

System Zarządzania Stroną Siłowni

Systemy Zarządzania Treścią

Damian Ćwikliński 145387

Politechnika Poznańska

prowadzący dr inż. Michał Apolinarski

Spis treści

1	Charakterystyka ogólna projektu	2
2	Wymagania	3
2.1	Funkcjonalne	3
2.1.1	Redaktor	3
2.1.2	Administrator	3
2.1.3	Czytelnik	3
2.2	Niefunkcjonalne	3
3	Architektura systemu	4
3.1	Narzędzia	4
3.2	Backend aplikacji	4
3.3	Frontend aplikacji	4

1 Charakterystyka ogólna projektu

Projekt zakłada stworzenia systemu zarządzania stroną internetową zawierającą informacje o siłowni i jej ofercie.

Aplikacja składająca się z części serwerowej oraz klienckiej ma pozwalać na edytowanie treści strony przez nieznanego się na programowaniu użytkownika. Użytkownik ma mieć możliwość zmiany zdjęć, informacji oraz banerów bez stosowania kodu.

Poza zmianą treści głównej strony użytkownik powinien również mieć możliwość dodawania artykułów dotyczących wydarzeń organizowanych przez siłownię bądź też innych nowości związanych z placówką.

Do stworzenia warstwy wizualnej wykorzystany zostanie szablon mieszczący się na stronie [TemplateMonster](#).

2 Wymagania

2.1 Funkcjonalne

Wymagania z podziałem na role użytkowników:

2.1.1 Redaktor

- edycja, dodawanie, usuwanie artykułów
- edycja banerów strony (tekst i obraz)
- edycja elementu witającego użytkownika
- edycja, dodawanie, usuwanie informacji o trenerach w tym linki do ich serwisów społecznościowych
- dodawanie i usuwanie opinii klientów

2.1.2 Administrator

- posiadanie wszystkie możliwości redaktora
- dodawanie i usuwanie redaktorów
- edycja informacji o ofercie siłowni
- edycja informacji o kontakcie i placówkach

2.1.3 Czytelnik

- przeglądanie zawartości strony
- możliwość skorzystania z formularza kontaktowego

2.2 Niefunkcjonalne

- zmniejszanie rozdzielczości wysłanych zdjęć
- autoryzacja z pomocą tokenów JWT
- system kompatybilny z najpopularniejszymi przeglądarkami (Chrome, Firefox, Safari)
- użytkownik może wykonać wszystkie akcje bez ingerencji w kod źródłowy
- system zostanie przetestowany z użyciem testów jednostkowych

3 Architektura systemu

3.1 Narzędzia

Narzędzia użyte do tworzenia projektu:

- **GitHub** - repozytorium w którym trzymany jest kod
- **Notion** - platforma do śledzenia postępu prac i dzielenia pracy na zadania
- **Docker** - oprogramowanie do wirtualizacji, użyte do łatwego uruchamiania kodu na różnych środowiskach

3.2 Backend aplikacji

Technologie użyte do stworzenia części serwerowej aplikacji:

- **Java** - język użyty do stworzenia API
- **Spring** - framework języka Java w którym stworzono API
- **PostgreSQL** - Baza danych użyta w aplikacji

3.3 Frontend aplikacji

Technologie użyte do stworzenia części klienckiej projektu:

- **JavaScript**
- **HTML**
- **CSS**