**PRACA DYPLOMOWA INŻYNIERSKA**

**Aplikacja webowa do zamawiania i automatyzowania procesu wytwarzania własnoręcznie robionych gier planszowych**

##### Web application for ordering and automating manufacturing process of hand-made board games

**Wydział Fizyki Technicznej, Informatyki i Matematyki Stosowanej**

**Promotor: dr inż. Joanna Ochelska-Mierzejewska**

**Dyplomant: Damian Biskupski**

**Nr albumu: 236503**

**Kierunek: Informatyka stosowana**

**Specjalność: Inżynieria Oprogramowania i Analiza Danych**

Łódź 2023

**Spis treści**

[1. Wstęp 3](#_Toc149760823)

[1.1. Problematyka i zakres pracy 3](#_Toc149760824)

[1.2. Cele pracy 3](#_Toc149760825)

[1.3. Przegląd literatury 3](#_Toc149760826)

[2. Przegląd wybranych aplikacji wspomagających projektowanie gier planszowych 3](#_Toc149760827)

[2.1. Aplikacja webowa Ntask 3](#_Toc149760828)

[2.2. Aplikacja webowa Jira Software 3](#_Toc149760829)

[2.3. Aplikacja webowa Trello 3](#_Toc149760830)

[2.4. Zalety i wady wybranych aplikacji wspomagających projektowanie gier planszowych 3](#_Toc149760831)

[3. Stos technologiczny 3](#_Toc149760832)

[3.1. Uzasadnienie wyboru technologii 3](#_Toc149760833)

[3.2. Język programowania TypeScript 3](#_Toc149760834)

[3.3. Framework NestJS 3](#_Toc149760835)

[3.4. Framework React 3](#_Toc149760836)

[3.5. Baza danych PostgreSQL 3](#_Toc149760837)

[4. Cykl projektowy aplikacji webowej BoardDesigner 3](#_Toc149760838)

[4.1. Sylwetka klienta i jego wymagania 3](#_Toc149760839)

[4.2. Wymagania funkcjonalne 3](#_Toc149760840)

[4.3. Wymagania niefunkcjonalne 3](#_Toc149760841)

[4.4. Architektura aplikacji 3](#_Toc149760842)

[4.5. Implementacja – punkty kluczowe 3](#_Toc149760843)

[4.6. Testy 4](#_Toc149760844)

[4.7. Instalacja i konserwacja 4](#_Toc149760845)

[5. Podręcznik użytkowania aplikacji webowej BoardDesigner 4](#_Toc149760846)

[5.1. Wprowadzenie do panelu klienta 4](#_Toc149760847)

[5.2. Wprowadzenie do panelu pracownika 4](#_Toc149760848)

[5.2.1. Zarządzanie aplikacją 4](#_Toc149760849)

[5.2.2. Zarządzanie projektami 4](#_Toc149760850)

[6. Podsumowanie 4](#_Toc149760851)

[6.1. Wnioski 4](#_Toc149760852)

[6.2. Perspektywy dalszego rozwoju tematyki 4](#_Toc149760853)

[Spis rysunków 4](#_Toc149760854)

[Spis tabel 4](#_Toc149760855)

[Bibliografia 4](#_Toc149760856)

# **Wstęp**

# **Problematyka i zakres pracy**

xD

# **Cele pracy**

# **Przegląd literatury**

# **Przegląd wybranych aplikacji wspomagających projektowanie gier planszowych**

# **Aplikacja webowa Ntask**

# **Aplikacja webowa Jira Software**

# **Aplikacja webowa Trello**

# **Zalety i wady wybranych aplikacji wspomagających projektowanie gier planszowych**

# **Stos technologiczny**

# **Uzasadnienie wyboru technologii**

# **Język programowania TypeScript**

# **Framework NestJS**

# **Framework React**

# **Baza danych PostgreSQL**

# **Cykl projektowy aplikacji webowej BoardDesigner**

# **Sylwetka klienta i jego wymagania**

# **Wymagania funkcjonalne**

# **Wymagania niefunkcjonalne**

# **Architektura aplikacji**

# **Implementacja – punkty kluczowe**

# **Testy**

# **Instalacja i konserwacja**

# **Podręcznik użytkowania aplikacji webowej BoardDesigner**

# **Wprowadzenie do panelu klienta**

# **Wprowadzenie do panelu pracownika**

# **Zarządzanie aplikacją**

# **Zarządzanie projektami**

# **Podsumowanie**

# **Wnioski**

# **Perspektywy dalszego rozwoju tematyki**

# **Spis rysunków**

# **Spis tabel**

# **Bibliografia**