**AKADEMIA GÓRNICZO-HUTNICZA**

**IM. STANISŁAWA STASZICA W KRAKOWIE**



**Wydział Informatyki, Elektroniki i Telekomunikacji**

Katedra WIET

**Dokumentacja Techniczna**

**Interaktywny system wspomagania układania rozkładu zajęć**

Krzysztof Wróbel, Roger Barlik,

Krzysztof Nowakowski, Krystian Ujma

Spis treści

[1. Wstęp 3](#_Toc422326130)

[2. Obiekty 4](#_Toc422326131)

[2.1. Agregat 4](#_Toc422326132)

[2.2. Autoryzacja 4](#_Toc422326133)

[2.3. Typ autoryzacji 5](#_Toc422326134)

[2.4. Awatar 5](#_Toc422326135)

[2.5. Sala 5](#_Toc422326136)

[2.6. Salo-godzina 6](#_Toc422326137)

[2.7. Konkretna data 6](#_Toc422326138)

[2.8. Szablon 7](#_Toc422326139)

[2.9. Konkretna Lekcja 7](#_Toc422326140)

[2.10. Wydział 8](#_Toc422326141)

[2.11. Kierunek 8](#_Toc422326142)

[2.12. Oznaczenie grupy dziekanatowej 8](#_Toc422326143)

[2.13. Jednostka programowa 9](#_Toc422326144)

[2.14. Typ jednostki programowej 9](#_Toc422326145)

[2.15. Szablon planu lekcji 10](#_Toc422326146)

[2.16. Grupa studencka 10](#_Toc422326147)

[2.17. Nauczyciel 11](#_Toc422326148)

[2.18. Semestr 11](#_Toc422326149)

[2.19. Użytkownik 11](#_Toc422326150)

[3. Architektura 12](#_Toc422326151)

[3.1. Wprowadzenie 12](#_Toc422326152)

[3.2. Komunikacja wysokopoziomowa 12](#_Toc422326153)

[3.3. HTML 13](#_Toc422326154)

[3.4. Spring 14](#_Toc422326155)

[3.5. Moduł Hibernate 15](#_Toc422326156)

[3.5.1. Baza Danych 16](#_Toc422326157)

[4. Diagramy przypadków użycia 17](#_Toc422326158)

[4.1. Zarządzanie planami zajęć 17](#_Toc422326159)

[4.2 Zarządzanie przedmiotami 20](#_Toc422326160)

[4.3 Zarządzanie grupami studenckimi 22](#_Toc422326161)

[4.4 Tworzenie zajęcia wraz z terminem 24](#_Toc422326162)

[4.5. Tworzenie terminu 26](#_Toc422326163)

[4.6 Zarządzanie widokami 26](#_Toc422326164)

[4.7 Zarządzanie skrzynką 27](#_Toc422326165)

[4.8 Zarządzanie awatarami 28](#_Toc422326166)

[4.9 Zarzadzanie wykładowcami 31](#_Toc422326167)

# Wstęp

Poniższy tekst jest dokumentacją techniczną opisującą szczegóły architektoniczne i implementacyjne systemu stworzonego w ramach pracy inżynierskiej.

Tematem projektu jest **stworzenie interaktywnego systemu wspomagania układania planu lekcji**. System jest uruchomiony na serwerze w sieci. System pozwala na przechowywanie, przeglądanie oraz edytowanie planów zajęć.

# Obiekty

W celu wymiany danych pomiędzy modułami i ich zapisu w bazie danych zostały utworzone obiekty. Każdy obiekt posiada swój odpowiednik w każdym z modułów: prototyp w module HTML, klasę w module Hibernate, tabele w bazie danych. W tym rozdziale zostaną zaprezentowane poszczególne obiekty w języku Java.

## Agregat

Agregat jest przedstawieniem połączenia wszystkich danych tworzących przesuwalny prostokąt umieszczany na kalendarzu.

Definicja:

public class Aggregate {

private Long id;

private Avatar avatar;

private ProgrammeUnit programmeUnit;

private StudentGroup studentGroup;

}

**id:** unikalny klucz agregatu

**avatar:** awatar przypisany do danego agregatu

**programmeUnit:** - jednostka programowa przypisana do danego agregatu

**studentGroup:** grupa studencka przypisana do danego agregatu

## Autoryzacja

Obiekt przygotowany do przechowywania danych autorazycyjnych.

public class Authorization {

private Long id;

private AuthorizationType type;

private User user;

}

**id:** unikalny klucz autoryzacji

**type:** rodzaj dostępu do którego przypisany jest użytkownik

**user:** nazwa użytkownika

## Typ autoryzacji

Obiekt przechowujący rodzaj dostępu dostępny dla użytkownika

public class AuthorizationType {

private Long id;

private String name;

}

**id:** unikalny klucz typu autoryzacji

**name:** rodzaj użytkownika

## Awatar

Awatar przedstawia połączenie kilku wykładowców, którzy wspólnie prowadzą dany jednostka programowej (przedmiot) dla danej grupy studenckiej.

Definicja:

public class Avatar {

private Long id;

private String name;

private Set<Aggregate> aggregates;

private Set<Teacher> teachers;

}

**id:** unikalny klucz awatara

**name:** unikalna nazwa awatara

**aggregates:** agregaty do których przypisany jest dany awatar

**teachers:** nauczyciele przypisani do danego awataru

## Sala

Obiekt sala jak sama nazwa wskazuje przechowuje informacje na temat danej Sali.

Definicja:

public class Classroom{

private Long id;

private String number;

private int buildingId;

private int numberOfSeats;

private Set<ClassroomHour> classroomHours;

}

**id:** unikalny klucz sali

**number:** numer sali

**buildingId:** numer budynku w którym znajduje się sala

**numberOfSeats:** ilość miejsc dostępnych w Sali

## Salo-godzina

Obiekt jest połączeniem Sali oraz czasu w którym odbywa się lekcja

Definicja:

public class ClassroomHour{

private Long id;

private int lessonBeginId;

private int lessonEndId;

private Classroom classroom;

}

**id:** unikalny klucz salo-sodziny

**lessonBeginId**: id bloku w którym zaczyna się lekcja

**lessonEndId**: id bloku w którym kończy się lekcja

**classroom:** przypisana sala

## Konkretna data

Konkretna data odzwierciedla konkretny punkt w czasie (rok, miesiąc, dzień)

public class ConcreteDate{

private Long id;

private Date realDate;

private ConcreteDateTemplate concreteDateTemplate;

}

**id:** unikalny klucz konkretnej daty

**realDate:** unikalna data konkretne daty

**concreteDateTemplate:** Szablon do którego konkretna data należy

## Szablon

Obiekt służy do łączenie poszczególnych dni których plan zajęć jest identyczny w szablony

Definicja:

public class ConcreteDateTemplate{

private Long id;

private String name;

private Set<ConcreteDate> concreteDates;

private TermsSet termsSet;

}

**id:** unikalny klucz szablonu

**name:** unikalna nazwa szablonu

**concreteDates:** dni należące do szablonu

**termsSet:** semestr do którego szablon jest podpięty

## Konkretna Lekcja

Obiekt ten przedstawia pojedyńczą kratkę na kalendarzu opisaną datą i godziną, do której może być dołączony agregat.

Definicja

public class ConcreteLesson {

private Long id;

private Aggregate aggregate;

private Schedule schedule;

private ClassroomHour classroomHour;

private ConcreteDate concreteDate;

}

**id:** unikalny klucz konkretnej lekcji

**aggregate:** agregatprzypisany do konkretnej lekcji

**schedule:**

**classromHour:** godzina odbywania się lekcji w danej sali

**concreteDate:** data odbywania się lekcji

## Wydział

Obiekt przechowuje wydział którego dotyczy plan. Nie jest używany w obecnej wersji systemu

public class Department{

private Long id;

private String name;

}

**id:** unikalny klucz wydziału

**name:** unikalna nazwa wydziału

## Kierunek

Obiekt przechowuje kierunek którego dotyczy plan. Nie jest używany w obecnej wersji systemu

public class Faculty {

private Long id;

private String name;

}

**id:** unikalny klucz kierunku

**name:** nazwa kierunku

## Oznaczenie grupy dziekanatowej

Obiekt przechowuje znak grupy dziekanatowej

public class LetterDesignation{

private int id;

private String name;

}

**id:** unikalny klucz znaku grupy dziekanatowej

**name:** znak grupy dziekanatowej

## Jednostka programowa

Obiekt przechowuje informacje na temat przedmiotu lekcyjnego

Definicja:

public class ProgrammeUnit{

private Long id;

private String name;

private ProgrammeUnitType type;

private Set<Aggregate> aggregates;

}

**id:** unikalny klucz jednostki programowej

**name:** nazwa jednostki programowej

**type:** typprowadzonych zajęć (wykład/ćwiczenia/projekt)

**aggregates:** agregaty stworzone do danego przedmiotu

## Typ jednostki programowej

Obiekt przechowuje rodzaj zajęć

public class ProgrammeUnitType{

private Long id;

private String name;

}

**id:** unikalny klucz typu jednostki programowej

**name:** nazwa typu jednostki programowej

## Szablon planu lekcji

Definiuje głowny szablon planu lekcji stworzony przez użytkownika

public class Schedule{

private Long id;

private Set<ConcreteLesson> concreteLessons;

private String name;

private Date date;

private User user;

}

**id:** unikalny klucz szablonu lekcji

**concreteLessons:** konkretne lekcje należące do szablonu

**name:** unikalnanazwa szablonu

**date:** data stworzenia

**user:** właściciel szablonu

## Grupa studencka

Obiekt opisuje dane grupy studenckiej

public class StudentGroup{

private Long id;

private Date startDate;

private Date endDate;

private Department department;

private LetterDesignation letterDesignation;

private Faculty faculty;

private Set<Aggregate> aggregates;

}

**id:** unikalny klucz grupy studenckiej

**startDate:** data rozpoczęcia studiów

**endDate:** data zakończenia studiów

**department:** wydział na którym grupa studiuje

**letterDesignation:** znak grupy studenckiej

**faculty:** kierunek na którym studiuje grupa studencka

**aggregates:** agregaty podpięte do grupy studenckiej

## Nauczyciel

Obiekt opisujący nauczyciela

public class Teacher{

private Long id;

private String name;

private String lastName;

private Avatar avatar;

}

**id:** unikalny klucz nauczyciela

**name:** imię nauczyciela

**lastName**: nazwisko nauczyciela

**avatar:** awatar do którego podpięty jest nauczyciel

## Semestr

Obiekt opisuje semestr

public class TermsSet {

private Long id;

private Set<ConcreteDateTemplate> concreteDateTemplates;

}

**id:** unikalny klucz semestru

**concreteDateTemplates:** szablony podpięte do semestru

## Użytkownik

Obiekt przechowujący dane na temat użytkownika

public class User {

private Long id;

private String login;

private String password;

private String passwordMd5;

private Set<Authorization> authorizations;

private boolean isLoggedIn;

}

**id:** unikalny klucz użytkownika

**login:** login użytkownika

**password:** hasło użytkownika

**passwordMd5:** zaszyfrowane hasło użytkownika

**authorizations:** autoryzacje przypisane do użytkownika

**isLoggedIn:** flaga zalogowania

# Architektura

Rozdział ten opisuje architekturę systemu, poczynając od ogólnego opisu, kończąc na szczegółowym opisie poszczególnych modułów

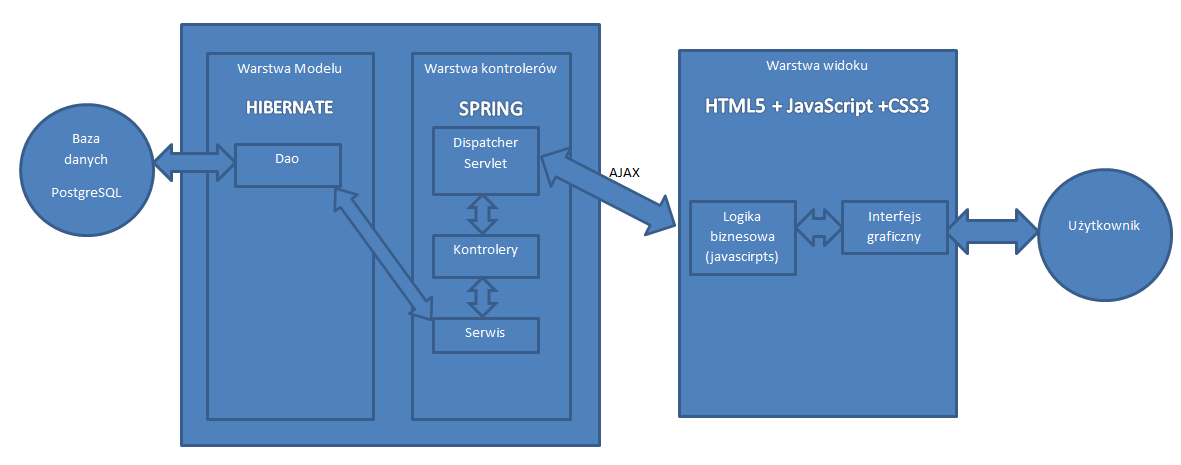
## Wprowadzenie

System jest przeznaczony do działania na serwerze w sieci lokalnej lub globalnej gdzie użytkownicy mają do niego dostęp. System w całości działa na pojedynczym serwerze i nie potrzebuje połączenia z żadnymi innym serwerami, dlatego może być stosowany w zamkniętych sieciach.

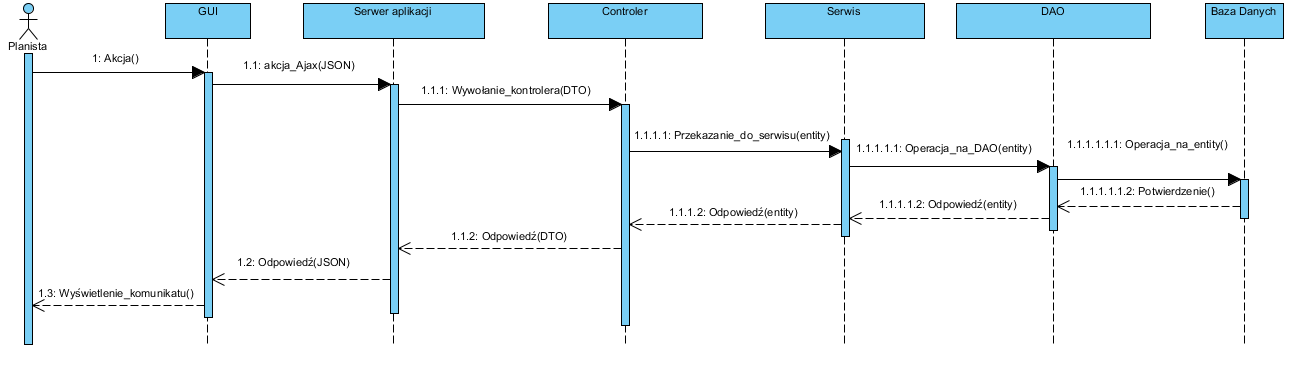
## Komunikacja wysokopoziomowa

Komunikacja pomiędzy modułami frontendu i backendu opiera się na przesyłaniu komunikatów AJAX. W zależności od treści zapytania w procedurze obsługi występują nieznaczne różnice. Całą procedurę można przedstawić za pomocą listy podmodułów do których trafia po kolei komunikat:

1. *Moduł http – javascript* – jeden z skryptów tworzy zapytanie AJAX i przesyła dane w formacie JSON (nie w każdym zapytaniu są przesyłane JSON).
2. *Moduł spring* – *serwer aplikacji* – zapytanie jest odbierane i mapowane na obiekt Java (DTO), który jest następnie kierowany przez dispatcher servlet do odpowiedniego kontrolera
3. *Moduł spring* – *kontroler* – kontroler odbiera obiekt DTO i mapuje go na obiekt entity i kieruje do odpowiedniego serwisu
4. *Moduł spring* – *serwis* – serwis kieruje entity do warstwa DAO
5. *Moduł hibernate* - *DAO* – warstwa DAO operuje na obiekcie entity, czyli w efekcie na bazie danych
6. Wynik zapytanie jest przekazywany z powrotem wyżej, mapowany na obiekt DTO przez kontroler, następnie na JSON przez serwer aplikacji i zwracany do skryptu który stworzył zapytanie.



Rysunek : Ścieżka zapytania po modułach przedstawiona za pomocą strzałek



Rysunek : Diagram sekwencyjny przepływu wiadomości

## HTML

Struktura:

* AghPlanner/src/main/resources/pages/ – główny folder
  + index.html – strona logowania
  + main.html – główna strona
  + css/ - folder z plikami css
  + js/ - folder z skryptami
    - model/ - folder z prototypami
  + libs/ - folder z bibliotekami

Jedyny widoczny dla użytkownika moduł. Jego głównym zadaniem jest budowa graficznego interfejsu z którym użytkownik może wchodzić w interakcję, obsługa logowania, oraz wysyłanie i odbieranie zapytań typu AJAX do modułu Spring.

Obsługa logowania rozwiązana jest przez technologie Java Security. Jest ona zaimplementowana w pliku index.html, który jest pierwszą wyświetlaną stroną i w razie powodzenia w logowaniu, użytkownik kierowany jest na stronę main.html.

Strona main.html jest główną stroną projektu na której znajduje się kalendarz i użytkownik działa tylko w ramach tej strony lub jej kopii tworzonych w ramach widoków.

Folder js/ zawiera skrypty obsługujące działanie strony oraz folder model/ w którym znajdują się prototypy obiektów tworzonych przez JavaScript takich, jak awatary czy zasobniki.

Komunikacja oparta jest na technologii AJAX, która dzięki temu że jest oparta na komunikacji asynchronicznej pozwala na przeładowywanie tylko części dokumentu, zamiast przesyłania całej strony html. Przykładowe zapytanie dla agregatów:

|  |
| --- |
| $.ajax({ |
|  | url: "/aggregates", |
|  | type: 'GET', |
|  | dataType: 'json', |
|  | contentType: 'application/json', |
|  | mimeType: 'application/json', |
|  | success: function(data) { |
|  | data.forEach(function(entry) { |
|  | aggregateContainer.addAggregate( new Aggregate(entry) ); |
|  | }); |
|  | } |
|  | }); |

## Spring

Struktura modułu Spring:

* AghPlanner/src/main/
  + java/pl/edu/agh/planner/
    - config/
      * Config.java – plik konfiguracyjny
    - dto/ - folder z obiektami DTO
    - controllers/ – folder z kontrolerami
    - service/ - folder z serwisami
    - Application - plik rozruchowy
  + resources/
    - application.properties -plik konfiguracyjny

Moduł Spring zbudowany jest za pomocą frameworku Spring i jego głównym zadaniem jest zapewnienie komunikacji pomiędzy Modułem Hibernate oraz Html, poprzez mapowanie informacji pomiędzy nimi przechodzącymi.

Moduł Spring został stworzony przy użyciu pluginu spring boot. Z tego powodu dispatcher servlet jest generowany automatycznie, dlatego jego obsługa nie została pokryta w tej dokumentacji.

Przychodzące zapytania AJAX przetworzone przez serwer aplikacji są obsługiwane przez kontrolery znajdujące się w folderze:

* AghPlanner/src/main/java/pl/edu/agh/planner/controllers/

Kontrolery są oznaczone adnotacją @RestController co pozwala im używać adnotacji @RequestMapping() w celu zapewnienia mapowania elementów JSON na obiekty Java.

W celu mapowania DTO na entity oraz w drugą stronę entity na DTO wywoływana jest klasa DtoEntityMapper znajdująca się w folderze:

* AghPlanner/src/main/java/pl/edu/agh/planner/utils/

Do operowania na obiektach DAO służą serwisy zlokalizowane w folderze

* AghPlanner/src/main/java/pl/edu/agh/planner/service/

Serwisy oznaczone są adnotacją @Service i używają interfejsu *ServiceInterface*

Do uruchamiania aplikacji służy plik Application zawierający klasę main oraz Adnotacje @SpringBootApplication w celu uruchomienia auto-konfiguracji

Plik konfiguracyjny *application.properties* zawiera konfiguracje dla serwera aplikacji

## Moduł Hibernate

Struktura modułu Hibernate:

* AghPlanner/src/main/
  + java/pl.edu.agh.planner/
    - dao/ – folder z obiektami DAO
    - domain - folder z obiektami entity
    - utils/
      * GenericQuery.java - plik z transakcjami
      * HibernateUtil.java - plik z fabryką sesji
  + resources/
    - Hibernate.cfg.xml -plik konfiguracyjny

Moduł Hibernate jest odpowiedzialny za mapowanie relacyjnej bazy danych na obiekty oraz realizacje wszystkich zleconych operacji na bazie danych.

Obiekty DAO zapewniają jednolity interfejs do operacji na bazie danych i wykonują operacje na obiektach entity.

Obiekty entity są zmapowanymi rekordami z bazy danych.

Plik konfiguracyjny Hibernate.cfg.xml pozwala na zmianę bazy danych i dostępowych danych logowania do niej, zapisane są też w nim wszystkie obiekty mapowania entity.

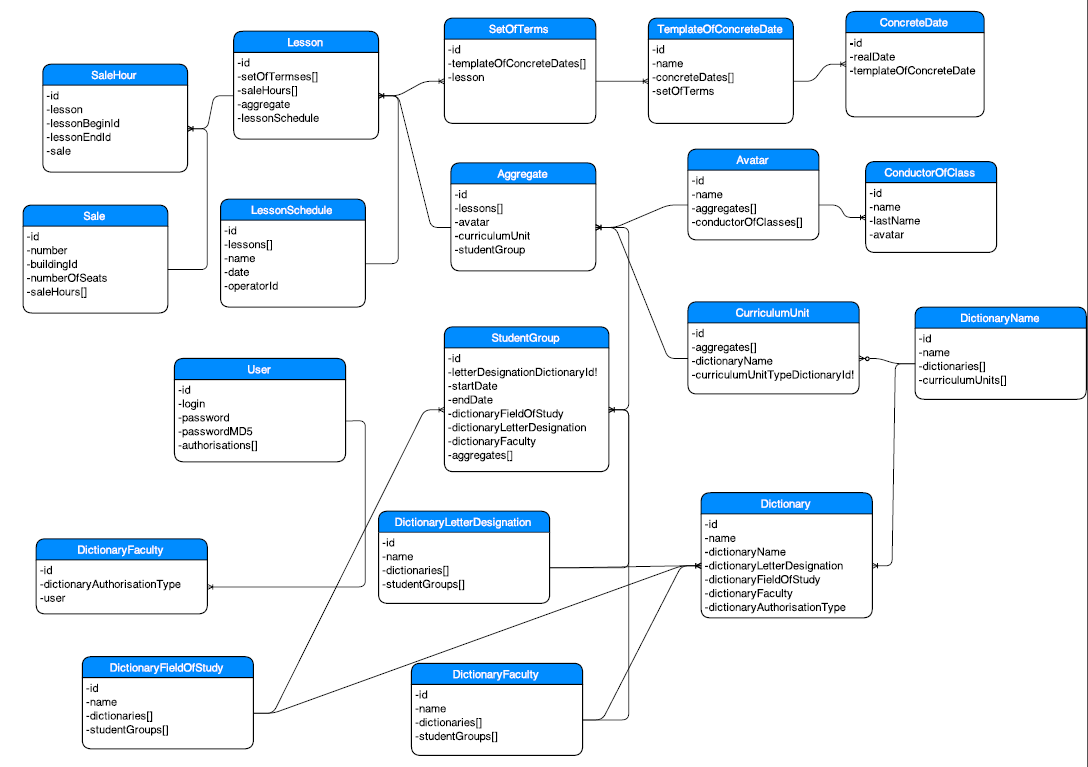
## Baza Danych

Baza danych została stworzona przy użyciu systemu bazodanowego PostgreSQL.

Tabele umieszczone w bazie danych i są odzwierciedleniem struktur opisanych w rozdziale obiekty. Wyjątek stanowią tabele połączeniowe zastosowane w połączeniu wiele do wielu.

Baza danych została rozbudowana o dodatkowe tabele nie używane w obecnej wersji, tabele są przygotowane pod dalszą rozbudowę programu.

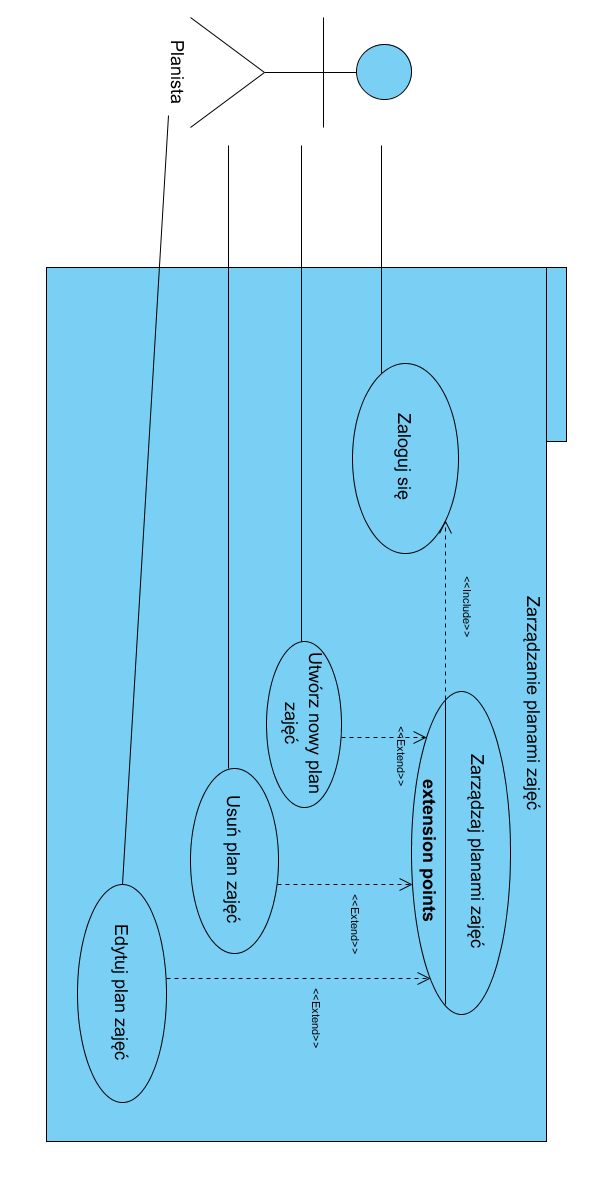
Poniższy diagram przedstawia bazę danych:



Baza danych odzwierciedla obiekty które zostały opisane w rozdziale Obiekty.

# 4. Diagramy przypadków użycia

## 4.1. Zarządzanie planami zajęć



LOGOWANIE:

Aktorzy: Planista

Wyzwalacz: Planista naciska na przycisk „Zaloguj się”

Warunek początkowy: Planista nie jest zalogowany

Przepływ podstawowy:

1. Wprowadzanie adresu e-mail i hasła

2. Komunikat o udanym logowaniu

3. Udostępnienie interfejsu użytkownika

Przepływ alternatywny:

1.1. Błędne dane logowania

1.2. Komunikat o błędzie

1.2.1.1. Ponowne logowanie

TWORZENIE NOWEGO PLANU ZAJĘĆ:

Aktorzy: Planista

Wyzwalacz: Planista naciska na przycisk „Stwórz nowy plan zajęć”

Warunek początkowy: Planista jest zalogowany

Przepływ podstawowy

1. Wybranie nazwy oraz okresu obowiązywania planu.

2. Planista przypisuję odpowiednią grupę studencką.

3. Planista klika „Zapisz” w celu zapisania planu do którego potem będzie mógł przypisywać

terminy z zajęciami.

Przepływ alternatywny:

1.1 Błędna nazwa pliku

1.2 Błędne dane- komunikat o błędzie

EDYCJA PLANU ZAJĘĆ:

Aktorzy: Planista

Wyzwalacz: Planista naciska na przycisk „Edytuj plan zajęć”

Warunek początkowy: Planista jest zalogowany

Przepływ podstawowy

1. Wybranie planu do edycji.

2. Zatwierdzenie zmian.

Przepływ alternatywny:

1.1 Wybranie planu którego nie można edytować

1.2 Wprowadzenie błędnych danych- komunikat o błędzie

USUWANIE PLANU ZAJĘĆ:

Aktorzy: Planista

Wyzwalacz: Planista naciska na przycisk „Usuń plan zajęć”

Warunek początkowy: Planista jest zalogowany

Przepływ podstawowy:

1. Wybranie planu do usunięcia

2. Zatwierdzenie usunięcia

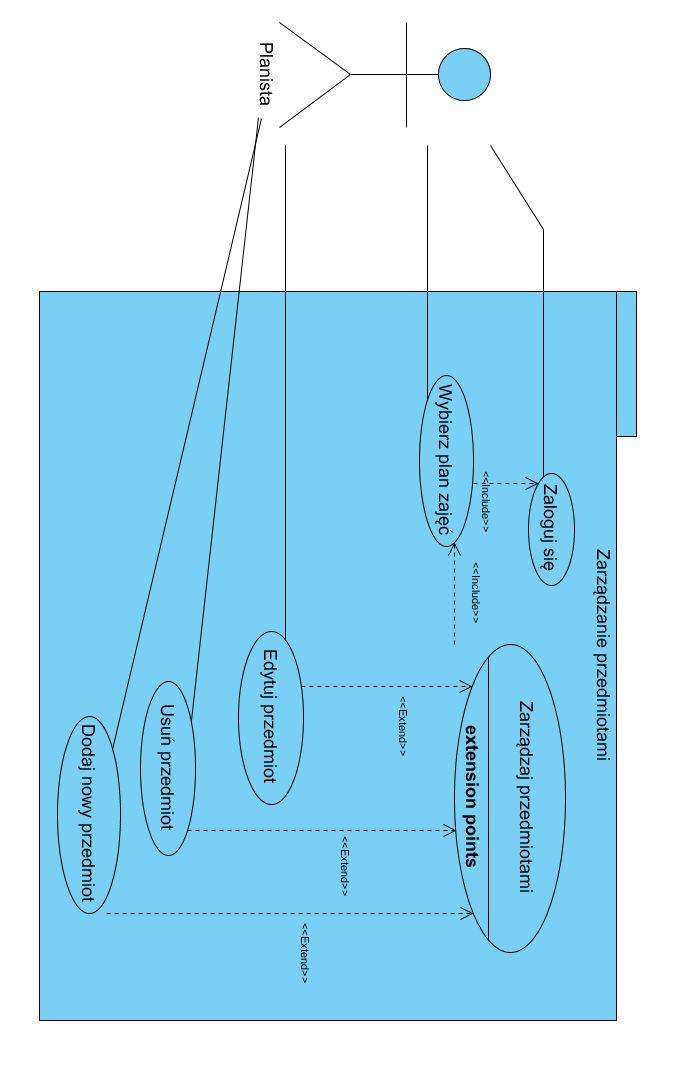
Przepływ alternatywny:

1.1 Wybranie planu który już nie istnieje(jest usunięty a strona jest nie odświeżona).

1.2 Komunikat o błędzie.

1.2 Zarządzanie przedmiotami

## 4.2 Zarządzanie przedmiotami



WYBIERANIE PLANU ZAJĘĆ:

Aktorzy: Planista

Wyzwalacz: Planista naciska na przycisk „Wybierz plan zajęć”

Warunek początkowy: Planista jest zalogowany

Przepływ podstawowy:

1. Wybranie planu do którego będą dodawane przedmioty.

EDYTOWANIE PRZEDMIOTU:

Aktorzy: Planista

Wyzwalacz: Planista naciska na przycisk „Wybierz plan zajęć”

Warunek początkowy: Planista jest w oknie edycji danego planu zajęć oraz zalogowany.

Przepływ podstawowy:

1. Wybranie przedmiotu

2. Kliknięcie „Edytuj przedmiot”

USUWANIE PRZEDMIOTU:

Aktorzy: Planista

Wyzwalacz: Planista naciska na przycisk „Wybierz plan zajęć”

Warunek początkowy: Planista jest w oknie edycji danego planu zajęć oraz zalogowany.

Przepływ podstawowy:

1. Wybranie przedmiotu

2. Kliknięcie „usuń przedmiot”

Przepływ alternatywny:

Brak możliwości usunięcia przedmiotu- komunikat o błędzie

DODAWANIE NOWEGO PRZEDMIOTU:

Aktorzy: Planista

Wyzwalacz: Planista naciska na przycisk „Wybierz plan zajęć”

Warunek początkowy: Planista jest w oknie edycji danego planu zajęć oraz zalogowany.

Przepływ podstawowy:

1. Planista klika „Dodaj nowy przedmiot”

2. Uzupełnienie potrzebnych danych przedmiotu

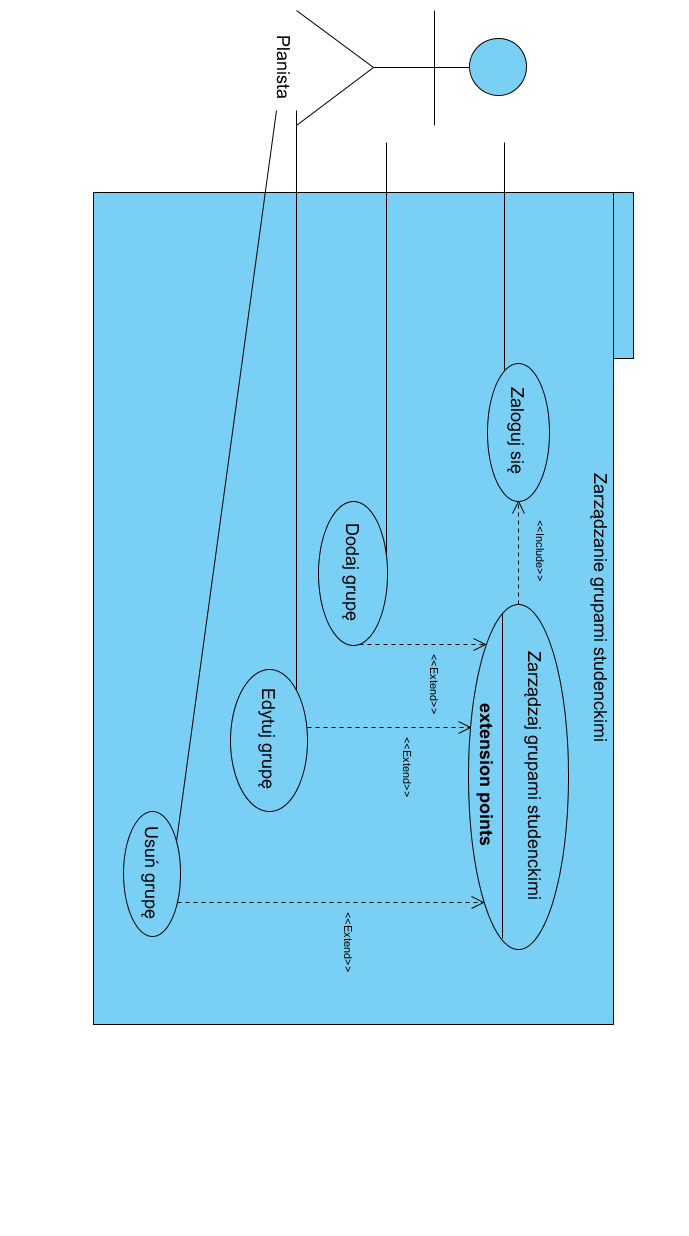
3. Zatwierdzenie

Przepływ alternatywny:

1.2 Błędna nazwa przedmiotu- komunikat o błędzie.

1.3 Zarządzanie grupami

## 4.3 Zarządzanie grupami studenckimi

 DODAWANIE NOWEJ GRUPY:

Aktorzy: Planista

Wyzwalacz: Planista naciska na przycisk „Dodaj nową grupę”

Warunek początkowy: Planista jest w oknie edycji grup oraz zalogowany.

Przepływ podstawowy:

1. Planista klika „Dodaj nową grupę”

2. Uzupełnienie potrzebnych danych grupy

3. Zatwierdzenie

Przepływ alternatywny:

1.2 Błędna dane grupy np. grupa już może istnieć- komunikat o błędzie.

EDYTOWANIE GRUPY:

Aktorzy: Planista

Wyzwalacz: Planista naciska na przycisk „Edytuj grupy”

Warunek początkowy: Planista jest w oknie edycji grup oraz zalogowany.

Przepływ podstawowy:

1. Wybranie grupy do edycji

2. Kliknięcie „Edytuj grupę”

3. Zmiana danych grupy

4. Zatwierdzenie

Przepływ alternatywny:

1.4 Błędna dane grupy np. grupa już może istnieć- komunikat o błędzie.

USUWANIE GRUPY:

Aktorzy: Planista

Wyzwalacz: Planista naciska na przycisk „Usuń grupę”

Warunek początkowy: Planista jest w oknie edycji grup oraz zalogowany.

Przepływ podstawowy:

1. Wybranie grupy do usunięcia

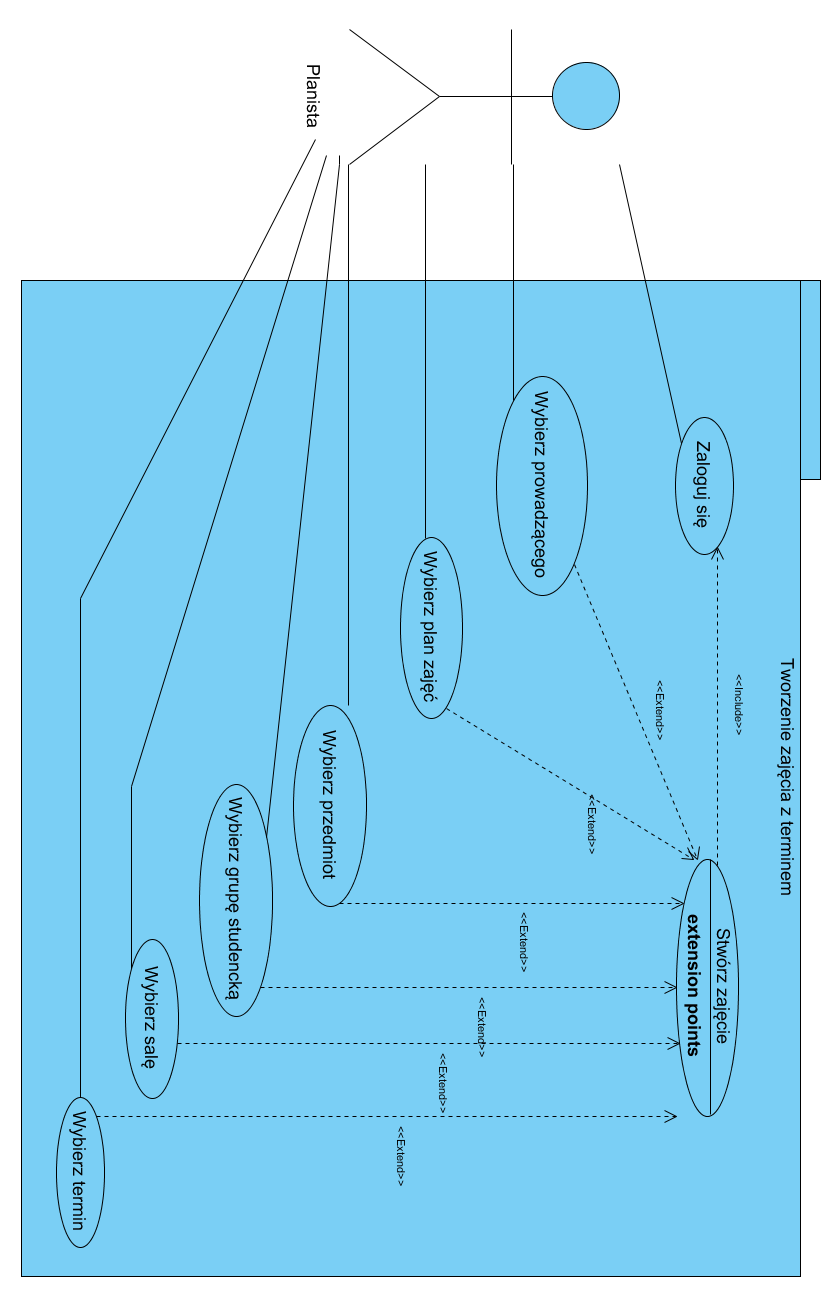
2. Kliknięcie „usuń grupę”

Przepływ alternatywny:

1.2 Brak możliwości usunięcia grupy- komunikat o błędzie

1.4 Tworzenie zajęcia

## 4.4 Tworzenie zajęcia wraz z terminem



TWORZENIE ZAJĘCIA:

Aktorzy: Planista

Wyzwalacz: Planista naciska na przycisk „Stwórz zajęcie”

Warunek początkowy: Planista jest w oknie edycji danego planu zajęć oraz zalogowany.

Przepływ podstawowy:

1. Planista wybiera prowadzącego

2. Wybranie przedmiotu

3. Wybranie grupy studenckiej

4. Wybranie Sali

5. Wybranie terminu

6. Kliknięcie „Stwórz”

Przepływ alternatywny:

1.1 Prowadzący ma w tym czasie inne zajęcia

1.4 Sala jest zajęta

1.6 Komunikaty o ewentualnych błędach.1.5 Tworzenie terminu

TWORZENIE TERMINU:

Aktorzy: Planista

Wyzwalacz: Planista naciska na przycisk „Stwórz termin”

Warunek początkowy: Planista jest w oknie zarządzania terminami oraz zalogowany

Przepływ podstawowy:

1. Planista wybiera zestaw dni dla których chce stworzyć termin

2. Planista wybiera godziny dla danego terminu

3. Wybranie Sali

4. Zatwierdzenie poprzez kliknięcia na „Zatwierdź”

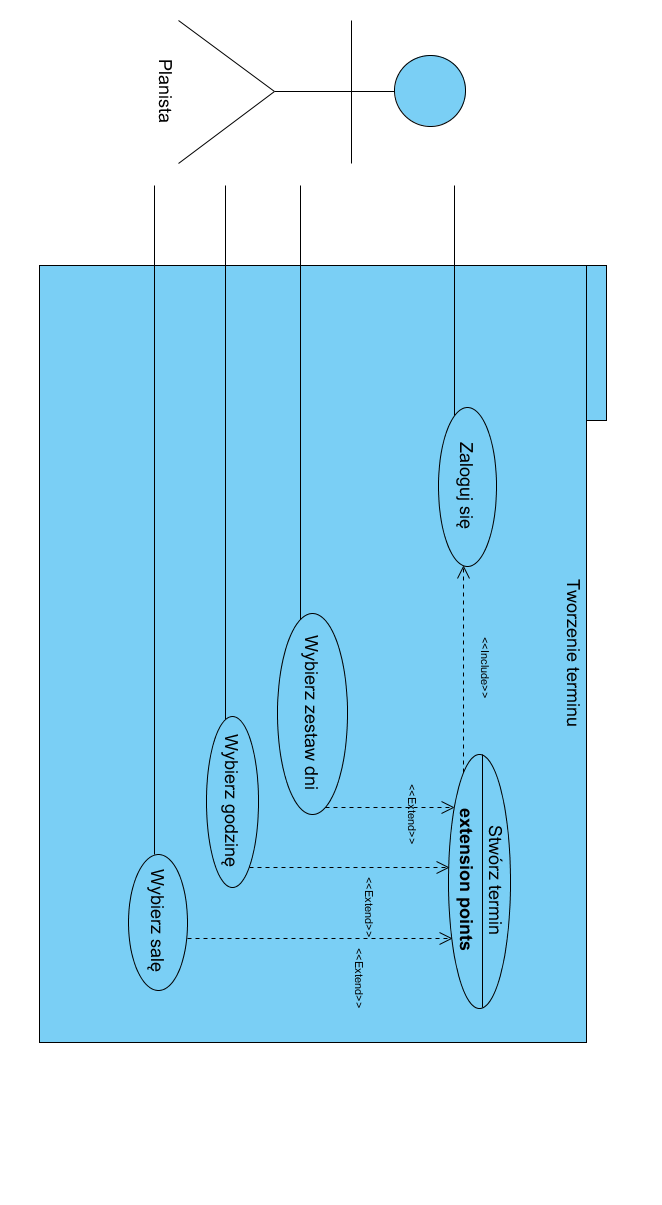
Przepływ alternatywny:

1.1 Termin jest niemożliwy do wybrania – komunikat o błędzie

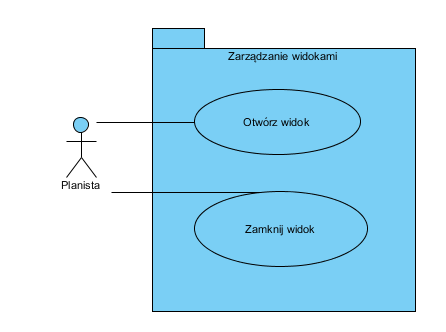
1.2 Godziny są już zajęte – komunikat o błędzie

1.3 Sala jest już zarezerwowana – komunikat o błędzie

## 4.5. Tworzenie terminu



## 4.6 Zarządzanie widokami



Otworzenie widoku:

Aktorzy: Planista

Wyzwalacz: Planista naciska na przycisk „Otwórz widok”

Warunek początkowy: Planista jest w głównym ekranie

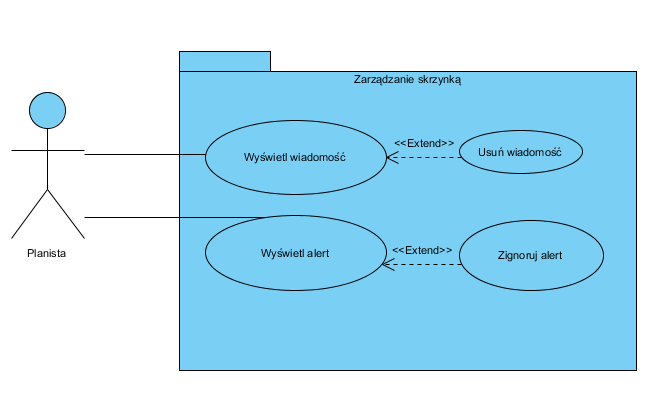
Przepływ podstawowy:

1. Planista wybiera typ podmiotów dla którego chce otworzyć widok z listy rozwijanej np. grupa studencka

2. Planista wybiera podmiot dla którego chce otworzyć widok

3. Planista wybiera czy chce otworzyć widok w tym oknie czy w nowym

## 4.7 Zarządzanie skrzynką



WYŚWIETLANIE WIADOMOŚCI:

Aktorzy: Planista

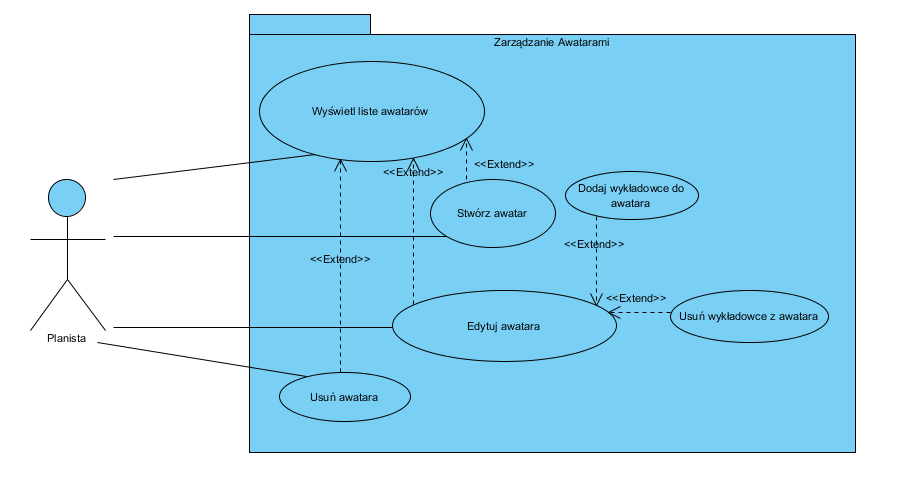
Wyzwalacz: Planista klika na wiadomość

Warunek początkowy: Planista jest w oknie głównym

Przepływ podstawowy:

1. Planista wybiera widomość?

## 4.8 Zarządzanie awatarami



WYŚWIETLENIE LISTY AWATARÓW:

Aktorzy: Planista

Wyzwalacz: Planista naciska na przycisk „Awatarzy”

Warunek początkowy: Planista jest w oknie głównym oraz zalogowany

Przepływ podstawowy:

Przepływ alternatywny:

STWORZENIE AWATARA:

Aktorzy: Planista

Wyzwalacz: Planista naciska na przycisk „Awatarzy”

Warunek początkowy: Planista jest w oknie głównym oraz zalogowany

Przepływ podstawowy:

1. Planista naciska przycisk „Stwórz Awatara”

2. Planista wpisuje nazwę awatara

3. Planista zatwierdza awatara naciskając przycisk „Stwórz”

Przepływ alternatywny:

2.1 Planista dodaje wykładowców do awatara

a. Planista wybiera wykładowców do dodania

b. Planista tworzy nowego wykładowcę -> STWORZENIE WYKŁADOWCY

3.1 Awatar o takiej nazwie jest już stworzony – komunikat o błędzie

USUWANIE AWATARA:

Aktorzy: Planista

Wyzwalacz: Planista naciska na przycisk „Awatarzy”

Warunek początkowy: Planista jest w oknie głównym oraz zalogowany

Przepływ podstawowy:

1. Planista wybiera awatara z listy

2. Planista naciska przycisk „Usuń”

3. Planista potwierdza chęć usunięcia awatara

Przepływ alternatywny:

1.1 Brak awatarów, lista jest pusta

3.1 Błąd podczas usuwania – komunikat o błędzie

EDYTOWANIE AWATARA:

Aktorzy: Planista

Wyzwalacz: Planista naciska na awatara

Warunek początkowy: Planista jest w oknie głównym oraz zalogowany

Przepływ podstawowy:

1. Planista naciska przycisk edytuj

2. Planista zmienia nazwę awatara

3. Planista naciska przycisk „Zatwierdź”

3. Planista potwierdza chęć edycji awatara

Przepływ alternatywny:

2.1 Planista dodaje wykładowcę

a. Planista wybiera wykładowcę z listy

b. Planista klika przycisk „Dodaj”

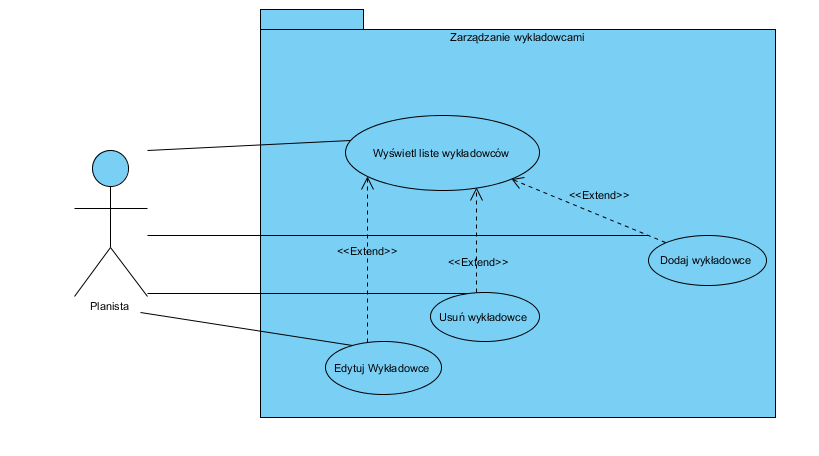
2.2 Planista usuwa wykładowcę

a. Planista wybiera wykładowcę z listy

b. Planista klika przycisk „Usuń”

3.1 Błąd podczas edycji – komunikat o błędzie

## 4.9 Zarzadzanie wykładowcami



DODAWANIE WYKŁADOWCY:

Aktorzy: Planista

Wyzwalacz: Planista naciska na przycisk „Dodaj wykładowce”

Warunek początkowy: Planista jest w oknie lista wykładowców oraz zalogowany.

Przepływ podstawowy:

1. Planista klika „Dodaj wykładowce”

2. Planista wpisuje imię i nazwisko wykładowcy

3. Planista zatwierdza stworzenie wykładowcy naciskając przycisk „Dodaj”

Przepływ alternatywny:

2.1 Planista dodaje wykładowcę do awatara

a. Wybór awatara z listy

b. Planista naciska przycisk „Dodaj do awatara”

3.1 Wykładowca już istnieje – komunikat o błędzie

EDYTOWANIE WYKŁADOWCY:

Aktorzy: Planista

Wyzwalacz: Planista naciska na wykładowcę

Warunek początkowy: Planista jest w oknie listy wykładowców oraz zalogowany.

Przepływ podstawowy:

1. Planista nacisk przycisk „Edytuj”

2. Planista zmienia imię i nazwisko

3. Planista zatwierdza zmiany przyciskiem „Zatwierdź”

Przepływ alternatywny:

3.1 Wykładowca o danym imieniu i nazwisku już istnieje- komunikat o błędzie.

3.2 Pola zawierają błędne dane –komunikat o błędzie

USUWANIE WYKŁADOWCY:

Aktorzy: Planista

Wyzwalacz: Planista naciska na przycisk „Wykładowcy”

Warunek początkowy: Planista jest w oknie głównym oraz zalogowany

Przepływ podstawowy:

1. Planista wybiera wykładowcę z listy

2. Planista naciska przycisk „Usuń”

3. Planista potwierdza chęć usunięcia wykładowcy

Przepływ alternatywny:

1.1 Brak wykładowcy, lista jest pusta

3.1 Błąd podczas usuwania – komunikat o błędzie