|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Wydział Matematyki Stosowanej**  **Politechnika Śląska** | | | |
| **Kierunek:** | | | Informatyka |
| **Stopień studiów:** | | | pierwszy |
| **Semestr:** | | | IV |
| **Przedmiot:** | | | Programowanie obiektowe i graficzne |
| **Prowadzący zajęcia:** | | | dr inż. Adam Zielonka |
| **Dokumentacja techniczna**  **realizacji projektu zespołowego** | | | |
| **Zespół projektowy** | | | |
| **Lider zespołu:** | | Jakub Rup e-mail | |
| **Wykonawca 1:** | | Ewa Szklanny | |
| **Projekt** | | | |
| **Tytuł projektu:** | MTGDeckCreator | | |
| **Repozytorium:** | https://github.com/DEVDante/MTGDeckCreator | | |
| **Cel projektu:** | Celem projektu jest stworzenie programu umożliwiającego konstruowanie poprawnych talii do gry Magic: The Gathering. | | |
| **Opis projektu:** | Projekt składa się z bazy danych zawierającej dostępne karty kolekcjonerskie oraz programu umożliwiającego przeglądanie kart i wybór tych, które mają wchodzić skład talii. Poprawność talii jest weryfikowana przez program. | | |
| **Użyte narzędzia** | | | |
| Nazwa: | Visual Studio 2013 Express | | |
| Licencja: | Dream Spark | | |
| Nazwa: | gitHub | | |
| Licencja | open-source | | |

**Historia zmian dokumentu**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| LP | Opis zmiany | Typ | Data zmiany | Autor | Uwagi |
| 1 | Przygotowanie szablonu dokumentacji technicznej | E | 24.05.2016 | Adam Zielonka | Proszę nie zmieniać wielkości czcionek  w dokumencie |
| 2 | Wypełnienie strony tytułowej | D | 27.05.2016 | Ewa Szklanny |  |
| 3 |  |  |  |  |  |

Typ: E - edycja dokumentu, D - dodanie nowych treści, M - korekta merytoryczna

**1. Opis projektu**

*Obszerny i precyzyjny opis realizowanego projektu. Nietechniczna "ilustracja" tego czego projekt ma dotyczyć.*

**2. Wymagania**

Członkowie zespołu prowadząc wspólnie analizę zebranych wymagań dotyczących realizacji projektu pogrupowali je w następujący sposób:

2.1 Wymagania funkcjonalne

2.2 Wymagania niefunkcjonalne

**3 Projekt interfejsu graficznego**

*Szkice wyglądu interfejsu publicznego aplikacji w odniesieniu do zebranych wymagań*

**4. Model obiektowy**

*Schemat UML klas*

**5. Model danych (w przypadku aplikacji bazodanowej)**

*Schemat bazy*

**6. Implementacja**

*Dla każdej z klas opisujemy dokładnie jej interfejs publiczny*

|  |  |
| --- | --- |
| **Klasa** | NazwaKlasy |
| **Właściwości** | |
| typ NazwaWlasciwosci | *Co reprezentuje i jak działa* |
|  |  |
| Metody publiczne | |
| typ NazwaMetody | *Jak działa i co zwraca* |

**7\* Testy**

**8. Instrukcja użytkownika**