Dokumentacja

Zarządzanie Projektami Budowlanymi

Wymagania użytkownika

Aplikacja do zarządzania projektami budowlanymi jest narzędziem online zaprojektowanym z myślą o skutecznym zarządzaniu wszystkimi aspektami projektów budowlanych. Główne cele aplikacji to śledzenie postępów prac, zarządzanie zasobami oraz zapewnienie, że projekty są realizowane zgodnie z harmonogramem i budżetem. Aplikacja jest przeznaczona dla menedżerów projektów i wykonawców, którzy mają dostęp do różnych funkcji dostosowanych do ich ról.

Kluczowe funkcje aplikacji:

Zarządzanie projektami

Tworzenie i aktualizacja projektów: Menedżerowie projektów mogą tworzyć nowe projekty, ustawiać ich parametry, przypisywać zadania i monitorować postępy.

Śledzenie statusu projektu: Możliwość monitorowania statusu projektu (np. "Nowy", "W toku", "Wstrzymany", "Zakończony", "Anulowany") w czasie rzeczywistym.

Zarządzanie zadaniami

Tworzenie i przypisywanie zadań: Menedżerowie mogą tworzyć zadania, przypisywać je konkretnym wykonawcom oraz ustalać priorytety i terminy.

Aktualizacja statusu zadań: Wykonawcy mogą aktualizować status swoich zadań (np. "Nie rozpoczęto", "W toku", "Zakończone").

• Zarządzanie dokumentacją

Zarządzanie raportami: Tworzenie i udostępnianie raportów dotyczących postępów prac, wydatków i innych aspektów projektu.

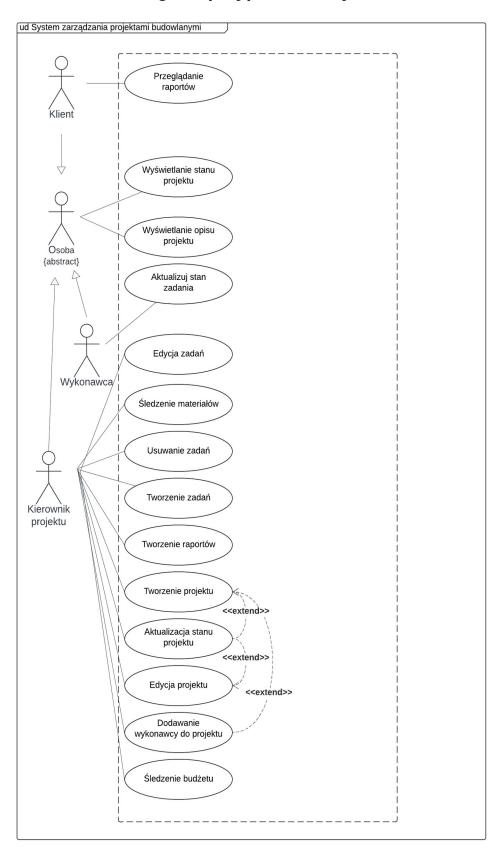
Zarządzanie finansami

Śledzenie budżetu i wydatków: Możliwość śledzenia budżetu projektu, rejestrowania wydatków i zarządzania fakturami.

• Zarządzanie zasobami

Zarządzanie materiałami: Możliwość dodawania, aktualizowania i śledzenia materiałów potrzebnych do realizacji projektu.

Diagram przypadków użycia



Matsvei Haidukou

Diagram klas – analityczny

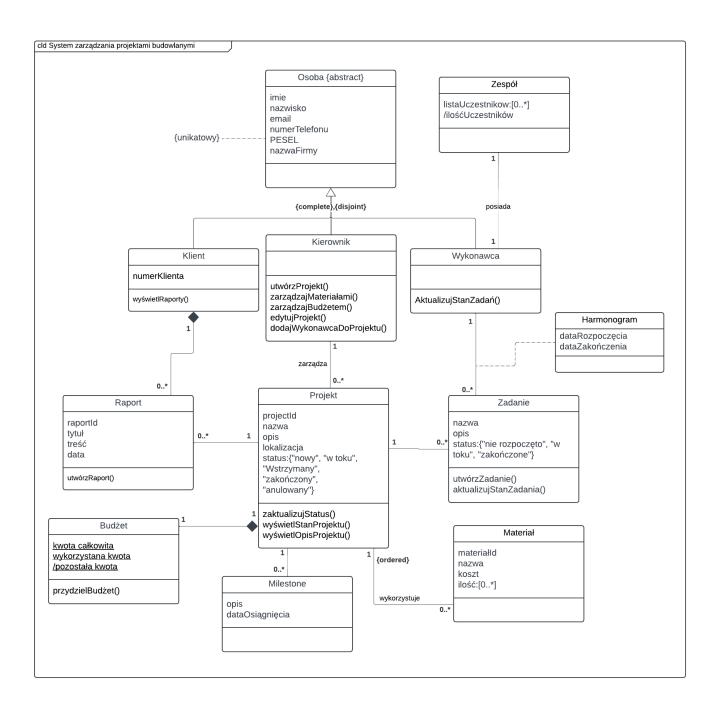
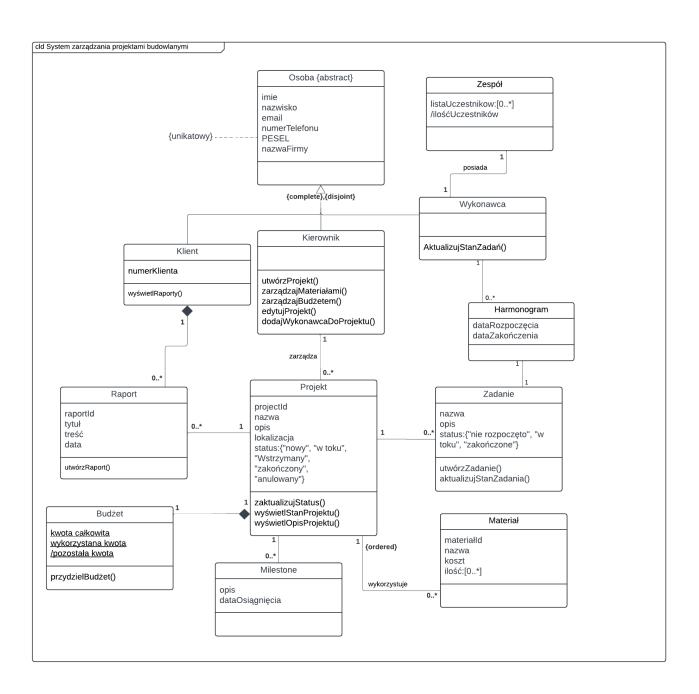


Diagram klas – projektowy



Scenariusz przypadku użycia

Przypadek użycia:

Edycja zadania

Warunek początkowy:

Jest zapamiętany co najmniej jeden projekt.

Główny przepływ zdarzeń:

- 1. Aktor Kierownik uruchamia przypadek użycia
- 2. System wyświetla listę projektów oraz prośi o wybraniu projekta. Aktor wybiera projekt.
- 3. System wyświetla listę zadań projektu oraz prośi o wybraniu zadania. Aktor wybiera zadanie.
- 4. System wyświetla szczegóły zadania. Aktor wybiera opcje edycji zadania.
- 5. System wyświetla formularz edycji zadania.
- 6. Aktor wypełnia formularz, podając nowe szczegóły zadania.
- 7. System wyświetla komunikat o poprawnej edycji.
- 8. Koniec przypadku użycia.

Alternatywny przepyw zdarzeń:

- 4a. Brak zadań w wybranym projekcie. System informuje o tym i proponuje utworzenie nowego zadania.
- 4aa. Aktor chce utworzyć nowe zadanie, system wywoluje przypadek użycia **Tworżenie zadania.**
 - 4ab. Aktor nie chce tworzyć nowych zadań. System przechodzi do punktu 8
- 7a. Aktor nie napisał nic w jednym lub kilku polach formularza. System informuje o tym i proponuje dodać informacje w pustych polach.
 - 7aa. Aktor chce dodać informacje. System przechodzi do punktu 5.
 - 7ab. Aktor nie chce dodawać informacji. System przechodzi do punktu 8.

Diagram aktywności

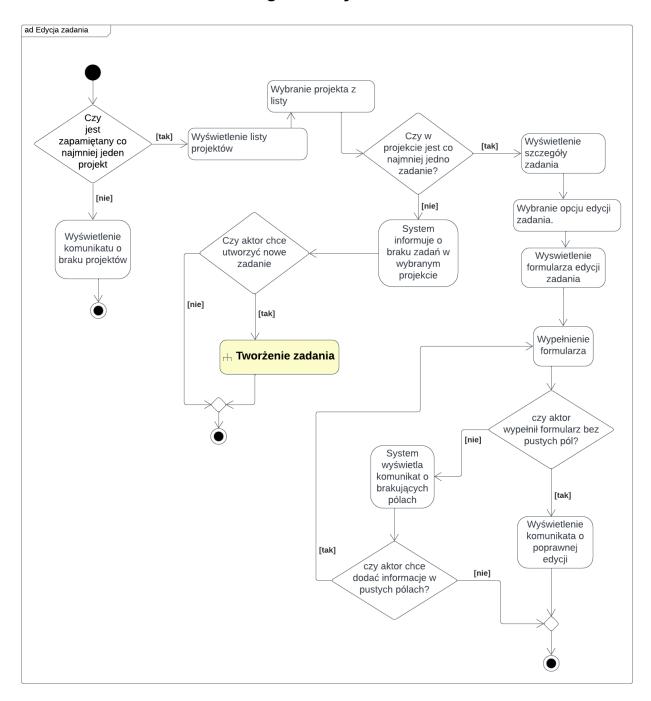
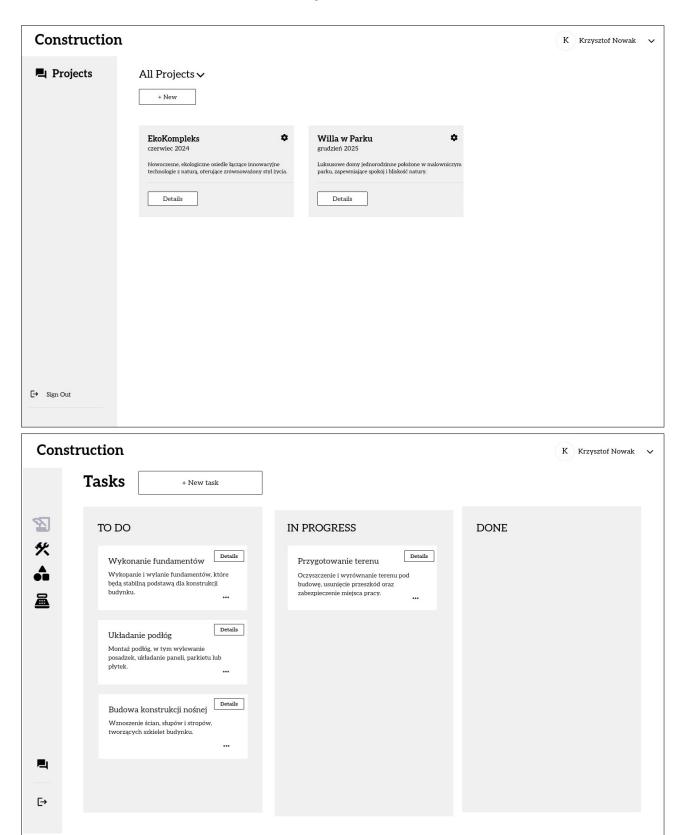


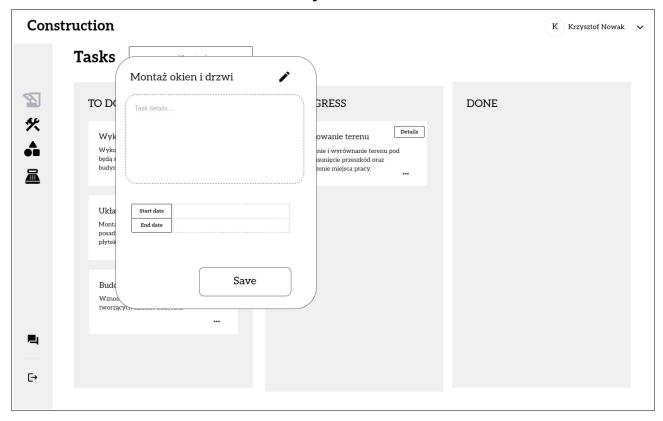
Diagram stanu

Projekt GUI



Matsvei Haidukou

Projekt GUI



Omówienie decyzji projektowych i skutków analizy dynamicznej

Table of Contents

DokumentacjaDokumentacja	1
Zarządzanie Projektami Budowlanymi	
Wymagania użytkownika	
Diagram przypadków użycia	
Diagram klas – analityczny	
Diagram klas – projektowy	
Scenariusz przypadku użycia	
Diagram aktywności	
Diagram stanu	
Projekt GUI	
Omówienie decyzji projektowych i skutków analizy dynamicznej	