



Bookly

Discover it all

WSTĘPNA DOKUMENTACJA PROJEKTOWA

Projektu systemu bibliotecznego z wykorzystaniem technologii Java i JavaScript.

Prowadzący zajęcia: dr hab. Elżbieta Gawrońska, prof. PCz
mgr inż. Maria Zych

Kierownik zespołu: Paweł Dębski

Członkowie zespołu: Vladyslav Drobotiuk
Danylo Dolhopolov
Michał Bujacz

Grupa: Laboratoryjna I IO

1. Spis treści

1. Spis treści.....	2
2. Słownik	3
3. Opis projektu Bookly	3
4. Specyfikacja wymagań biznesowych.....	4
4.1. Cel systemu	4
4.2. Wymagania funkcjonalne.....	4
4.2.1 Aktorzy.....	5
4.3 Wymagania нефunkcjonalne	5
4.4 Opis ograniczeń systemu	5
5. Dokumentacja techniczna	6
5.1. Architektura systemu	6
5.2. Diagramy.....	7
5.2.1. Diagram klas.....	7
5.2.2 Diagram bazy danych	8
5.2.3 Diagram przypadków użycia.....	9

2. Słownik

- Bookly – autorska nazwa systemu bibliotecznego.
- Klient – użytkownik systemu bibliotecznego.
- Administrator – administrator serwera obsługującego system biblioteczny.

3. Opis projektu Bookly

Głównym zamysłem projektu jest stworzenie systemu informatycznego który umożliwia sprzedaż i wypożyczanie literatury oraz innych produktów takich jak multimedia, gry i oprogramowanie.

Użytkownicy systemu będą mogli przeglądać oprogramowanie cyfrowe jak i realizować pewne operacje związane z nabywaniem tych dóbr wraz z ich udostępnianiem.

Serwer obsługujący aplikację oparty jest o bazę danych przechowującą najważniejsze elementy m.in. pozycje cyfrowe widniejące na stronie internetowej a także dostępnych użytkowników.

Dzięki temu funkcjonalność będzie obejmowała możliwość przechowywania dużej ilości danych na serwerze a także szybkie porządkowanie gromadzonych danych.

4. Specyfikacja wymagań biznesowych

4.1. Cel systemu

Celem systemu jest zapewnienie użytkownikowi wygodnego interfejsu do zarządzania dobrami cyfrowymi takimi jak e-booki czy też wszelkiej maści oprogramowanie użytkowe.

Jednym z głównych założeń jest dbałość o wygodę użytkownika, rozumianą zarówno jako ułatwienie i przyspieszenie dostępu do informacji czy usług na naszej platformie.

Odpowiednie połączenie tych kryteriów ma wyróżniać aplikacje na tle innych tego typu platform i stanowić o jej atrakcyjności dla użytkowników.

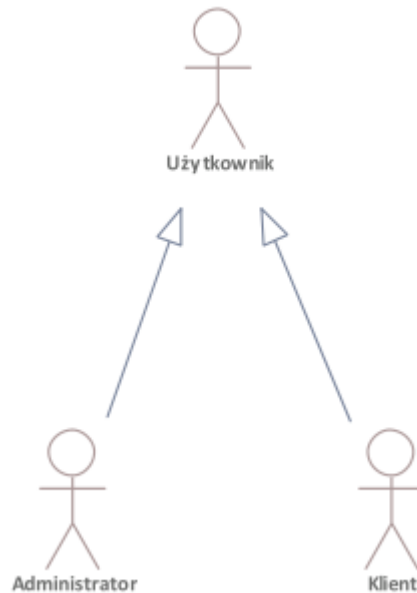
Cel systemu Bookly ma zostać osiągnięty za pomocą wydajnych, efektywnych i skalowalnych technologii bazodanowych.

Skalowalność projektu ma stanowić o jego atrakcyjności dla podmiotu zarządzającego projektem.

4.2. Wymagania funkcjonalne

- Dodanie/usunięcie konta z użyciem danych klienta.
- Edycja konta użytkownika.
- Dodanie produktu przez pracownika lub producenta.
- Możliwość zdalnego wypożyczenia i zwrotu produktu.
- Wycofanie produktu z oferty.
- Wykonanie kopii zapasowej.
- Aktualizacja produktu.
- Wyświetlenie informacji o najnowszych produktach.
- Rozbudowane API.

4.2.1 Aktorzy



4.3 Wymagania нефunkcjonalne

- Stabilność oraz dostępność systemu.
- Wydajność.
- Odporność na awarie.
- Bezpieczeństwo fizyczne oraz danych.
- Intuicyjny oraz prosty interfejs.

4.4 Opis ograniczeń systemu

- System w miarę rozwoju wymaga więcej zasobów
- System wymaga stałego połączenia z bazą danych

5. Dokumentacja techniczna

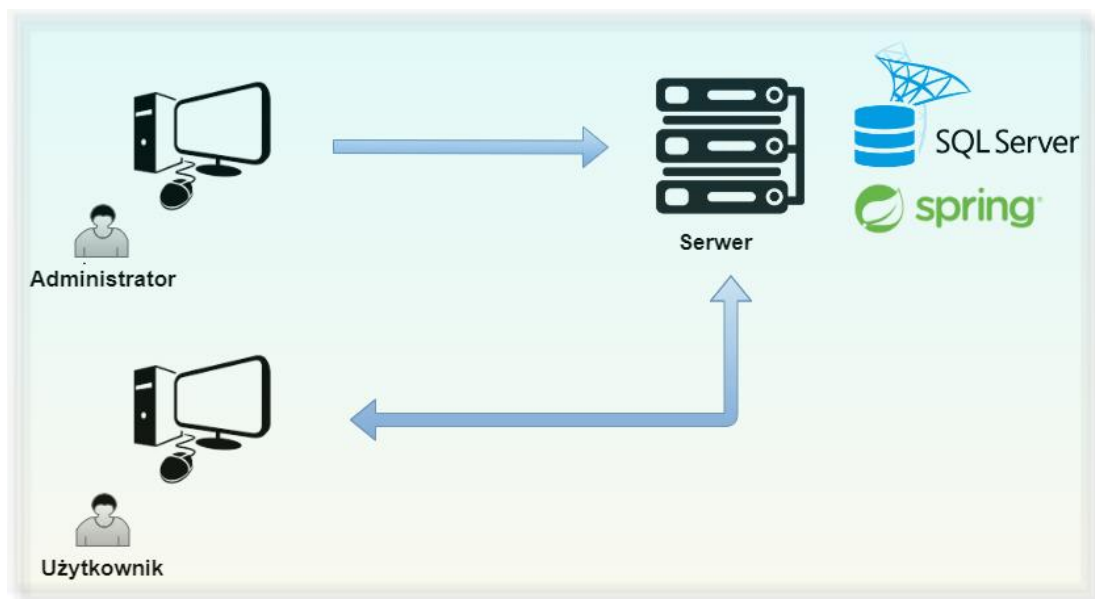
5.1. Architektura systemu

Diagram przedstawia architekturę systemu, wykorzystane technologie i sposób komunikacji pomiędzy serwerem i aplikacją. System ten wykorzystuje Spring Framework oraz korzysta z języka JAVA do integracji z serwerem SQL.

Użyte technologie przedstawione za pomocą logotypów to:

- SQL Server
- Spring Framework

W dolnej części diagramu przedstawiono wykorzystane języki programowania.



Frontend Development

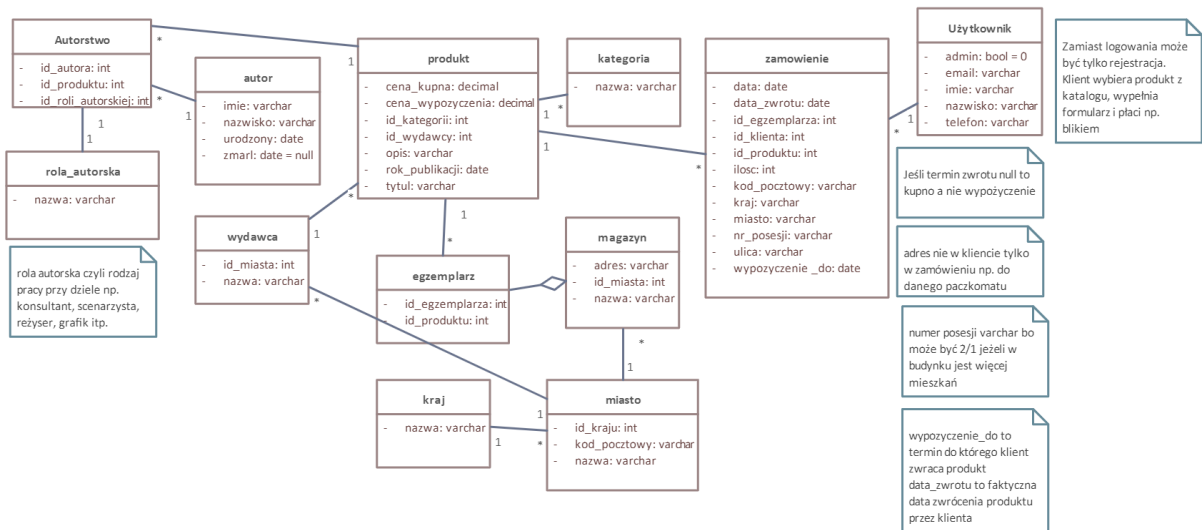


Backend Development

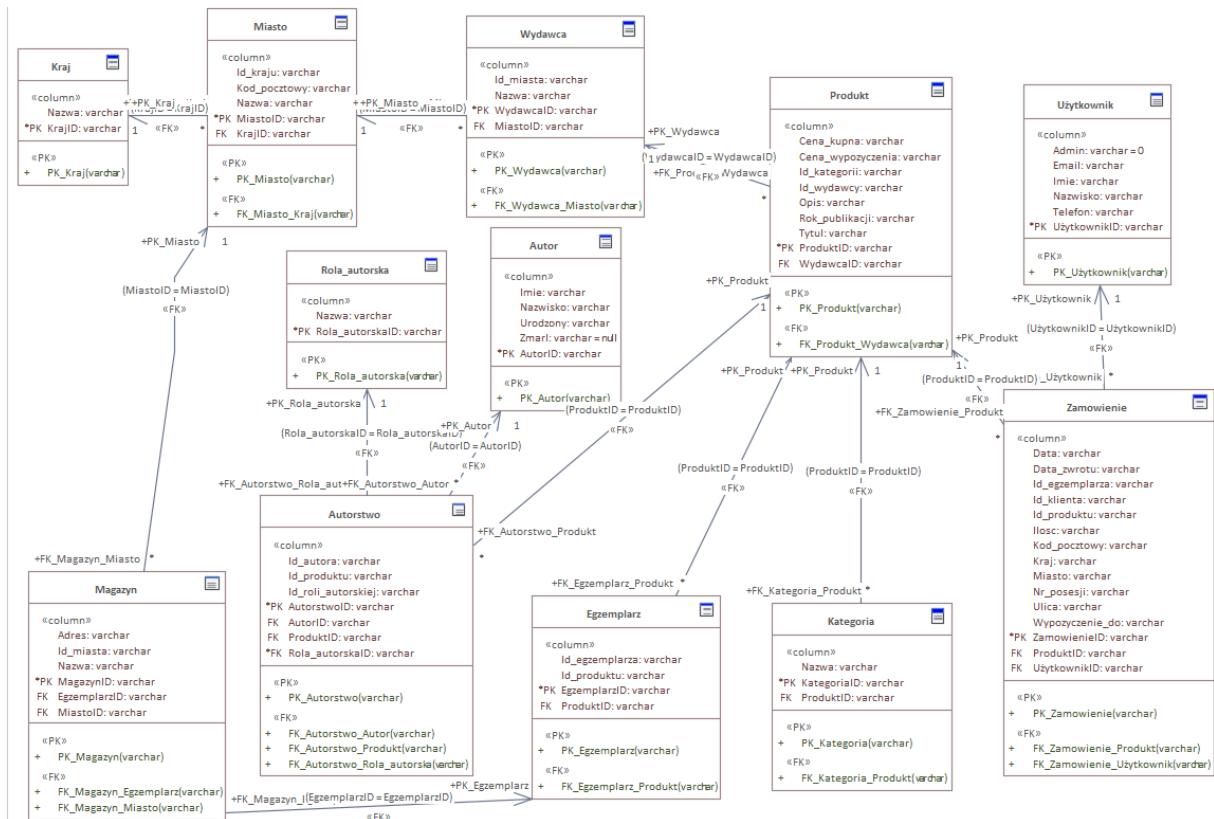


5.2. Diagramy

5.2.1. Diagram klas



5.2.2 Diagram bazy danych



5.2.3 Diagram przypadków użycia

