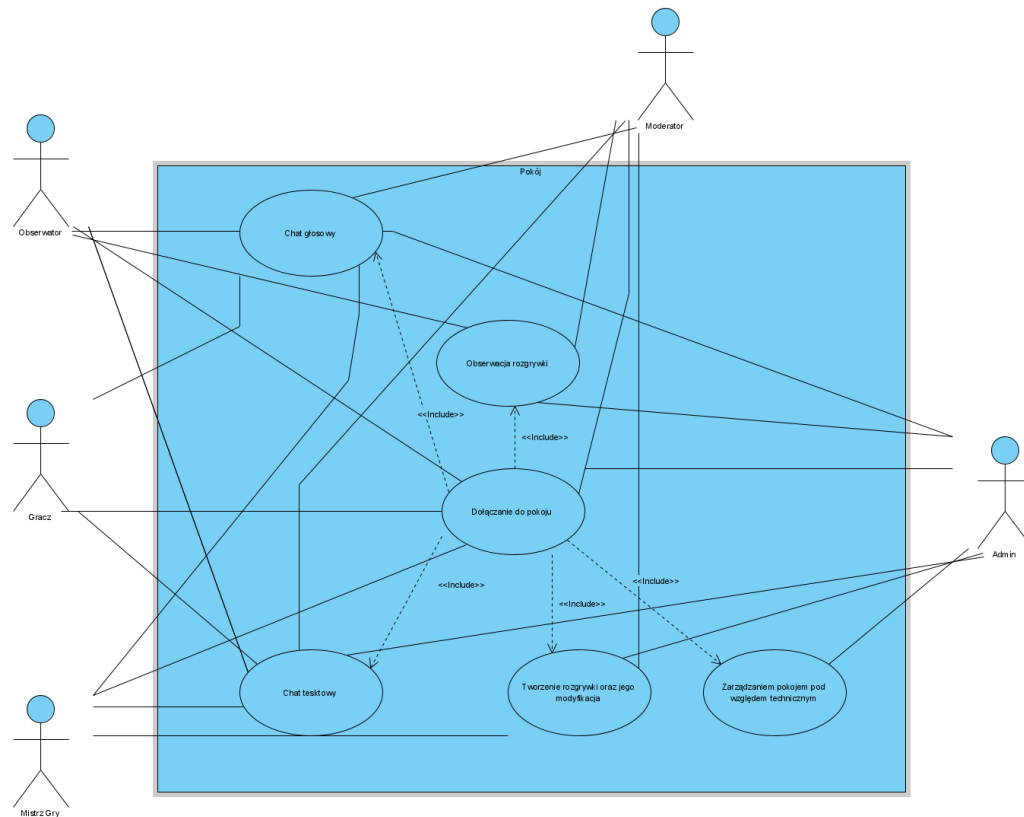
4.2 Wymagania funkcjonalne

4.2.0 Lista wymagań

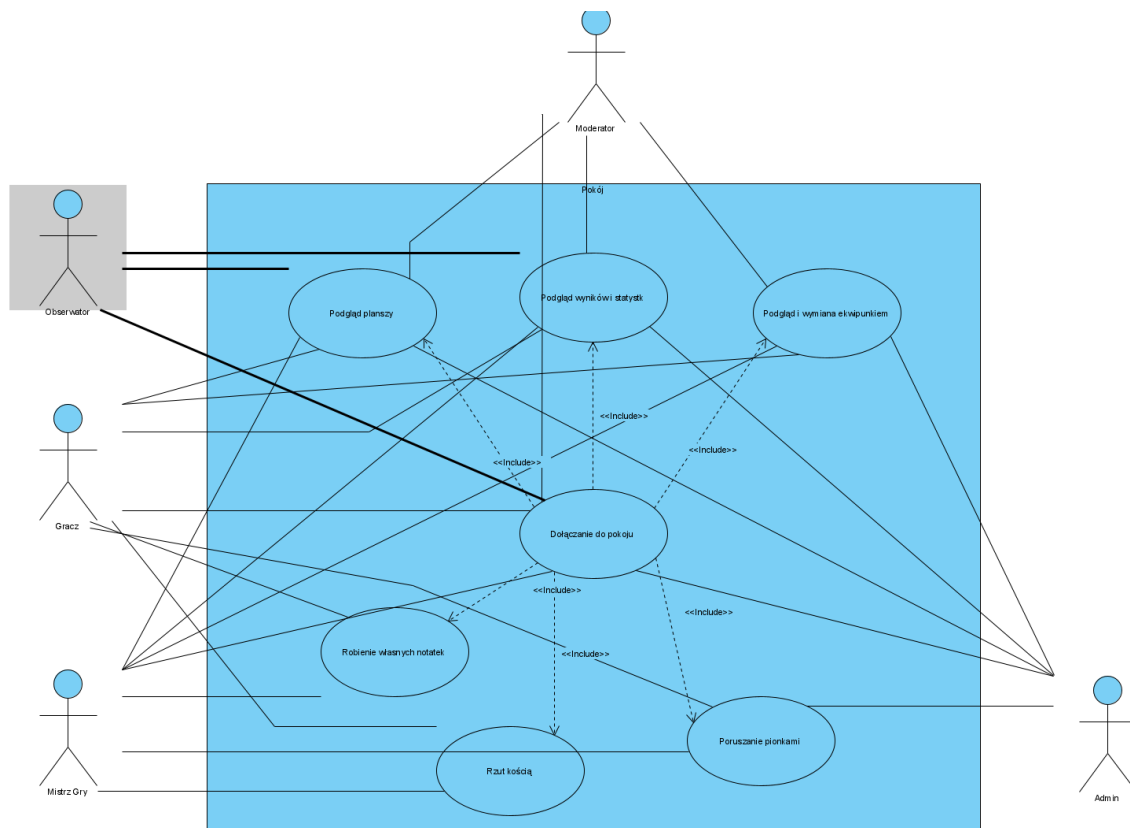
1. Projekt *Pen&Paper* umożliwia dołączanie do pokoju przez użytkowników.
2. Projekt *Pen&Paper* umożliwia łączenie się do czatu głosowego.
3. Projekt *Pen&Paper* umożliwia łączenie się do czatu tekstowego.
4. Projekt *Pen&Paper* umożliwia wybór rzut kością.
5. Projekt *Pen&Paper* umożliwia podgląd wyników i statystyk.
6. Projekt *Pen&Paper* umożliwia manipulacje ekwipunkiem przez gracza.
7. Projekt *Pen&Paper* umożliwia graczom wymianę ekwipunkiem między sobą.
8. Projekt *Pen&Paper* umożliwia użytkownikom tworzenie prywatnych i grupowych notatek.
9. Projekt *Pen&Paper* udostępnia narzędzia do modyfikacji rozgrywki dla mistrza gry.
10. Projekt *Pen&Paper* umożliwia poruszanie się pionkami.
11. Projekt *Pen&Paper* umożliwia obserwacje rozgrywki w pokoju gry.
12. Projekt *Pen&Paper* udostępnia administratorom narzędzia do naprawy pokoju gry.
13. Projekt *Pen&Paper* umożliwia podgląd ocen innych użytkowników.
14. Projekt *Pen&Paper* udostępnia wybór gry do oceny użytkowników.
15. Projekt *Pen&Paper* umożliwia dodanie oceny graczowi.
16. Projekt *Pen&Paper* umożliwia zgłoszenie niepoprawnej oceny użytkownika.

17. Projekt *Pen&Paper* umożliwia weryfikowanie zgłoszeń przez moderatorów.
18. Projekt *Pen&Paper* udostępnia administratorom narzędzia do naprawy ocen użytkowników.
19. Projekt *Pen&Paper* umożliwia utworzenia pokoju przez mistrza gry i moderatora.
20. Projekt *Pen&Paper* umożliwia dodanie utworzonego pokoju do wyszukiwarki.
21. Projekt *Pen&Paper* udostępnia filtry do wyszukiwania pokoi.
22. Projekt *Pen&Paper* udostępnia listę pokoi gier.
23. Projekt *Pen&Paper* umożliwia wyszukanie danego pokoju.
24. Projekt *Pen&Paper* udostępnia administratorom narzędzia do naprawy wyszukiwarki pokoi.
25. Projekt *Pen&Paper* umożliwia zakładanie kont na stronie aplikacji.
26. Projekt *Pen&Paper* przekazuje informacje zawarte na stronie do bazy danych.

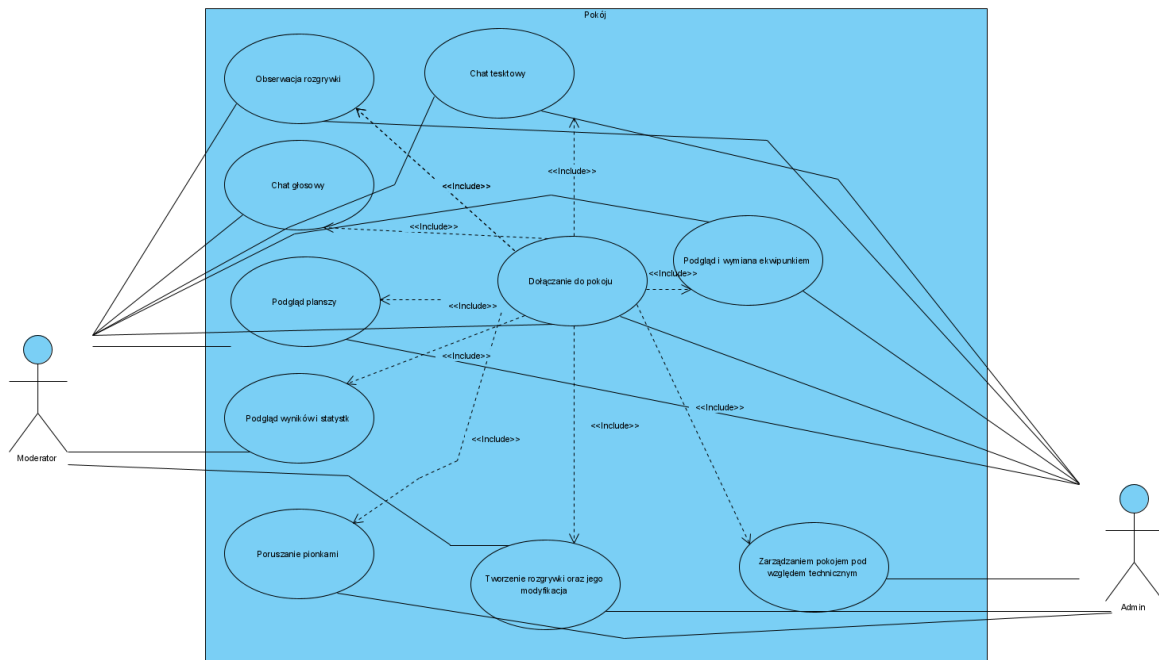
4.2.1 Diagramy przypadków użycia



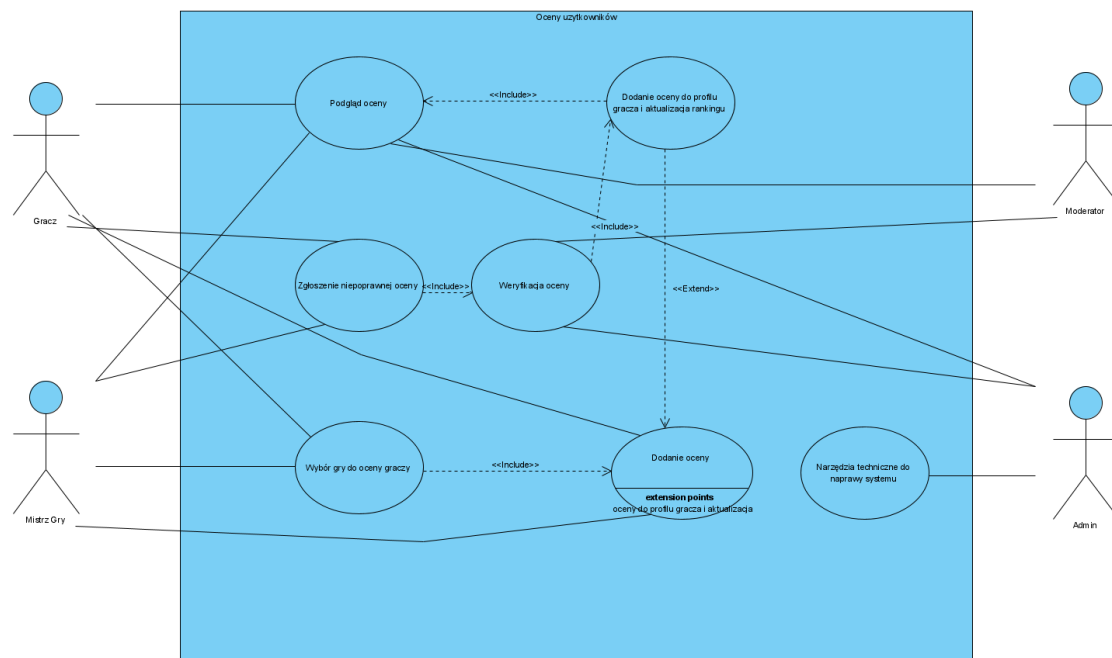
1a. Pokój gry dla gracza, mistrza gry oraz obserwatora



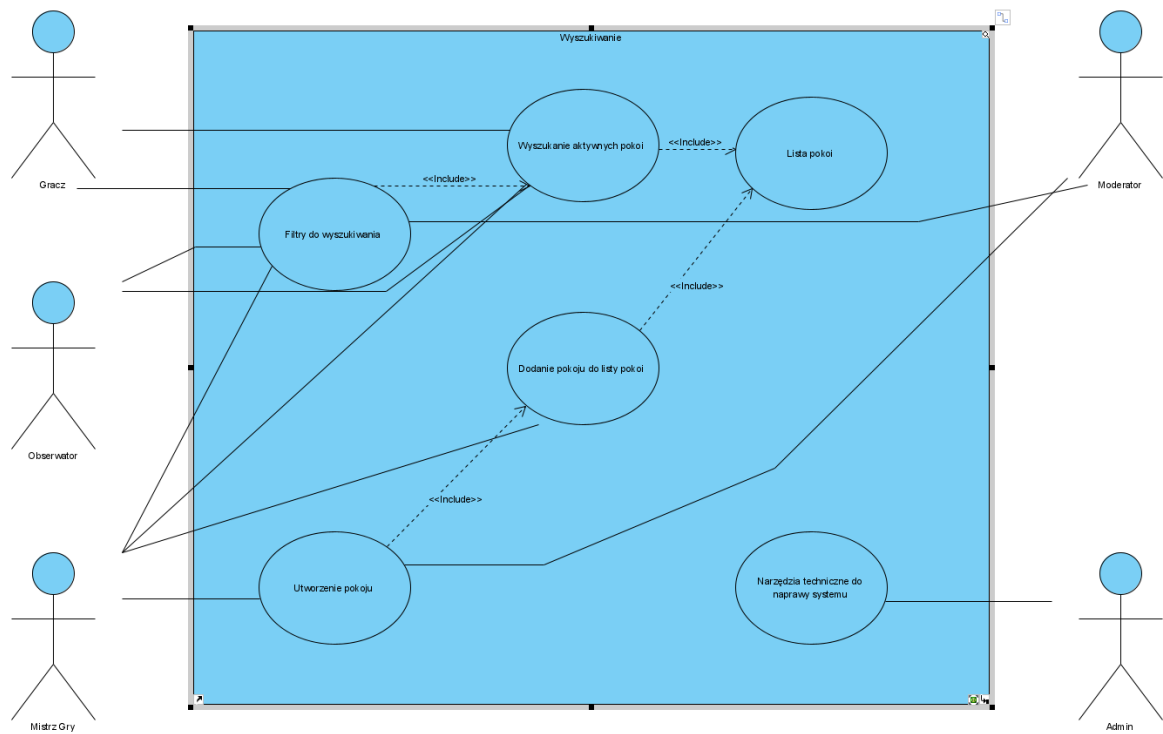
1b. Pokój gry dla gracza, mistrza gry oraz obserwatora



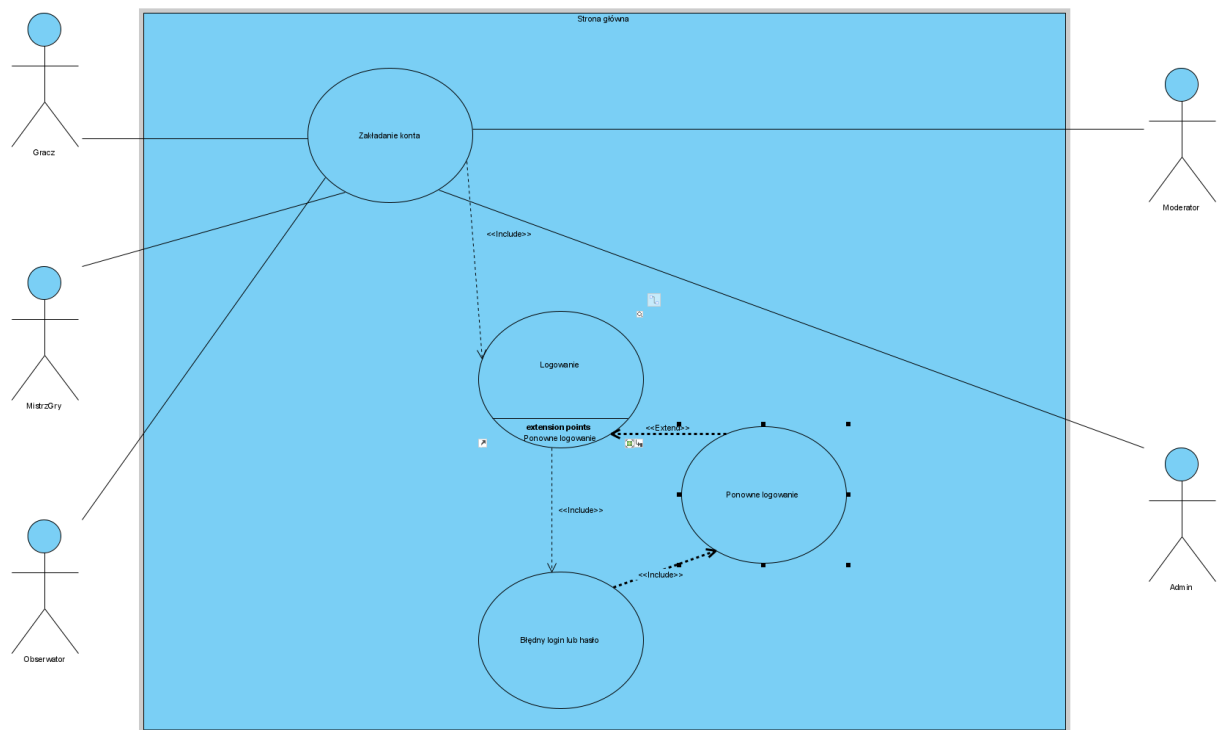
2. Pokój gry dla admina oraz moderatora.



3. Oceny użytkowników dla każdego użytkownika systemu.



4. Wyszukiwarka pokoiów gier dla użytkowników.



5. Logowanie do serwisu na stronie głównej.

4.2.2 Szczegółowy opis wymagań

1.

- Dla listy wymagań: 1-12
- Dla diagramów: 1-2
- Pokój gry
- Uzasadnienie biznesowe - Ułatwione tworzenie rozgrywki i wspólne granie
- Użytkownicy:
 - *Mistrz gry*
 - *Admin*
 - *Gracz*
 - *Moderator*
 - *Obserwator*
- Scenariusze
 - *Warunek początkowy- muszą być gracze i mistrz gry by rozpocząć rozgrywkę*
 - *Mistrz gry*
 - *Dołącza do pokoju*
 - *Tworzy rozgrywki*
 - *Łączy się z czatem głosowym i tekstowym*
 - *Rzuca kością*
 - *Porusza pionkiem*
 - *Robi własne notatki*
 - *Podgląda plansze*
 - *Podglądanie wyników i statystyk*
 - *Podglądanie i wymiana ekwipunkiem*
 - *Admin*
 - *Dołącza do pokoju*
 - *Zarządza pokojem pod względem technicznym*
 - *Tworzy rozgrywki*
 - *Łączy się z czatem głosowym i tekstowym*
 - *Porusza pionkiem*
 - *Podgląda plansze*
 - *Obserwuje rozgrywkę*
 - *Podglądanie wyników i statystyk*
 - *Podglądanie i wymiana ekwipunkiem*
 - *Gracz*
 - *Dołącza do pokoju*
 - *Łączy się z czatem głosowym i tekstowym*
 - *Rzuca kością*
 - *Porusza pionkiem*
 - *Robi własne notatki*
 - *Podgląda plansze*

- *Podglądanie wyników i statystyk*
- *Podglądanie i wymiana ekwipunkiem*
- *Moderator*
 - *Dołącza do pokoju*
 - *Tworzy rozgrywki*
 - *Łączy się z czatem głosowym i tekstowym*
 - *Podgląda plansze*
 - *Obserwuje rozgrywkę*
 - *Podglądanie wyników i statystyk*
 - *Podglądanie i wymiana ekwipunkiem*
- *Obserwator*
 - *Dołącza do pokoju*
 - *Łączy się z czatem tekstowym i głosowym*
 - *Podgląd planszy*
 - *Obserwacja rozgrywki*
 - *Podglądanie wyników i statystyk*
- *Efekt - zakończenie sesji*

Wymagania нефunkcjonalne - wydajność, poprawność

- Istotność: 5
- Częstotliwość: 5

2.

- Dla listy wymagań: 13-18
- Dla diagramów: 3
- Oceny użytkowników
- Uzasadnienie biznesowe – możliwość sprawdzenia graczy w celu wybrania odpowiednich dla siebie osób do grania
- Użytkownicy:
 - Gracz
 - Mistrz Gry
 - Moderator
 - Admin
- Scenariusze, dla każdego z nich:
 - Warunki początkowe - Po zakończonej sesji można ocenić zachowanie graczy z pokoju gry
 - **Przebieg działań:**
 - ❖ *Gracz:*
 - Wybiera grę do oceny graczy z tej sesji
 - Ocenia innych użytkowników z wybranej gry
 - Może zgłosić do weryfikacji swoją ocenę
 - Widzi swoje oceny oraz innych graczy
 - ❖ *Mistrz Gry:*
 - Wybiera grę do oceny graczy z tej sesji
 - Ocenia innych użytkowników z wybranej gry
 - Może zgłosić do weryfikacji swoją ocenę
 - Widzi swoje oceny oraz innych graczy
 - ❖ *Moderator:*
 - Weryfikuje zgłoszenia innych użytkowników
 - Widzi oceny innych graczy
 - ❖ *Admin:*
 - Posiada narzędzia do naprawy systemu
 - Może weryfikować zgłoszenia graczy
 - Widzi oceny innych graczy
 - Efekty – Dodanie ocen do listy ocen
 - Wymagania нефункционалне – dostępność, użyteczność
 - Częstotliwość - 4
 - Istotność – 3,5

3.

- Dla listy wymagań: 19-24
- Dla diagramów: 4
- Wyszukiwanie gier
- Uzasadnienie biznesowe – wyszukanie odpowiedniej gry dla gracza, obserwatora oraz mistrza gry
- Użytkownicy:
 - Gracz
 - Mistrz Gry
 - Obserwator
 - Moderator
 - Admin
- Scenariusze, dla każdego z nich:
 - Warunki początkowe - zalogowanie się do naszej strony oraz chęć zagrania
 - **Przebieg działań:**
 - ❖ *Gracz:*
 - Może wyszukać grę za pomocą filtrów
 - Wyszukuje aktywne lub oczekujące pokoje
 - Przegląda listę pokoi
 - ❖ *Mistrz Gry:*
 - ❖ Tworzy pokój
 - Może wyszukać grę za pomocą filtrów
 - Wyszukuje aktywne lub oczekujące pokoje
 - Przegląda listę pokoi
 - ❖ *Moderator:*
 - Może tworzyć pokoje
 - Może wyszukać grę za pomocą filtrów
 - Wyszukuje aktywne lub oczekujące pokoje
 - Przegląda listę pokoi
 - ❖ *Admin:*
 - Posiada narzędzia do naprawy systemu
 - Efekty – wybór odpowiedniego pokoju dla użytkownika
 - Wymagania niefunkcjonalne – wydajność, elastyczność
 - Częstotliwość - 5
 - Istotność – 5

4.

- Dla listy wymagań: 25
- Dla diagramów: 5
- Zakładanie konta i logowanie
- Uzasadnienie biznesowe – założenie konta jest niezbędne do korzystania z aplikacji
- Użytkownicy:
 - Gracz
 - Mistrz Gry
 - Obserwator
 - Moderator
 - Admin
- Scenariusze, dla każdego z nich:
 - Warunki początkowe - chęć zagrania
 - **Przebieg działań:**
 - ❖ Użytkownik zakłada konto
 - Scenariusz 1: wpisuje złe dane podczas logowania
 - Wyskakuje powiadomienie o niepoprawnych danych
 - Scenariusz 2: wpisuje poprawne dane podczas logowania
 - Logowanie się powiodło
 - Efekty – dostęp do naszego serwisu
 - Wymagania нефункционалне – wydajność i bezpieczeństwo serwisu i bazy danych
 - Częstość - 5
 - Istotność – 5

- Numer – 26
- Baza danych
- Uzasadnienie biznesowe – przetrzymywanie danych kont użytkowników
 - Gracz
 - Mistrz Gry
 - Obserwator
 - Moderator
 - Admin
- Scenariusze, dla każdego z nich:
 - Warunki początkowe: Dane kont użytkowników.
 - **Przebieg działań** – Każde dane indywidualnego użytkownika trafiają do bazy danych, gdzie są przechowywane.
 - Efekty – Zebrane i zabezpieczone dane użytkowników.
 - Częstotliwość - 5
 - Istotność – 5

4.3 Wymagania нефunkcjonalne

1. Wydajność serwerów będzie zależeć od ilości utworzonych pokoi, a nie od ilości graczy w pokojach. Im więcej utworzonych pokoi tym więcej przepustowości serwera
2. System będzie miał tworzoną kopię zapasową codziennie
3. Na stronie internetowej będzie używany standard HTTPS. Baza danych będzie odpowiednio zabezpieczona, aby dane użytkowników były bezpieczne i nie narażone na wyciek
4. **Adaptowalność:** Technologia CSS3 i C# pozwala na nie różniący się wygląd aplikacji na każdym rodzaju przeglądarek.

Elastyczność: Pen&Paper pozwala na zmiany typu bazy danych.

Łatwość konserwacji: Oparcie systemu na języku C# oraz HTML 5 powoduje szeroką możliwość konserwacji systemu. Popularność tych rozwiązań powoduje także łatwość z znalezieniem osób do konserwacji.

Przenośny: Pen&Paper oparty jest na popularnych językach programowania co pozwala na łatwość przy zmianie systemu operacyjnego, czy przeglądarki.

Awaryjność: Awaryjność będzie zależna jedynie od stabilności wybranego dostawcy serwerów.

Użyteczność: Dla każdego fana gier planszowych oraz papierowych rpg będzie to ciekawa propozycja do spędzania wolnego czasu.

5 Zarządzanie projektem

5.1 Zasoby ludzkie

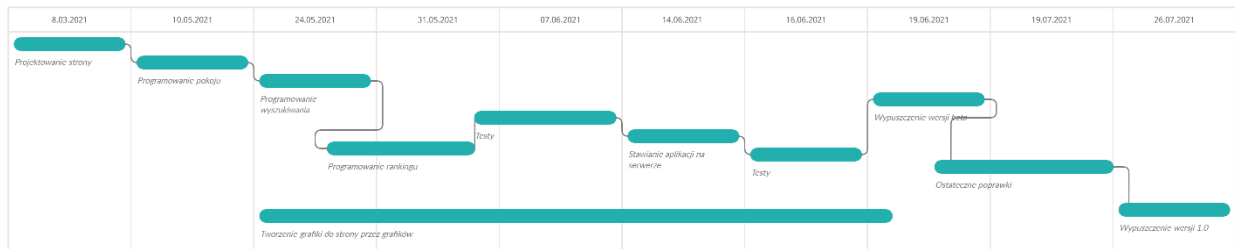
Administratorzy (na początku dwójka twórców projektu) i moderatorzy (początkowa liczba pracowników to 3) do nadzorowania systemu, deweloperów Front-End oraz grafików, którzy zajmą się stroną graficzną naszej aplikacji.

Nieobowiązkowe zatrudnienie mistrzów gry, którzy zapewnią stabilną jakość gier w pokojach.

5.2 Harmonogram prac

1. Cele:

- Projektowanie strony-8marca-10 maj
- Programowanie pokoju do gry w C# - 10 maja – 2 tyg.
- Tworzenie grafiki przez grafików - 24 maja – 4 tyg.
- Programowanie wyszukiwania w C# - 24 maja – 1 tydzień.
- Programowanie rankingu w C# - 31 maja – 1 tydzień.
- Testy - tydzień
- Postawienie aplikacji na serwerze – 2 dni
- Testowanie – 3 dni
- Wypuszczenie wersji beta – która utrzymuje się przez miesiąc
- Ostateczne poprawki – 1 tydzień



5.3 Etapy/kamienie milowe projektu

1. Opracować projekt techniczny
2. Opracować kod aplikacji
3. Postawienie systemu na serwerze
4. Zakończone pierwsze testy
5. Wystartowanie wersji Beta projektu
6. Wydanie oficjalnej wersji 1.0

6 Zarządzanie ryzykiem

6.1 Lista czynników ryzyka

1. Niedotrzymanie terminu przez grafików
2. Opóźnienia w projektowaniu systemu przez autorów
3. Spadek zainteresowania grami planszowymi i fabularnymi (szacowany spadek trendu o 30% na platformach typu Youtube, Twitch, wyszukiwarka Google)
4. Wiele błędów i problemów z wersją Beta. (więcej bugów i niedopracowania systemów naszej aplikacji, nie działa, jak powinna)
5. Wybór nieodpowiednich technologii

6.2 Ocena ryzyka

1. Niedotrzymanie terminu przez grafików
 - a. Prawdopodobieństwo - 20/100
 - b. Wpływ - 3,5/5
2. Opóźnienia w projektowaniu systemu przez autorów
 - a. Prawdopodobieństwo - 20/100
 - b. Wpływ - 4/5
3. Spadek zainteresowania grami planszowymi i fabularnymi
 - a. Prawdopodobieństwo - 40/100
 - b. Wpływ - 4,5/5
4. Wiele błędów i problemów z wersją Beta
 - a. Prawdopodobieństwo - 50/100
 - b. Wpływ - 3,8/5
5. Wybór nieodpowiednich technologii
 - a. Prawdopodobieństwo - 15/100
 - b. Wpływ - 4,5/5

6.3 Plan reakcji na ryzyko

Id	Plan na ryzyko
1.	Wyznaczyć pracownikom nowy termin i/lub powiększyć zespół.
2.	Wyznaczyć nowy termin oraz skupić się na projekcie.
3.	Zlecić analizę rynku i podjąć decyzje: Czy zamrozamy projekt, kasujemy projekt lub organizujemy akcje marketingowe i zachęcamy ludzi do zainteresowania naszym projektem w social mediach.
4.	Opóźnić wydanie wersji 1.0 i naprawiać błędy.
5.	Oszacować koszty zmiany technologii na właściwą oraz wyznaczyć nowy termin. Przedyskutować nowe rozwiązanie z zarządem i opracować wspólnie rozwiązanie i w razie decyzji zmiany technologii zacząć pracę natychmiastowo.

7 Zarządzanie jakością

7.1 Scenariusze i przypadki testowe

ID	1
Nazwa	Testowanie Projektu <i>Pen&Paper</i> strony głównej
Kategoria	Podstawy funkcjonowania
Opis	Testowanie Projektu <i>Pen&Paper</i> pod względem ułożenia i początkowego działania.
Tester	Michał Zawadzki
Termin	2 dni
Narzędzia wspomagające	-
Przygotowania przed testem	Zainstalowane różne przeglądarki na danym systemie, możliwie jak największa ilość systemów i urządzeń

Lp.	Działania testera	Działanie systemu
1	Wchodzenie na strony z różnych przeglądarek	Na każdej z przeglądarek, Projekt <i>Pen&Paper</i> powinien się wyświetlać tak samo
2	Testowanie narzędzi dla admina.	Wszystkie narzędzia powinny być funkcjonalne oraz szybkie w użyciu.
3.	Sprawdzanie działania Projektu <i>Pen&Paper</i> na różnych systemach np. linux, windows	Projekt <i>Pen&Paper</i> powinien działać identycznie na każdym systemie

Dane użyte przez testera	Dane zwrócone przez system	Warunek zaliczenia testu
Tester potrzebuje oczekiwany opis strony.	Działanie zakładek, grafiki na stronie.	Poprawne działanie zakładek i oczekiwany wygląd strony.

ID	2
Nazwa	Testowanie pokoju do gry
Kategoria	Funkcje specjalistyczne
Opis	Testowanie pokoju do gry pod względem funkcji, które się w nim znajdują.
Tester	Konrad Lipski
Termin	2 dni
Narzędzia wspomagające	-
Przygotowania przed testem	Zainstalowane różne przeglądarki na danym systemie, możliwie jak największa ilość systemów i urządzeń, różne rodzaje klawiatury, mikrofonu.

Lp.	Działania testera	Działanie systemu
1.	Testowanie czatu głosowego na różnych mikrofonach	Dźwięk powinien być słyszalny za każdym razem.
2.	Testowanie czatu tekstowego na różnych przeglądarkach i systemach operacyjnych.	Czat powinien poprawnie działać poprawnie na każdej przeglądarce i systemie operacyjnym.
3.	Testowanie wszystkich funkcji pokoju.	Wszystkie funkcje pokoju powinny działać tak jak było to zamierzone
4.	Testowanie możliwości wchodzenia i wychodzenia do i z pokoju	Tester bez problemu powinien wejść i wyjść za każdym razem.

Dane użyte przez testera	Dane zwrócone przez system	Warunek zaliczenia testu
Tester otrzymuje wskazówki jak ma wyglądać testowy pokój.	Utworzony testowy pokój	Poprawnie wygenerowany pokój testowy

ID	3
Nazwa	Testowanie wyszukiwarki pokoi gier
Kategoria	Funkcje specjalistyczne
Opis	Testowanie wyszukiwarki pod względem funkcji, które się w nim znajdują oraz optymalnego działania.
Tester	Michał Zawadzki
Termin	2 dzień
Narzędzia wspomagające	-
Przygotowania przed testem	Zainstalowane różne przeglądarki na danym systemie, możliwie jak największa ilość systemów i urządzeń.

Lp	Działania testera	Działanie systemu
1.	Testowanie wyszukiwanie poprzez tagi	Wyszukiwanie powinno pokazać oczekiwane wyniki
2.	Testowanie kombinacji filtrów wyszukiwana	Wyszukiwanie powinno pokazać oczekiwane wyniki

Dane użyte przez testera	Dane zwrócone przez system	Warunek zaliczenia testu
Lista pokoi do wyszukania.	Lista pokoi zgodna z danymi testera.	Poprawnie wygenerowana lista pokoi.

ID	4
Nazwa	Testowanie rankingu
Kategoria	Funkcje specjalistyczne
Opis	Testowanie Rankingu pod względem wyświetlania i pozycjonowania w rankingu
Tester	Konrad Lipski
Termin	1 dzień
Narzędzia wspomagające	-
Przygotowania przed testem	Zainstalowane różne przeglądarki na danym systemie, możliwie jak największa ilość systemów i urządzeń.

Lp.	Działania testera	Działanie systemu
1.	Testowanie strony rankingowej pod względem wyświetlania i pozycjonowania graczy ze względu na punktację	Strona powinna wyświetlić wszystkich ocenionych graczy oraz ich prawidłowe położenie w rankingu
2.	Testowanie strony rankingowej pod względem wybranych filtrów i rodzaju sortowania.	Strona powinna wyświetlić wszystkich ocenionych graczy oraz ich prawidłowe położenie w rankingu

Dane użyte przez testera	Dane zwrócone przez system	Warunek zaliczenia testu
Przykładowy oceny graczy.	Ranking oceny użytkowników.	Ranking ocen użytkowników zgodny z przykładowymi ocenami.

ID	5
Nazwa	Testowanie zakładania kont
Kategoria	Funkcje podstawowe
Opis	Testowanie funkcji zakładania kont oraz logowania w naszym systemie.
Tester	Michał Zawadzki
Termin	1 dzień
Narzędzia wspomagające	-
Przygotowania przed testem	Zainstalowane różne przeglądarki na danym systemie, możliwie jak największa ilość systemów i urządzeń.

Lp.	Działania testera	Działanie systemu
1.	Testowanie zakładania kont w naszym serwisie.	Projekt <i>Pen&Paper</i> powinien umożliwiać zakładanie kont i poprawne logowanie.
2.	Testowanie synchronizacji kont w aplikacji.	Projekt <i>Pen&Paper</i> powinien poprawnie akceptować i synchronizować nowo powstałe konta użytkowników.

Dane użyte przez testera	Dane zwrócone przez system	Warunek zaliczenia testu
Przykładowe dane do zakładania kont.	Założenie konta i logowanie.	Poprawne zakładanie kont i logowanie w systemie.

8 Projekt techniczny

8.1 Opis architektury systemu

Jest to aplikacja internetowa przeznaczona dla internatów, którzy dzielą się na typy użytkowników takich jak gracz, mistrz gry, obserwator, moderator oraz administrator. Każdy użytkownik ma dostęp do unikalnych funkcji systemu, specjalnie przygotowanych z myślą o nich. Projekt *Pen&Paper* składa się z 5 głównych funkcjonalności: strona główna, wyszukiwarka pokoi do gier, pokój do gier, ranking użytkowników oraz system zakładania kont. Wszystkie dane użytkowników podane podczas rejestrowania na stronie będą przetrzymywane i zabezpieczone w bazie danych. Projekt *Pen&Paper* skupia się na komunikacji między użytkownikami poprzez czaty głosowe i tekstowe.

8.2 Technologie implementacji systemu

HTML	Będzie on służył do stworzenia struktury strony internetowej i jej zawartości.
ASP.NET MVC	Ta platforma potrzebna będzie do zarządzania stanem aplikacji, posiada ona również mechanizmy do uwierzytelniania i autoryzacji, profile, cache, health monitoring itd. Posłuży do tworzenia funkcjonalności systemu.(Back-End)
MySQL	Baza danych potrzebna do przechowywania danych użytkowników oraz informacji o toczących się rozgrywkach. Prosta i popularna Open source technologia, idealnie pasująca do pierwszych projektów.
React.js	Ta technologia posłuży do utworzenia UI strony internetowej. Jest to bardzo prosta technologia, działająca niezależnie od innych technologii wykorzystanych w Projekcie <i>Pen&Paper</i> . (Front-End)

8.3 Diagramy UML

8.3.0 Diagram(-y) klas

Diagram klasy dla pokoju gry:

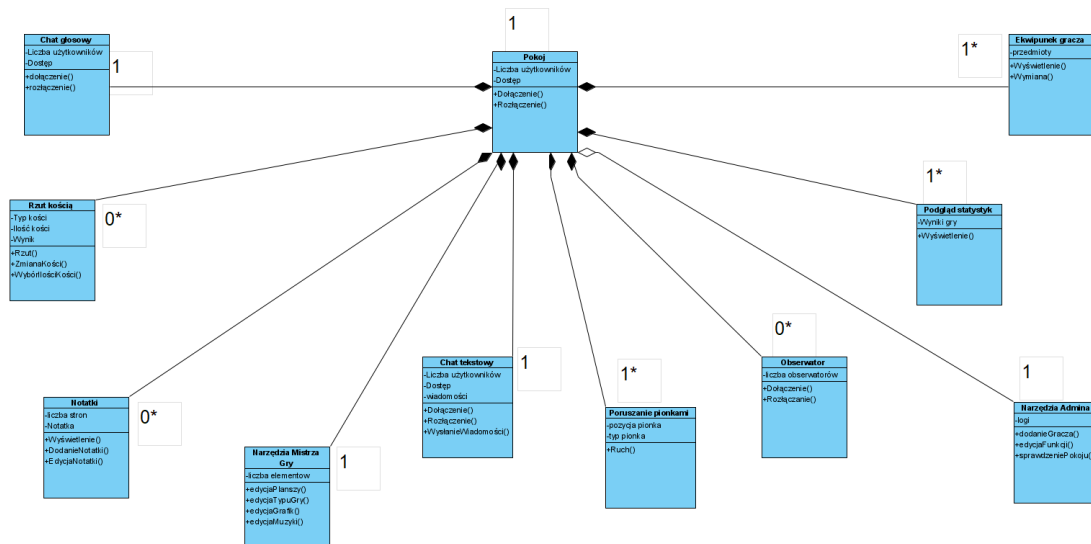


Diagram klasy dla strony głównej:

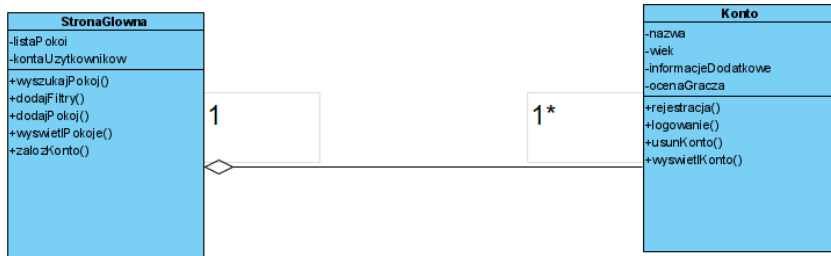


Diagram klasy dla ocen użytkowników:

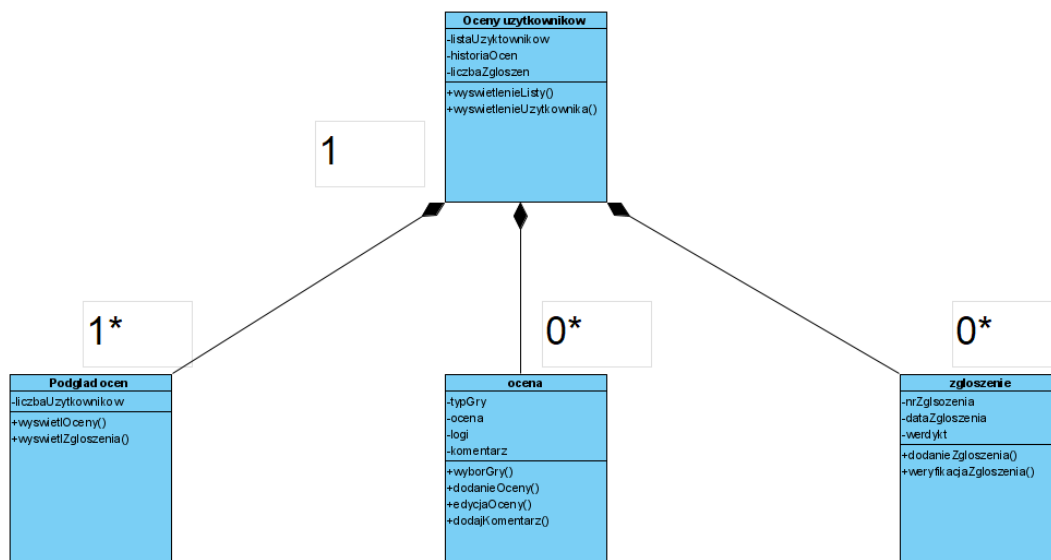
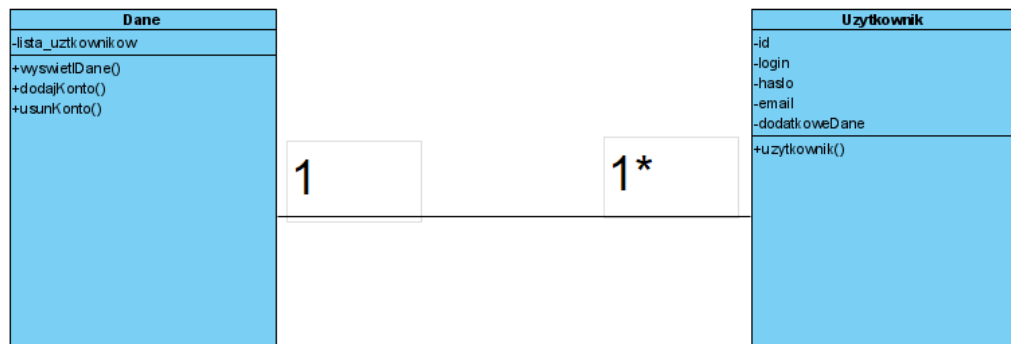
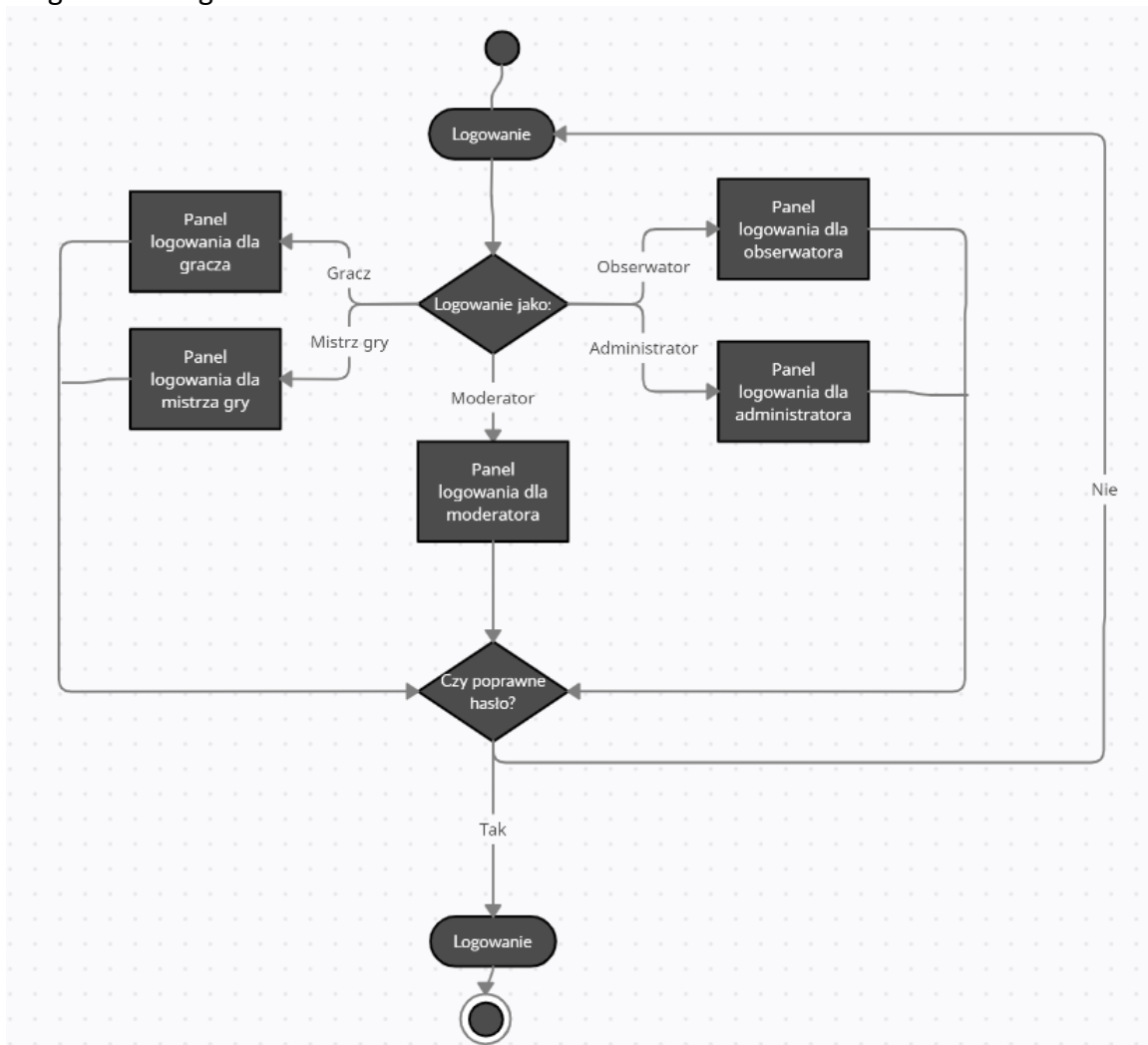


Diagram klasy dla bazy danych:

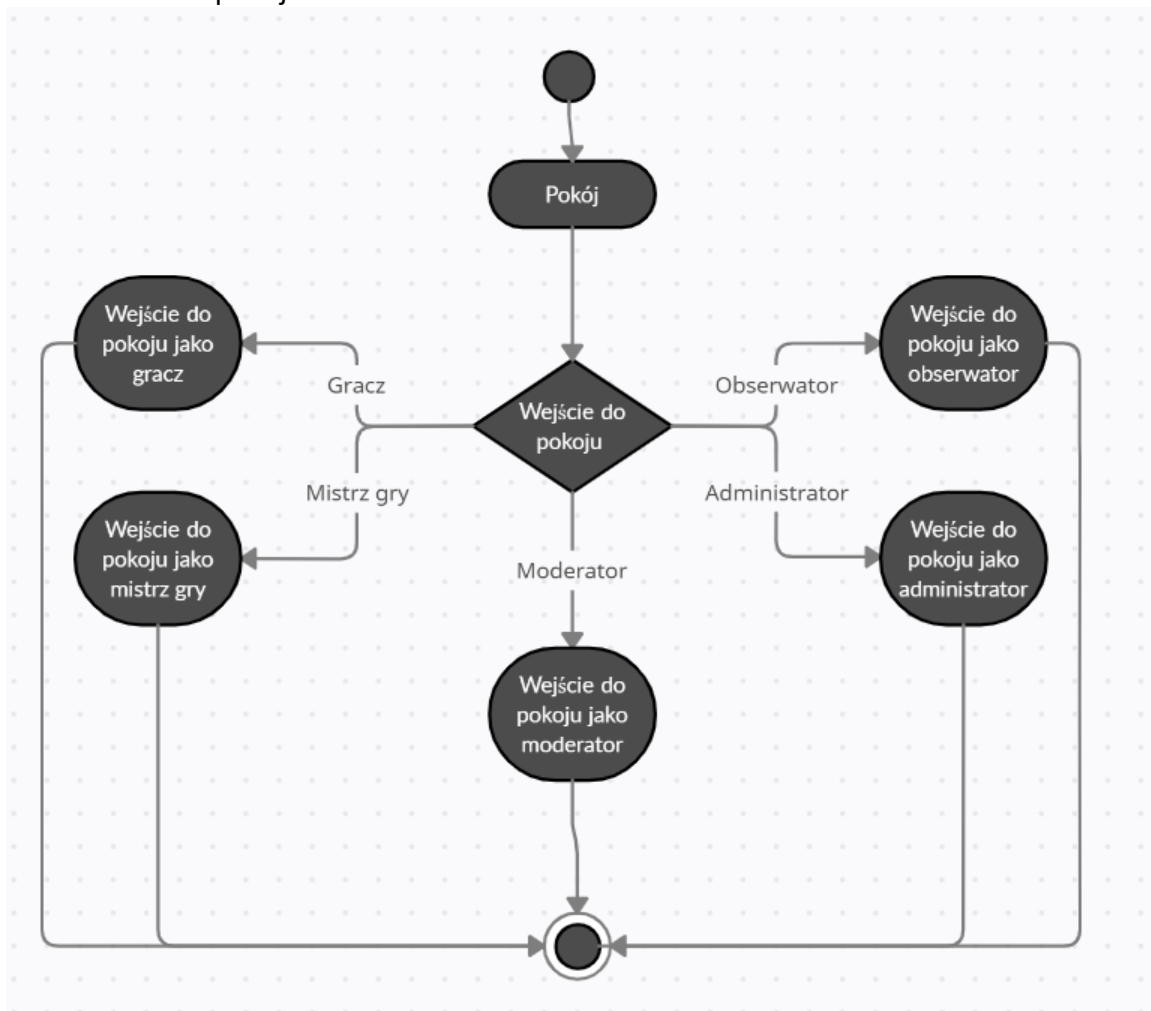


8.3.1 Diagram(-y) czynności

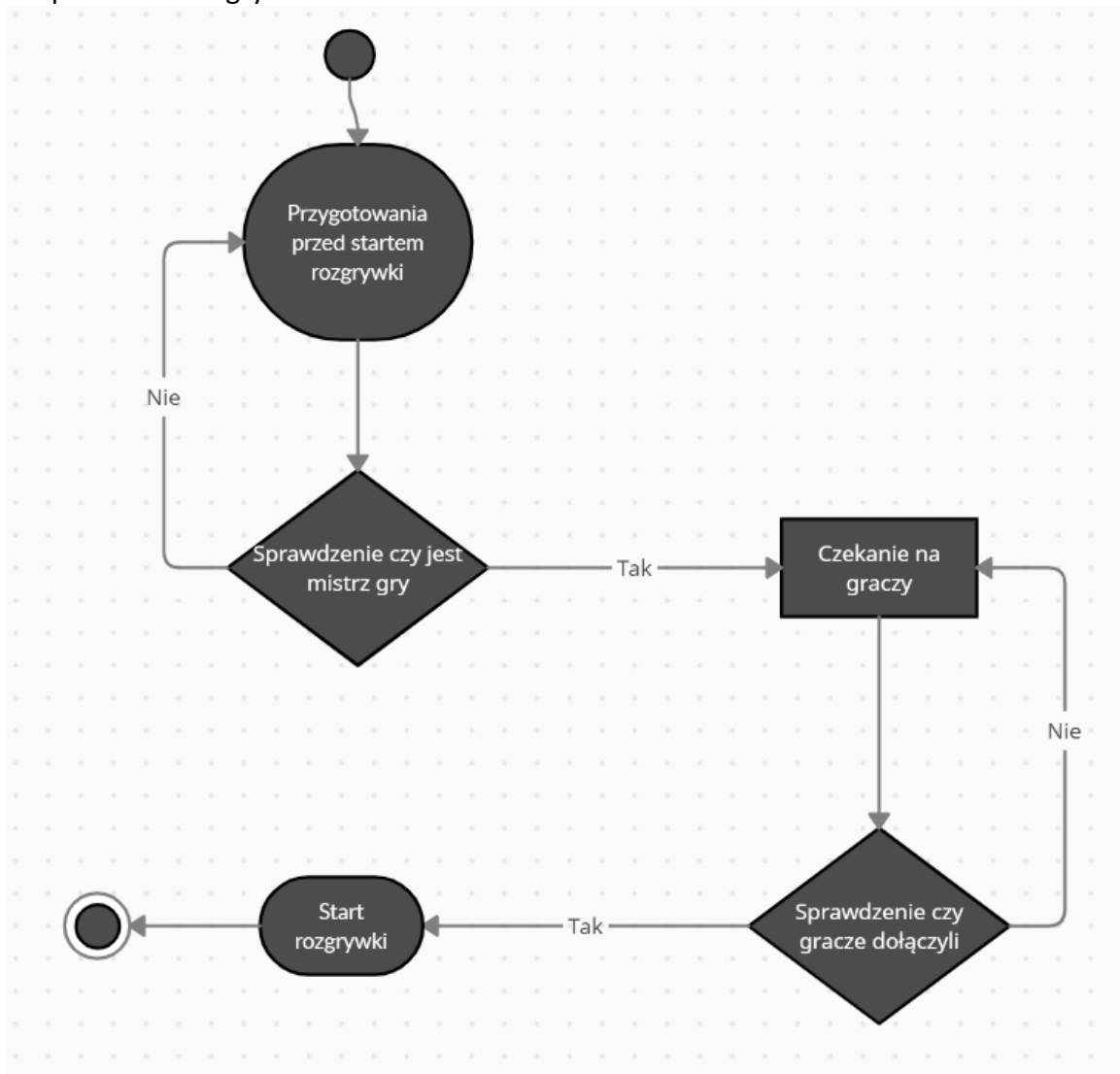
Diagram dla Logowania:



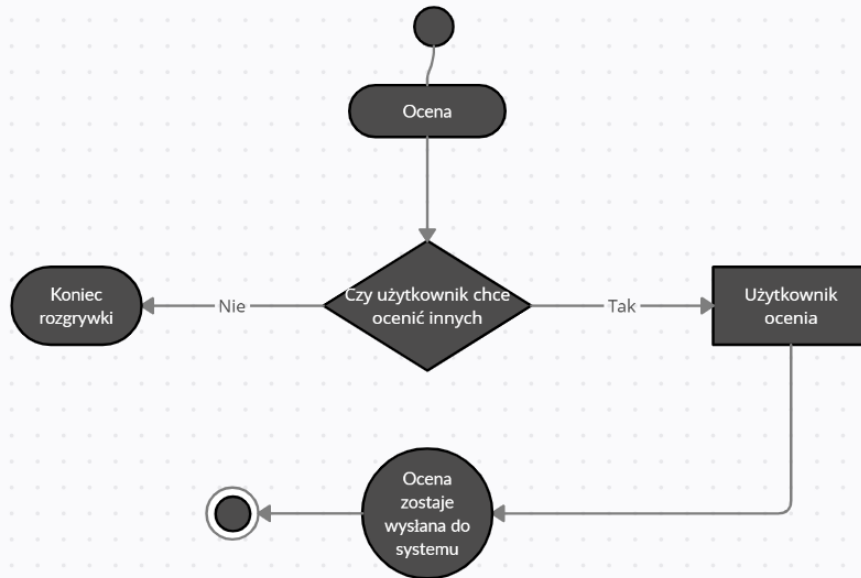
Wchodzenie do pokoju:



Rozpocznanie rozgrywki:

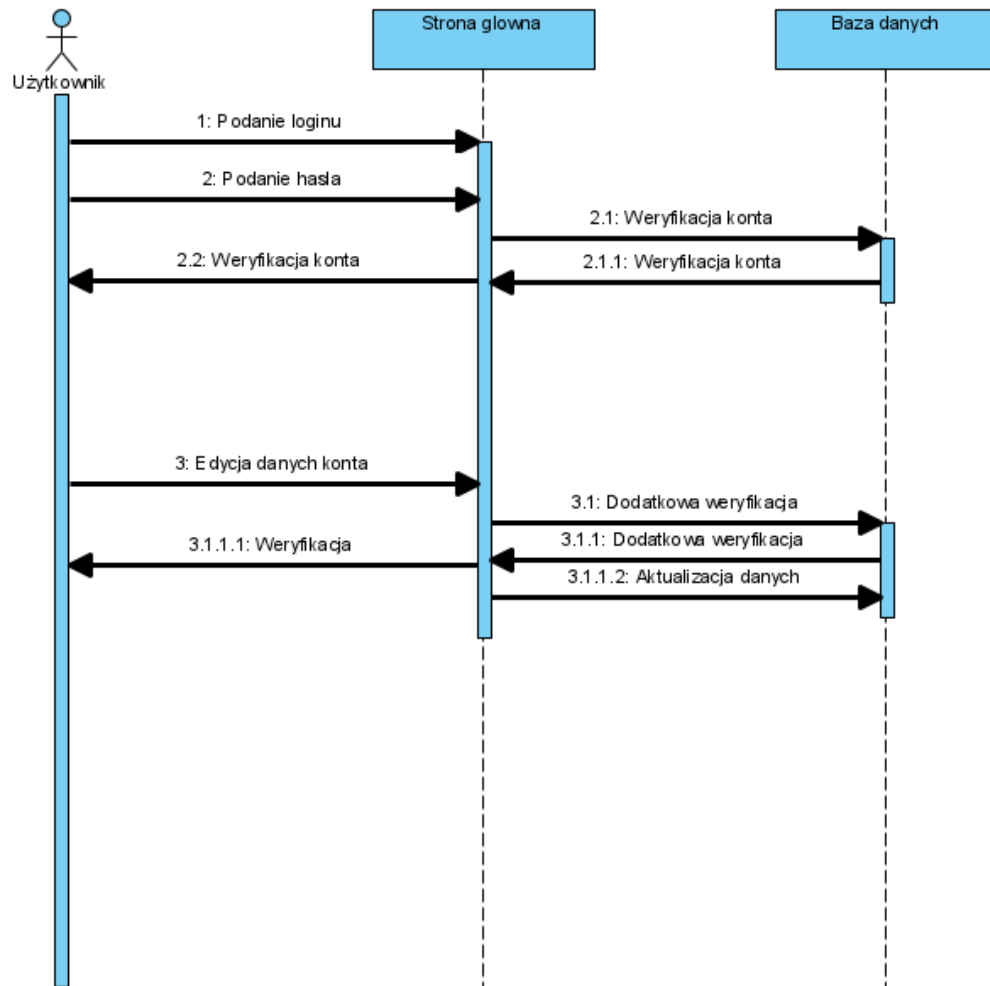


Ocena:

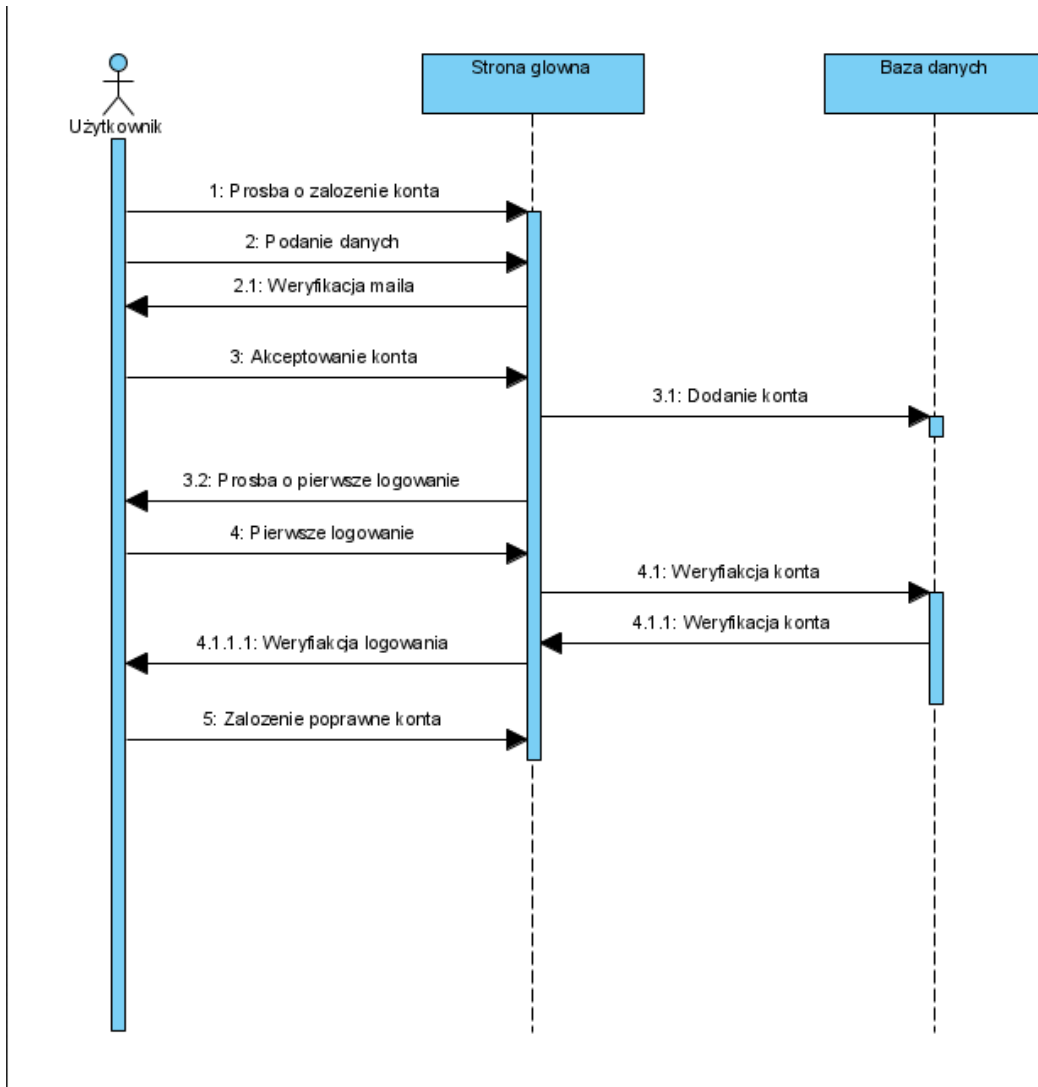


8.3.2 Diagramy sekwencji

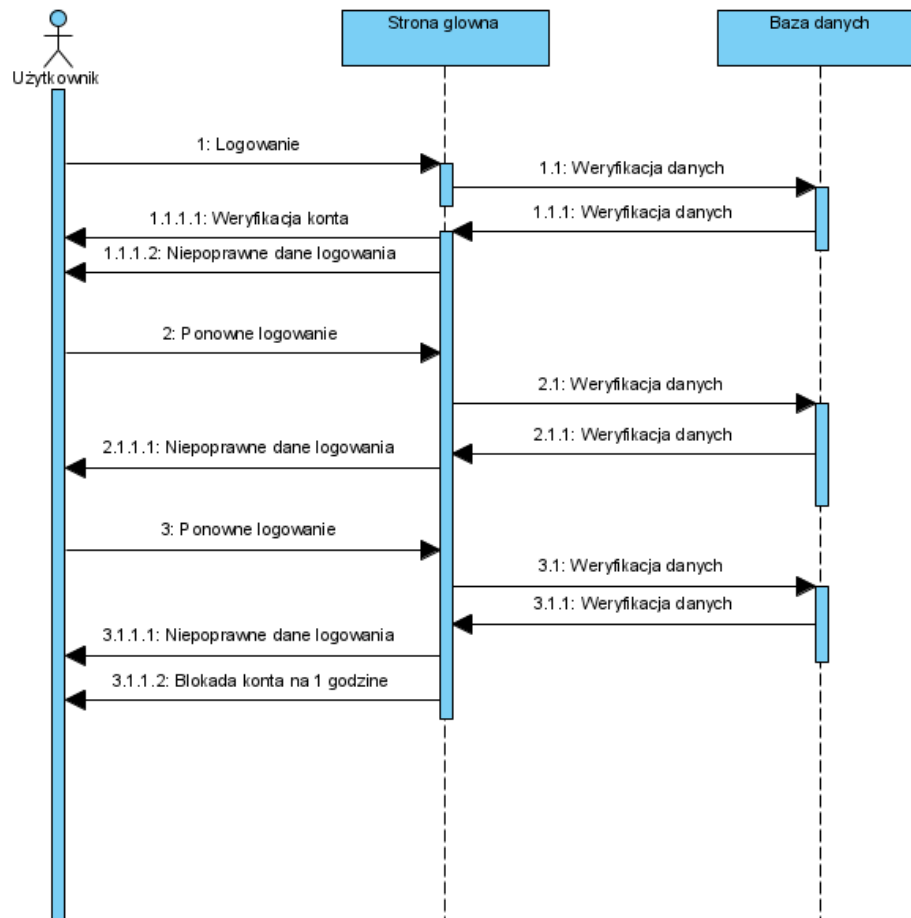
Logowanie:



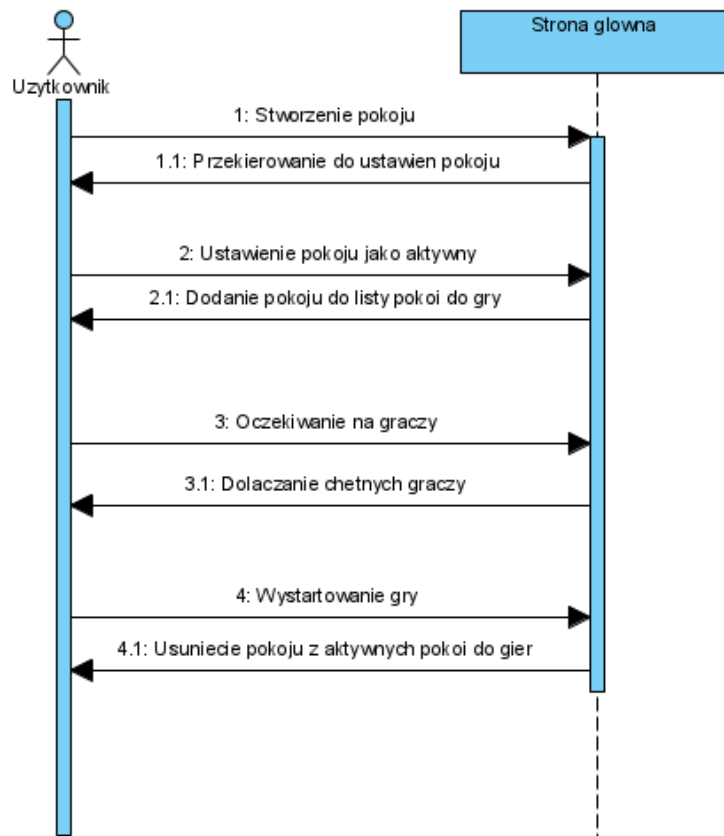
Zakładanie konta:



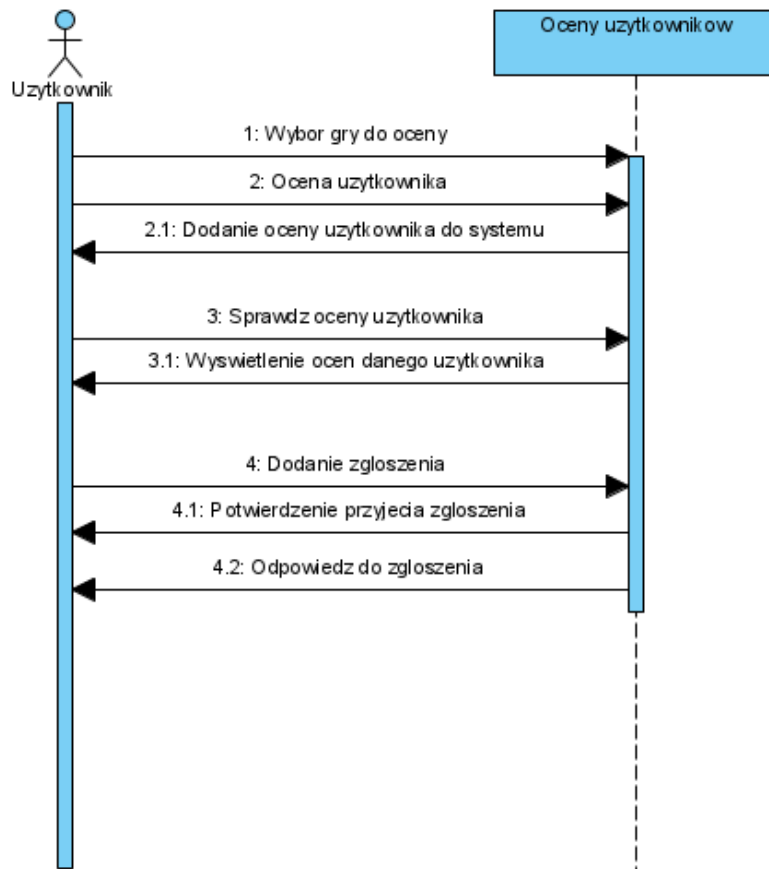
Niepoprawne logowania:



Tworzenie pokoju:



Oceny użytkowników:



8.3.3 Inne diagramy

Maszyna stanu dla zakładania pokoju gry:

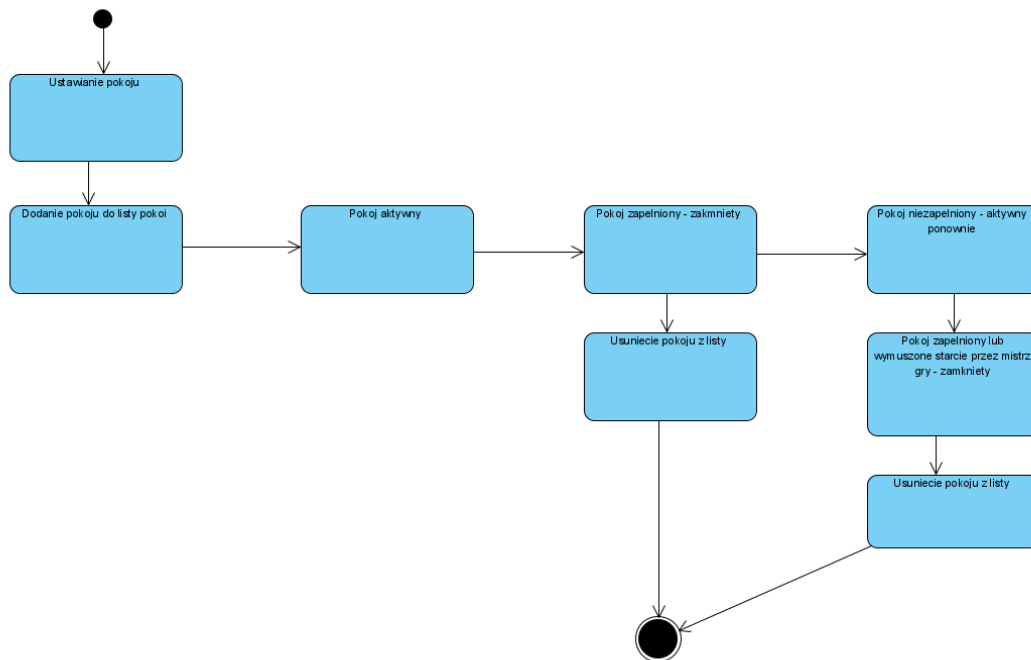


Diagram rozmieszczenia:

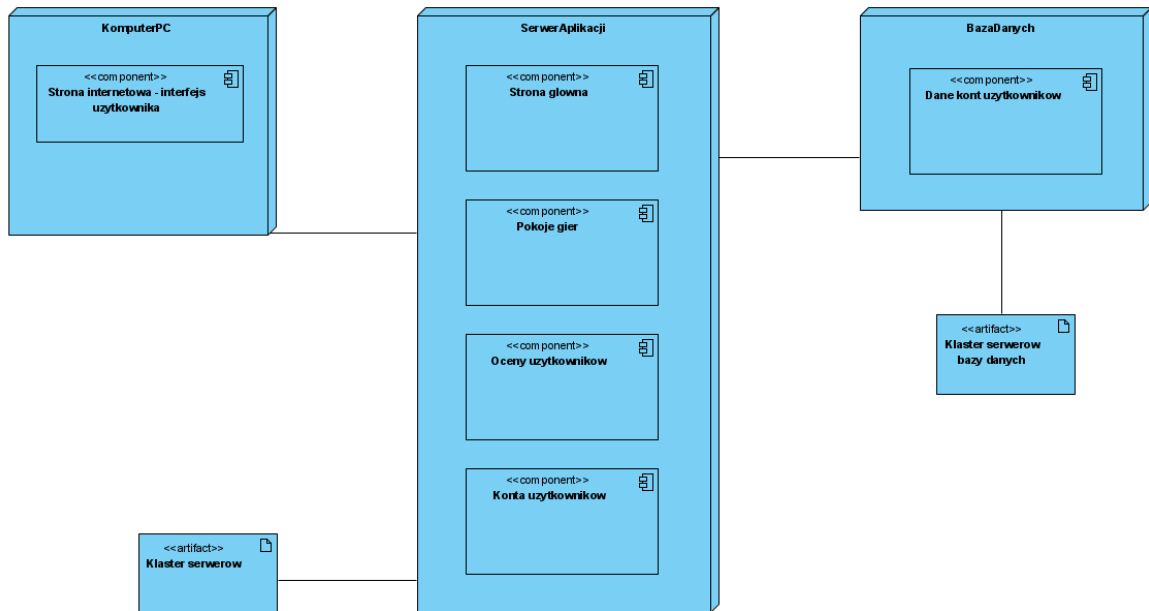
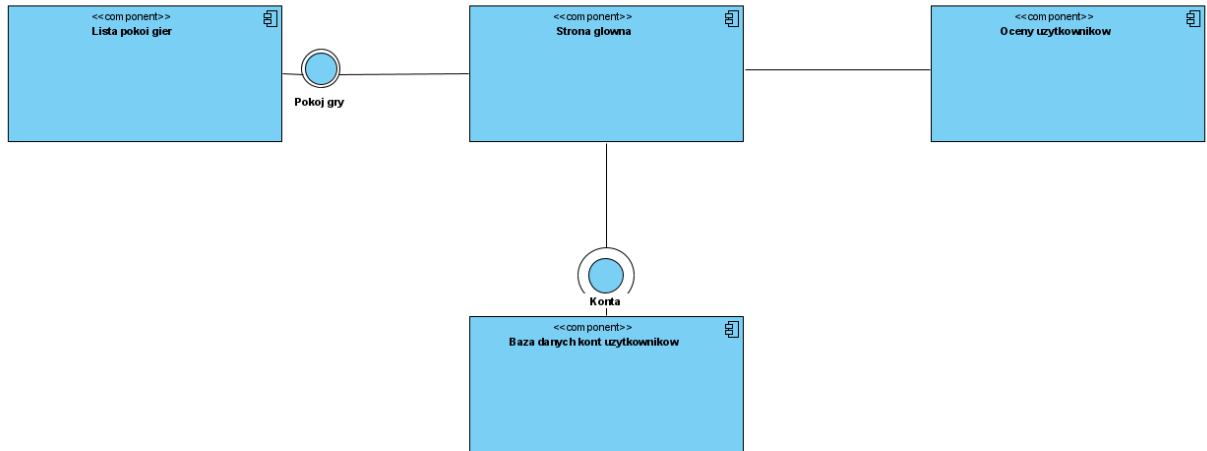
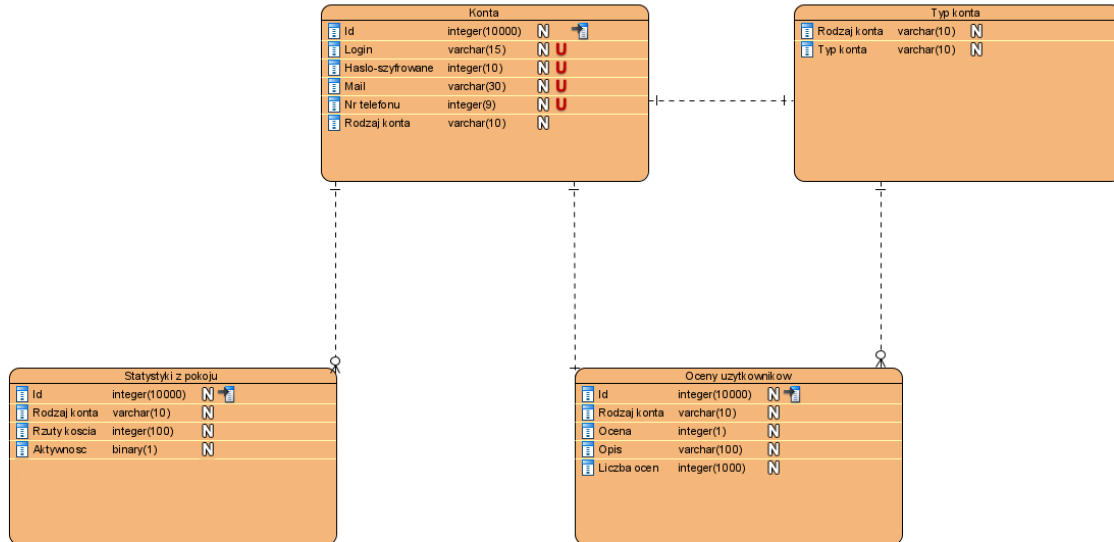


Diagram komponentów:



8.4 Projekt bazy danych

8.4.0 Schemat



8.4.1 Projekty szczegółowe tabel

Pokój- Tabela zawiera informacje o pokojach do gry, w tej tabeli będą znajdować się takie dane jak rodzaj konta użytkownika, by móc odróżnić użytkowników (np. Gracza od mistrza gry) i dać danemu użytkownikowi odpowiednie narzędzia pokoju, zapisane informacje o rzucie kością, do jednej sesji wstecz, oraz aktywność danego gracza, czy jest aktywny czy nie.

Id	Rodzaj konta	Rzuty kością	Aktywność
1	Gracz	34,12,13,34,43,1,9	1
2	Gracz	12,44,74,12,99,43	1
3	Mistrz Gry	1,43,76,54,34,5,34	1
4	Gracz	23,46,94,23,75,34	1
5	Admin	null	0

Konta- Tabela odpowiada każdemu użytkownikowi, który posiada konto w naszym serwisie. Podczas rejestracji konta, tabela będzie uzupełniana danymi, które będzie podawał użytkownik. Użytkownik dostanie własne unikalne Id, które będzie odpowiadało innym tabelom. Hasło w bazie danych jest zaszyfrowane. Podczas zakładania konta, system będzie podawał do bazy danych rodzaj konta jakie zastało założone.

Id	Login	Hasło	Mail	Nr telefonu	Rodzaj konta
1	OdkurzacTomka	#####	OdkurzacTomka@gmail.com	123456789	Gracz
2	CheekiBreeki	#####	CheekiBreeki@wp.pl	987654321	Gracz
3	Jezus_ChrystusOfficial	#####	Jezus_ChrystusOfficial@heaven.com	019283745	Mistrz Gry
4	Wojtus90	#####	Wojtus02@gmail.com	664533876	Gracz
5	SS1945	#####	SzymonSobczak@wp.pl	755298262	Admin

Typ konta – Tabela zawiera rodzaj konta (np. Gracz, mistrz gry, moderator itp.) oraz typ konta (np. Pracownik lub użytkownik), aby poprawnie rozróżniać użytkowników od pracowników lub właścicieli na naszym serwisie.

Rodzaj konta	Typ konta
Admin	Pracownik
Moderator	Pracownik
Mistrz Gry	Użytkownik
Gracz	Użytkownik
Obserwator	Użytkownik

Oceny użytkowników - W tabeli znajdują się oceny oraz opis oceny dla indywidualnego użytkownika. Znajduję się także ilość ocen oraz podany jest rodzaj konta.

Id	Rodzaj konta	Ocena	Opis	Liczba ocen
1	Gracz	5	Lorem ipsum dolor sit amet	20
2	Gracz	4.5	Nie ma	13
3	Mistrz Gry	6	Tak, że dobrze	55
4	Gracz	2	Czy niedobrze	11
5	Admin	null	null	null

8.5 Projekt interfejsu użytkownika

8.5.0 Lista głównych elementów interfejsu

- 1) Strona główna
- 2) Wyszukiwarka pokoi
- 3) Oceny użytkowników
- 4) Profil użytkownika
- 5) Pokój/Edytor pokoju

8.5.1 Przejścia między głównymi elementami

Strona główna <-> Wyszukiwarka pokoi -> Pokój

Strona główna <-> Edytor pokoju(Pokój dla mistrza gry)

Strona główna <-> Profil użytkownika

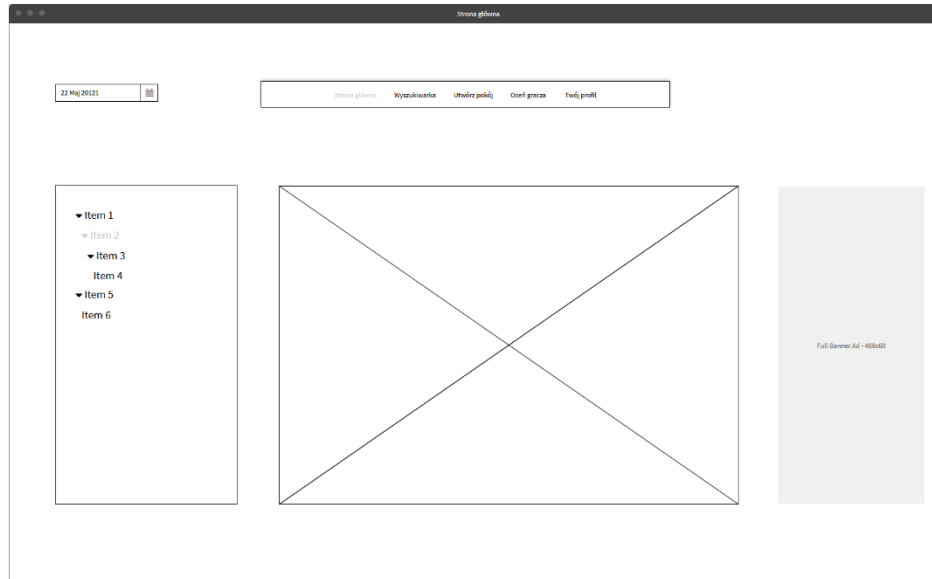
Strona główna <-> Oceny użytkowników

Pokój <-> Profil użytkownika

Oceny użytkowników -> Profil użytkownika

8.5.2 Projekty szczegółowe poszczególnych elementów

- numer – 1)
- nazwa – Strona główna



- numer – 2)
- nazwa – Oceny użytkowników

The screenshot shows a web application titled "Oceny gry" (Game Reviews). It features a sidebar on the left with a "Wybór gry" (Game Selection) section containing a date picker set to "22 Maj 2021" and a list of four games: "Gra 1", "Gra 2", "Gra 3", and "Gra 4". "Gra 1" and "Gra 3" are selected with checkboxes. The main content area is titled "Dodanie oceny" (Add review) and includes a "NazwaGry" (Game Name) field, a star rating system (one star is active), and a large text area labeled "Opis gracza..." (Player description...). In the top right corner, there is a "Zgłoszenie niepoprawnej oceny" (Report incorrect review) button and a "Zgłoszenie oceny" (Report review) button. A large gray rectangular area on the right side of the main content is labeled "Full Banner Ad - 468x60".

- opis – W tym oknie użytkownicy mogą ocenić współgraczy z zeszłej gry oraz podzielić się wrażeniami z danymi graczami. Mogą jednocześnie zgłosić swoją ocenę jako błędną i podać ją do weryfikacji.

- numer – 3)
- nazwa – Wyszukiwarka pokoi

Wyszukiwarka pokoi

Pole do wyszukiwania

🔍 Type here...

Filtry wyszukiwania

☒ Filtr_1

☐ Filtr_2

☒ Filtr_3

☐ Filtr_4

☐ Filtr_5

☒ Filtr_6

Wyniki wyszukiwania

Pokój 1

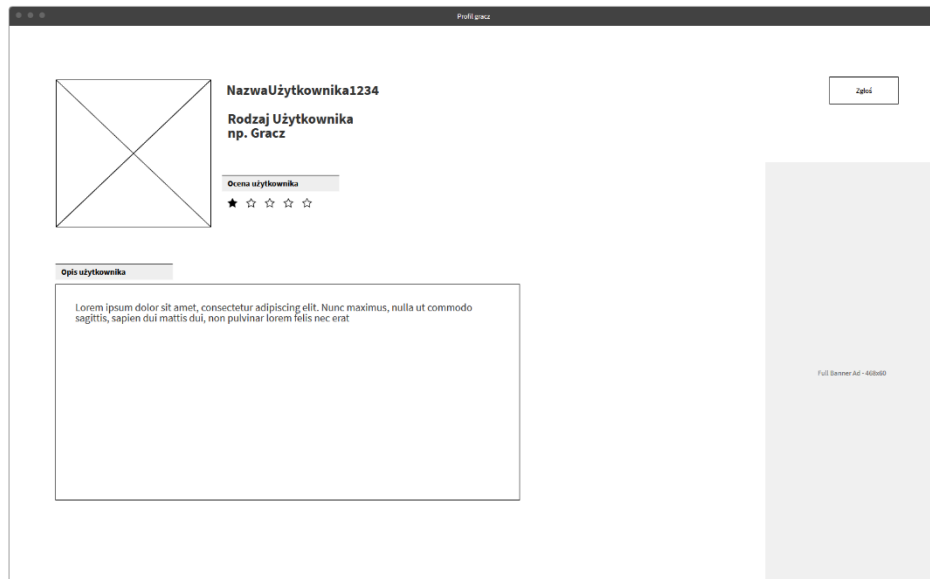
Pokój 2

Pokój 3

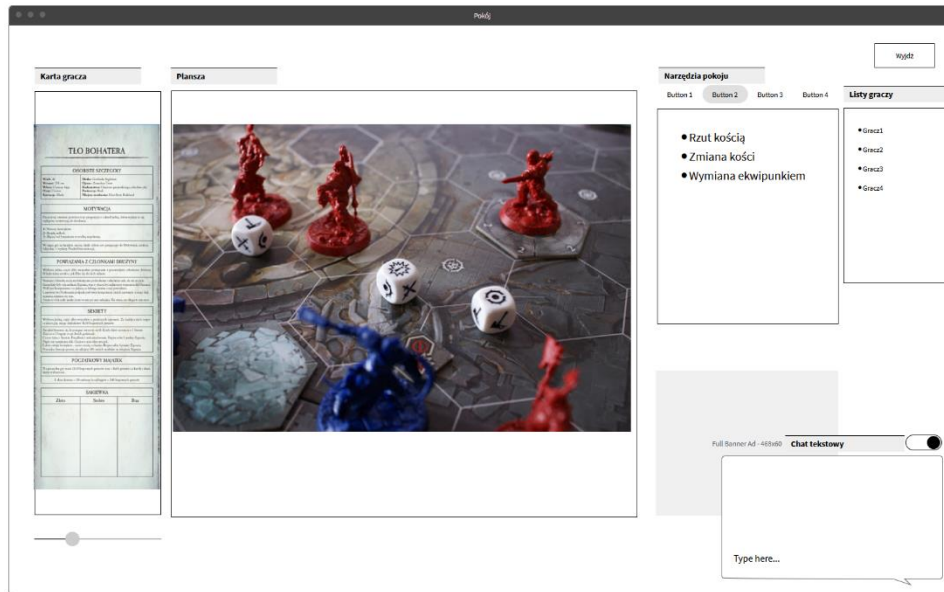
Pokój 4

Full Banner Ad - 468x60

- numer – 4)
- nazwa – Profil użytkownika



- numer – 5)
- nazwa – Pokój/Edytor pokoju



- opis – Dla mistrza gry pokój ma dodatkowe funkcje jako, że tworzy tą rozgrywkę i może dostosować swój pokój. Gracz może jedynie dołączyć do stworzonego pokoju i korzystać z tego co przygotował mistrz gry.

8.6 Procedura wdrożenia

- Wstępne szkolenia pracowników
- Przygotowanie i skonfigurowanie infrastruktury technicznej
- Zainstalowanie i skonfigurowanie systemu informatycznego do testów
- Testowanie systemu
- Uruchomienia serwera SQL
- Przeniesienie danych na serwer SQL
- Uruchomienie produkcyjne systemu - rozpoczęcie pracy przez użytkowników

9 Podsumowanie

9.1 Szczegółowe nakłady projektowe członków zespołu

Ogólnie to cała ta dokumentacja oraz przyszła część programu, jest robiona wspólnie, jest nam ciężko podzielić procentowe zaangażowanie w projekt, ponieważ każdy robił po trochu wszystkiego, konsultowaliśmy się ze sobą, każdy diagram był robiony przez cały zespół.

Jeśli chodzi o poszczególne punkty i podpunkty nie możemy określić poszczególnej osoby, która samodzielnie te podpunkty wykonała.