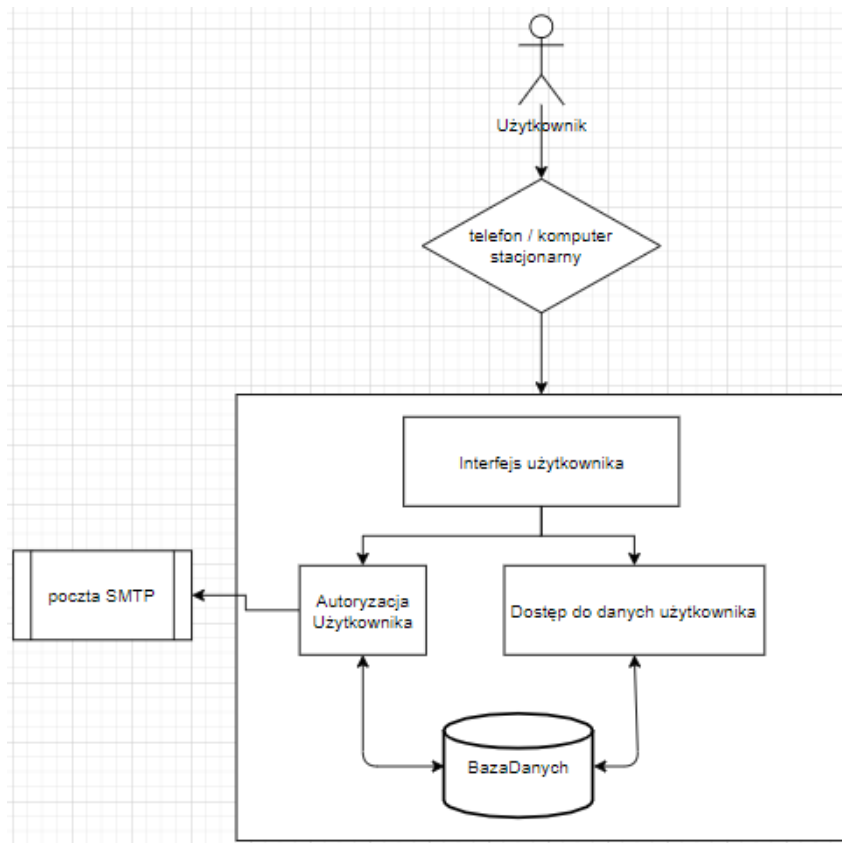


**PROJEKTOWANIE INTERFEJSÓW UŻYTKOWNIKA**  
**ARCHITEKTURA PROJEKTU**  
**UKW Gr.3 Adam Wujkiewicz, Michał Pieczka, Łukasz Jurek**

**1. Architektura oprogramowania**



**2. Opis elementów składowych oprogramowania**

**a. ekran logowania:**

Daje możliwość zalogowania, przejścia do widoku rejestracji lub przypomnienia hasła.

**b. ekran rejestracji:**

Daje możliwość utworzenia konta poprzez wypełnienie formularza lub powrotu do poprzedniej strony.

**c. ekran odzyskiwania hasła:**

Daje możliwość zmiany hasła, jeżeli adres email znajduje się w bazie danych, to na niego trafi kod dopuszczający do zmiany.

**d. panel użytkownika:**

Jest ekranem głównym naszej aplikacji dla zalogowanego użytkownika. To tutaj znajduje się lista wpłat, oraz ich reprezentacja w postaci diagramu kołowego. Z tego miejsca możemy przenieść się do formularza wpłaty, ekranu ustawień czy też wylogować się.

**e. formularz wpłaty:**

Widok umożliwia wypełnienie formularza dodającego wpis do bazy danych, cofnięcia się na poprzednią stronę. Po dodaniu wpisu użytkownik zostaje przekierowany do panelu użytkownika.

**f. ekran ustawień:**

Na ekranie ustawień możemy zmienić swój adres e-mail bądź hasło do naszego konta. Po zmianie jakiegokolwiek z tych elementów zostaniemy przeniesieni do panelu użytkownika.

### **3. Alokacja wymagań w architekturze oprogramowania**

Rejestracja użytkowników odbywa się na formularzu na którym użytkownik podaje swoje dane tj. email, imię i hasło. Po sprawdzeniu poprawności danych tj. po walidacji, która odbywa się przy użyciu NuGeta FluentValidation, a także po potwierdzeniu kodem z wiadomości email, którą wysyłamy przy użyciu NuGeta MailKit następuje dodanie użytkownika do bazy danych.

Dzięki zapisowi do bazy danych, mamy możliwość zalogowania się, przy użyciu podanych w czasie rejestracji hasła oraz adresu email, a w przypadku zapomnienia hasła do odzyskania go.

Jeśli Opcja “przypomnij hasło” zostanie wybrana, to użytkownik zostanie przekierowany na ekran odzyskiwania hasła, na którym musi podać poprawny, istniejący w bazie adres email, by dostać na niego jednorazowy kod, który uprawnia go do zmiany hasła.

Jeśli dojdzie do poprawnego zalogowania, to użytkownik trafia na ekran główny, zwany także panelem użytkownika. To tutaj generowana jest lista z wpłatami naszego użytkownika, oraz odpowiednia jej reprezentacja danych w postaci diagramu kołowego.

Dla zalogowanego użytkownika istnieje także możliwość przejścia na ekran ustawień(na którym dochodzi do zmiany maila bądź hasła), oraz ekran wprowadzania wpłat.

Po przejściu na ekran wprowadzania wpłaty użytkownik ma możliwość wypełnienia formularza zawierającego nazwę, kwotę, datę, opis i typ wydatku. Po zaakceptowaniu użytkownik przekierowywany jest na ekran panelu użytkownika.

[Nasza aplikacja na serwisie Github](#)