

„SquickCMS – szybki i prosty system zarządzania treścią”

Zlecenie realizowane dla gospodarstwa agroturystycznego Świerkowe Rancho

Autor Dokumentu: Dominik Ślusarz

Roger Woźniak

Krzysztof Paradowski

Właściciele Dokumentu: jw.

Wersja Dokumentu: 0.55

Status Dokumentu: Roboczy

Data utworzenia: 15.10.2014 r.

Data ostatniej modyfikacji: 15.12.2014 r.

Nazwa pliku: Dokument2.pdf

Historia zmian

Data	Autor	Podsumowanie zmian	Wersja	Znaczenie krytyczne
15.10.2014	Roger Woźniak	Określenie wymagań projektu	0.1	KRYTYCZNE
1.10.2014	Dominik Ślusarz	Dodanie przypadków użycia	0.2	ZASADNICZE
4. 10. 2014	Roger Woźniak Krzysztof Paradowski	Wprowadzenie poprawek do przypadków użycia	0.25	NORMALNA
18.11.2014	Dominik Ślusarz Krzysztof Paradowski	Dodanie scenariuszy użycia	0.3	ZASADNICZE
3.12.2014	Roger Woźniak	Dodanie diagramu bazy danych	0.4	ZASADNICZE
8.12.2014	Dominik Ślusarz Roger Woźniak	Dodanie diagramu klas UML	0.5	ZASADNICZE
9.12.2014	Krzysztof Paradowski	Dodanie opisu klas	0.55	ZASADNICZE

Wstęp

Cel i przeznaczenie projektu

Niniejszy dokument ma na celu przedstawienie specyfikacji projektu systemu informatycznego

Dokumenty powiązane.

Lp.	Nazwa dokumentu	Data ostatniej modyfikacji	Imię i Nazwisko Autora
1.	Propozycja projektu		
2.	diagram_przypadkow_uzycia.vpp	2014-11-04	Roger Woźniak Dominik Ślusarz Krzysztof Paradowski
3.	Dokument1.pdf	2014-10-22	Roger Woźniak Dominik Ślusarz Krzysztof Paradowski
4.	SquickCMS.dia	2014-12-03	Roger Woźniak Dominik Ślusarz Krzysztof Paradowski
5.	diagram_klas.dia	2014-12-08	Roger Woźniak Dominik Ślusarz Krzysztof Paradowski

Słownik użytych skrótów.

Skrót / pojęcie	Opis
UC	Use Case – przypadek użycia
W	Wymaganie

Kontekst rozwiązania.

Źródło wymagań

Źródłem wymagań jest dokument „Etap pierwszy.doc” który utworzyliśmy na podstawie rozmowy z klientem – przedstawicielem gospodarstwa agroturystycznego „Świerkowe rancho”. W dokumencie tym znajdują się wytyczne dotyczące specyfikacji projektowanego systemu.

Legenda

Czerwony – usunięto

Niebieski – zmodyfikowano

Zielony – dodano

Lista wymagań

Identyfikator	Nazwa	Opis	Realizacja
W_1	Zarządzanie postami	Dodawanie, usuwanie oraz edytowanie zamieszczonych postów.	UC_10_zarządzanie_postami
W_2	Zarządzanie zdjęciami	Możliwość dodawania, usuwania oraz edycji zdjęć, a także tworzenia z nich zbiorów (galerii).	UC_14_zarządzanie_zdjęciami
W_3	Zarządzanie mapami google	Możliwość tworzenia własnych map przy użyciu narzędzia googleMaps, oznaczania i odznaczania miejsc na stworzonych mapach, usuwania i modyfikacji map.	UC_41_zarządzanie_mapami
W_4	Zarządzanie kalendarzami	Tworzenie, modyfikacja i usuwanie kalendarzy. Dodawanie zdarzeń do utworzonych kalendarzy.	UC_57_zarządzanie_kalendarzami
W_5	Zarządzanie formularzami	Tworzenie, modyfikacja i usuwanie formularzy (w tym formularzy kontaktowych) do późniejszego umieszczenia na stronie.	UC_36_zarządzanie_formularzami

W_6	Zarządzanie użytkownikami systemu	Tworzenie i usuwanie użytkowników, nadawanie im rang, z którymi powiązane będą prawa dostępu do poszczególnych funkcji – także modyfikowalne.	UC_3_zarządzanie_użytkownikami
W_7	Zarządzanie szablonami	Możliwość dodania gotowego szablonu do systemu – z uwzględnieniem wcześniej zdefiniowanych tagów. Tworzenie szablonów od podstaw przy użyciu mechanik drag’n’drop oraz WYSIWYG.	UC_24_zarządzanie_szablonami
W_8	Zarządzanie treścią wyświetlaną na stronie	Dodawanie contentu (galerii, postów itp.) do elementów wyświetlanych w obszarze strony. Możliwość modyfikacji tychże elementów – ich rozmiaru czy kolejności.	UC_26_zarządzanie_treścią_wyświetlaną
W_9	Obsługa mediów społecznościowych	Zapewnienie narzędzi do obsługi mediów społecznościowych. Możliwość dodania nowych stron w tego typu mediach, zarządzania nimi z systemu. Konsolidacja elementów takich jak fanpage, twitter itp.	UC_49_zarządzanie_mediami_społecznościowymi
W_10	Backup	Automatyczne tworzenie kopii zapasowej bazy danych w określonych przez administratora odstępach czasu	UC_56_automatyczny_backup_danych
W_11	Zarządzanie funkcjami systemu	Możliwość włączenia oraz wyłączenia pewnych funkcji systemu w panelu opcji	UC_9_zarządzanie opcjami systemu

W_12	Logi	Automatyczne zapisywanie aktywności użytkowników	UC_54_generowanie _logów
------	------	---	-----------------------------

Model systemowych przypadków użycia

Lista przypadków użycia

Identyfikator	Nazwa	Rodzaj	Opis
UC_1_dostęp_do_bazy_danych	Dostęp do bazy danych		Właściciel posiada pełny dostęp do bazy danych po zalogowaniu się do niej.
UC_2_wybieranie_administratorów	Wybieranie administratorów		Przy instalowaniu systemu właściciel wybiera administratora/ów systemu którzy nim zarządzają.
UC_3_zarządzanie_użytkownikami	Zarządzanie użytkownikami		Administrator zarządza użytkownikami, czyli Administratorami, Moderatorami, Autorami. Posiada pełny dostęp do ich danych.
UC_4_tworzenie_użytkowników	Tworzenie użytkowników	EXTENDS UC_03	Tworzy użytkowników, przez podanie loginu, hasła, maila oraz reszty danych do formularza i zapisanie ich do systemu.
UC_5_usuwanie_użytkowników	Usuwanie użytkowników	EXTENDS UC_03	Usuwanie użytkowników z systemu.
UC_6_zarządzanie_prawami_użytkowników	Zarządzanie prawami użytkowników	EXTENDS UC_03	Administrator zarządza prawami wszystkich użytkowników w systemie.
UC_7_nadawanie_praw	Nadawanie praw	EXTENDS UC_06	Nadaje prawa danym użytkownikom.
UC_8_odbieranie_praw	Odbieranie praw	EXTENDS UC_06	Odbiera prawa użytkownikom.

UC_9_zarządzanie_opcjami systemu	Zarządzanie opcjami systemu		Administrator wybiera opcje systemu, przez zaznaczenie/odznaczenie, spośród dostępnej puli opcji.
UC_10_zarządzanie_postami	Zarządzanie postami		Moderator zarządza postami tworzonymi przez innych Moderatorów i Autorów.
UC_11_dodawanie_postów	Dodawanie postów	EXTENDS UC_10	Dodaje posty do systemu.
UC_12_usuwanie_postów	Usuwanie postów	EXTENDS UC_10	Usuwa wcześniej dodane posty z systemu.
UC_13_edycja_postów	Edycja postów	EXTENDS UC_10	Edytuje wcześniej napisane posty z systemu. Do postu zostaje dodana adnotacja z datą oraz nickiem osoby edytującej.
UC_14_zarządzanie_zdjęciami	Zarządzanie zdjęciami		Moderator zarządza nimi przez interface.
UC_15_usuwanie_zdjęć	Usuwanie zdjęć	EXTENDS UC_14	Usuwa zdjęcia z systemu.
UC_16_dodawanie_zdjęć	Dodawanie zdjęć	EXTENDS UC_14	Dodaje zdjęcia do systemu.
UC_17_zarządzanie_galeriami	Zarządzanie galeriami		Moderator zarządza galeriami w systemie.
UC_18_usuwanie_galerii	Usuwanie galerii	EXTENDS UC_17	Usuwa wskazaną galerie z systemu.
UC_19_dodawanie_galerii	Dodawanie galerii	EXTENDS UC_17	Dodaje galerie do systemu.
UC_20_edycja_galerii	Edycja galerii	EXTENDS UC_17	Usuwa i dodaje zdjęcia, może zmienić nazwę.

UC_21_zmiana_ustawień_galerii	Zmiana ustawień galerii	EXTENDS UC_20	Zmienia ustawienia wskazanej galerii, przez zaznaczenie/odznaczenie opcji.
UC_22_usuwanie_zdjęć_z_galerii	Usuwanie zdjęć z galerii	EXTENDS UC_20 AND UC_15	Usuwa wybrane zdjęcia z galerii.
UC_23_dodawanie_zdjęć_do_galerii	Dodawanie zdjęć do galerii	EXTENDS UC_16 AND UC_20	Dodaje zdjęcia z puli zdjęć w systemie do galerii.
UC_24_zarządzanie_szablonami	Zarządzanie szablonami		Moderator zarządza zdefiniowanymi szablonami.
UC_25_importowanie_szablonów	Importowanie szablonów	EXTENDS UC_24	Importuje gotowy, szablon do systemu.
UC_26_zarządzanie_treścią_wyświetlaną	Zarządzanie treścią wyświetlaną	EXTENDS UC_24	Moderator zarządza treścią umieszczoną w szablonie która zostanie wyświetlona na stronie.
UC_27_usuwanie_elementów_do_wyświetlenia	Usuwanie elementów do wyświetlenia	EXTENDS UC_26	Usuwa wybrane elementy widoczne dla Czytelnika z szablonu.
UC_28_dodawanie_elementów_do_wyświetlenia	Dodawanie elementów do wyświetlenia	EXTENDS UC_26	Dodaje elementy widoczne dla Czytelnika do szablonu
UC_29_określenie_miejsca_wyświetlenia_elementów	Określanie miejsca wyświetlenia elementów	EXTENDS UC_26	Przez system drag-and-drop rozmieszcza elementy w szablonie.
UC_30_tworzenie_szablonów	Tworzenie szablonów	EXTENDS UC_24	Tworzy szablon na którego podstawie treść strony.
UC_31_definiowanie_elementów_szablonów	Definiowanie elementów szablonów	EXTENDS UC_30	Wszelkie działania na elementach szablonu
UC_32_tworzenie_elementów_szablonu	Tworzenie elementów szablonu	EXTENDS UC_31	Tworzenie nowych elementów szablonu
UC_33_umieszczanie_elementów_szablonu_w_szablonie	Umieszczanie elementów szablonu w szablonie	EXTENDS UC_31	Wstawia elementy do stworzonego szablonu.

UC_34_usuwanie_elementów_szablonu	Usuwanie elementów szablonu	EXTENDS UC_31	Usuwa elementy z szablonu.
UC_35_nadawanie_rozmiarów_elementom_szablonu	Nadawanie rozmiarów elementom szablonu	EXTENDS UC_31	Nadanie oraz późniejsza zmiana rozmiaru każdego elementu umieszczonego do szablonu.
UC_36_zarządzanie formularzami	Zarządzanie formularzami		Moderator zarządza formularzami dostępnymi w systemie.
UC_37_dodawanie formularzy	Dodawanie formularzy	EXTENDS UC_36	Dodaje formularze, przez podanie ilości pól do wypełnienia, ich nazw i ewentualnie typów.
UC_38_edycja formularzy	Edycja formularzy	EXTENDS UC_36	Edytuje wcześniej stworzone formularze umieszczone w systemie.
UC_39_usuwanie formularzy	Usuwanie formularzy	EXTENDS UC_36	Usuwa formularze z systemu.
UC_40_dostęp_do_logów	Dostęp do logów		Moderator zarządza logami wygenerowanymi przez system.
UC_41_zarządzanie mapami	Zarządzanie mapami		Moderator zarządza mapami.
UC_42_tworzenie map	Tworzenie map	EXTENDS UC_41	Tworzy mapy przez podanie współrzędnych, serwera z mapami oraz przybliżenia.
UC_43_usuwanie map	Usuwanie map	EXTENDS UC_41	Usuwa mapy z systemu.
UC_44_edycja map	Edycja map	EXTENDS UC_41	Edycja mapy, zmiana współrzędnych i przybliżenia.
UC_45_zarządzanie_znacznikami_na_mapach	Zarządzanie znacznikami na mapach	EXTENDS UC_41	Moderator oraz Autor zarządzają znacznikami na mapach umieszczonych w systemie.

UC_46_usuwanie_znaczyków	Usuwanie znaczników	EXTENDS UC_45	Usuwać znaczniki z map.
UC_47_dodawanie_znaczyków	Dodawanie znaczników	EXTENDS UC_45	Dodają znacznik do map.
UC_48_edycja_znaczyków	Edycja znaczników	EXTENDS UC_45	Edytują znaczniki na mapach, zmieniają nazwy, położenie.
UC_11_dodawanie_postów	Tworzenie postów		Dodają posty do systemu.
UC_49_zarządzanie_mediami_społecznościowymi	Zarządzanie mediami społecznościowymi		Autor zarządza mediami społecznościowymi.
UC_50_obsługa_mediów_społecznościowych	Obsługa mediów społecznościowych	EXTENDS UC_49	Pozwala na dodanie informacji bezpośrednio na strony w serwisach społecznościowych.
UC_51_dodawanie_mediów_społecznościowych	Dodawanie mediów społecznościowych	EXTENDS UC_49	Dodaje odnośniki do stron właściciela umieszczonych w serwisach społecznościowych.
UC_52_ograniczone_zarządzanie_galeriami	Ograniczone zarządzanie galeriami		Autor zarządza galeriami, jednak ma ograniczony dostęp.
UC_19_dodawanie_galerii	Tworzenie galerii	EXTENDS UC_53	Dodaje galerie do systemu.
UC_20_edycja_galerii	Edycja galerii	EXTENDS UC_53	Usuwa i dodaje zdjęcia, może zmienić nazwę.
UC_16_dodawanie_zdjęć	Dodawanie zdjęć		Dodaje zdjęcia do systemu.
UC_23_dodawanie_zdjęć_do_galerii	Dodawanie zdjęć do galerii	EXTENDS UC_20 ADN UC_16	Dodaje zdjęcia z puli zdjęć w systemie do galerii.
UC_53_przeglądanie_treści_strony	Przeglądanie treści strony		Czytelnik ma możliwość przeglądania widocznych elementów strony.

UC_54_generowanie_logów	Generowanie logów		System automatycznie generuje logi z działania strony i zapisuje je.
UC_55_generowanie_kodu_szablonu	Generowanie kodu szablonu		System tworzy przykładowy szablon, którym potem Moderato manipuluje i dostosowuje.
UC_56_automatyczny_backup_danych	Automatyczny backup danych		System automatycznie przeprowadza backup danych po określonym czasie lub zdarzeniu.
UC_57_zarządzanie_kalendarzami	Zarządzanie kalendarzami		Moderator zarządza kalendarzami dostępnymi w systemie.
UC_58_dodawanie_kalendarzy	Dodawanie kalendarzy	EXTENDS UC_57	Tworzy kalendarz i dodaje go do systemu.
UC_58_usuwanie_kalendarzy	Usuwanie kalendarzy	EXTENDS UC_57	Usuwa wskazany kalendarz z systemu.
UC_59_usuwanie_kalendarzy	Modyfikacja kalendarzy	EXTENDS UC_57	Modyfikuje znaczniki w kalendarzach.
UC_60_dodawanie_znaczników_do_kalendarza	Dodawanie znaczników do kalendarza	EXTENDS UC_59	Dodaje znaczniki do wskazanego kalendarza.
UC_61_usuwanie_znaczników_z_kalendarzy	Usuwanie znaczników z kalendarzy	EXTENDS UC_59	Usuwa wskazany znacznik z kalendarza.

Scenariusze użycia, dokładne działanie.

Przypadek użycia UC_2_wybieranie_administratorów

Identyfikator	UC_2_wybieranie_administratorów
Nazwa	Wybieranie administratorów
Opis	Przy instalowaniu systemu właściciel wybiera administratora/ów systemu którzy nim zarządzają.
Scenariusz główny	1. Wyświetlenie formularza wyboru administratorów w

	postaci input fieldów oraz przycisku „Dodaj administratora”. 2. System prosi o podanie loginu maila oraz hasła które będzie używane przez administratora. 3. Kliknięcie przycisku, sprawdzenie przez system czy dane są wprowadzone oraz czy są poprawne, jeśli nie wyświetlenie odpowiedniego komunikatu. 3. Wyświetlanie zapytania o dodaniu kolejnego administratora. Przyciski „Tak” i „Nie”. 4a. Wybrano „Tak” powrót to punktu 1. 4b. Wybrano „Nie” zakończeni wprowadzania administratorów i instalacji systemu.
--	--

Przypadek użycia UC_3_zarządzanie_użytkownikami

Identyfikator	UC_3_zarządzanie_użytkownikami
Nazwa	Zarządzanie użytkownikami
Opis	Administrator zarządza użytkownikami, czyli Administratorami, Moderatorami, Autorami. Posiada pełny dostęp do ich danych.
Scenariusz	1. Po wybraniu opcji „Zarządzaj użytkownikami” przechodzimy do panelu zarządzania użytkownikami gdzie zostają wyświetlone, w formie tabelki, dane wszystkich użytkowników, oraz przyciski „Edytuj”, „Usuń” oraz „Prawa” przy każdym z nich, a także przycisk „Dodaj”.

Przypadek użycia UC_4_tworzenie_użytkowników

Identyfikator	UC_4_tworzenie_użytkowników
Nazwa	Tworzenie użytkowników
Opis	Tworzy użytkowników, przez podanie loginu, hasła, maila oraz reszty danych do formularza i zapisanie ich do systemu.
Scenariusz	1. Po naciśnięciu „Dodaj” z UC_3 zostanie wyświetlony formularz tworzenia użytkowników w formie: 3 input na login, mail i hasło oraz przycisku „Dodaj” i „Anuluj”. 2a. Wybrano „Dodaj”, system sprawdza czy istnieje już taki użytkownik, czy wypełniono wszystkie pola i ich poprawność, jeśli wykryto błędy wyświetla komunikat informujący o tym, jeśli nie dodaje użytkownika do bazy danych i powrót do panelu zarządzania użytkownikami. 2b. Wybrano „Anuluj” następuje powrót do panelu zarządzania użytkownikami.

Przypadek użycia UC_5_usuwanie_użytkowników

Identyfikator	UC_5_usuwanie_użytkowników
Nazwa	Usuwanie użytkowników
Opis	Usuwanie użytkowników z systemu.

Scenariusz	1. Po naciśnięciu „Usuń” z UC_3 zostanie wyświetlony komunikat potwierdzający usunięcie z dwoma przyciskami „Tak” i „Nie” 2a. Wybrano „Tak” następuje usunięcie użytkownika i zamknięcie komunikatu. 2b. Wybrano „Nie” następuje zamknięcie komunikatu.
------------	---

Przypadek użycia UC_6_zarządzanie_prawami_użytkowników

Identyfikator	UC_6_zarządzanie_prawami_użytkowników
Nazwa	Zarządzanie prawami użytkowników
Opis	Administrator zarządza prawami wszystkich użytkowników w systemie.
Scenariusz	1. Po naciśnięciu „Prawa” z UC_3 zostanie wyświetlony formularz w postaci checkboxów dla każdego prawa dostępu oraz przycisku „Zapisz”.

Przypadek użycia UC_7_nadawanie_praw

Identyfikator	UC_7_nadawanie_praw
Nazwa	Nadawanie praw
Opis	Nadaje prawa danym użytkownikom.
Scenariusz	1. Zaznaczenie checkboxa z opisem danego prawa dostępu. 2. Naciśnięcie „Zapisz” zapisuje prawa danego użytkownika do bazy danych.

Przypadek użycia UC_8_odbieranie_praw

Identyfikator	UC_8_odbieranie_praw
Nazwa	Odbieranie praw
Opis	Odbiera prawa użytkownikom.
Scenariusz	1. Odznaczenie checkboxa z opisem danego prawa dostępu. 2. Naciśnięcie „Zapisz” zapisuje prawa danego użytkownika do bazy danych.

Przypadek użycia UC_9_zarządzanie_opcjami systemu

Identyfikator	UC_9_zarządzanie_opcjami systemu
Nazwa	Zarządzanie opcjami systemu
Opis	Administrator wybiera opcje systemu, przez zaznaczenie/odznaczenie, spośród dostępnej puli opcji.
Scenariusz	1. Wybór z menu panelu zarządzania opcjami systemu. 2. Wyświetlenie formularza w postaci checkboxów z dostępnymi opcjami systemu oraz przyciskiem „Zapisz”. 3. Odznaczenie/Zaznaczenie opcji systemu.

	4. Kliknięcie „Zapisz” i zamknięcie formularza.
--	---

Przypadek użycia UC_10_zarządzanie_postami

Identyfikator	UC_10_zarządzanie_postami
Nazwa	Odbieranie praw
Opis	Moderator zarządza postami tworzonymi przez innych Moderatorów i Autorów.
Scenariusz	1. Po wybraniu opcji „Zarządzaj postami” przechodzimy do panelu zarządzania postami gdzie zostają wyświetlone posty w kolejności od najnowszego do najstarszego, przy każdym z nich przyciski „Usuń” oraz „Edytuj”. Przycisk „Dodaj post” przed listą postów.

Przypadek użycia UC_11_dodawanie_postów

Identyfikator	UC_11_dodawanie_postów
Nazwa	Dodawanie postów
Opis	Dodawanie postów
Scenariusz	1. Wybrano „Dodaj post” z UC_10. 2. Wyświetlenie formularza z filedami na tytuł oraz treść posta oraz przycisk „Wyślij” i „Anuluj”. 3a. Naciśnięcie przycisku „Wyślij” sprawdzenie formularza i zapisanie postu w systemie. 3b. Naciśnięcie „Anuluj” zamknięcie formularza bez zapisu posta do systemu.

Przypadek użycia UC_12_usuwanie_postów

Identyfikator	UC_12_usuwanie_postów
Nazwa	Usuwanie postów
Opis	Usuwa wcześniej dodane posty z systemu.
Scenariusz	1. Wybrano „Usuń” z UC_10. 2. Wyświetlenie komunikatu potwierdzającego usunięcie z dwoma przyciskami „Tak” i „Nie” 3a. Wybrano „Tak” następuje usunięcie posta i zamknięcie komunikatu. 3b. Wybrano „Nie” następuje zamknięcie komunikatu.

Przypadek użycia UC_13_edycja_postów

Identyfikator	UC_13_edycja_postów
Nazwa	Edycja postów
Opis	Edytuje wcześniej napisane posty z systemu. Do postu zostaje dodana adnotacja z datą oraz nickiem osoby edytującej.

Scenariusz	1. Wybrano „Edytuj” z UC_10. 2. Wyświetlenie formularza z fieldami na tytuł(wypełniony tytułem wybranego postu) oraz treść posta(wypełniona treścią wybranego posta) oraz przycisk „Wyślij” i „Anuluj”. 3a. Zmiana treści/tytułu posta. 4a. Wybranie „Wyślij”, zmieniona treść i tytuł zostaje zapisana w systemie. 4b. Wybranie „Anuluj”, brak zmian w edytowanym poście.
------------	--

Przypadek użycia UC_14_zarządzanie_zdjęciami

Identyfikator	UC_14_zarządzanie_zdjęciami
Nazwa	Zarządzanie zdjęciami
Opis	Moderator zarządza nimi przez interface.
Scenariusz	1. Po wybraniu opcji „Zarządzaj zdjęciami” przechodzimy do panelu zarządzania zdjęciami gdzie zostają wyświetlone zdjęcia, przy każdym z nich przyciski „Usuń”. Przycisk „Dodaj zdjęcie” przed listą zdjęć.

Przypadek użycia UC_15_usuwanie_zdjęć

Identyfikator	UC_15_usuwanie_zdjęć
Nazwa	Usuwanie zdjęć
Opis	Usuwa zdjęcia z systemu.
Scenariusz	1. Wybrano „Usuń” z UC_14. 2. Wyświetlenie komunikatu potwierdzającego usunięcie z dwoma przyciskami „Tak” i „Nie” 3a. Wybrano „Tak” następuje usunięcie zdjęcia i zamknięcie komunikatu. 3b. Wybrano „Nie” następuje zamknięcie komunikatu.

Przypadek użycia UC_16_dodawanie_zdjęć

Identyfikator	UC_16_dodawanie_zdjęć
Nazwa	Dodawanie zdjęć
Opis	Dodaje zdjęcia do systemu.
Scenariusz	1. Wybrano „Dodaj zdjęcie” z UC_14. 2. Wyświetlenie FileChoosera. 3a. Wybranie ścieżki dostępu do zdjęcia, wgranie zdjęcia do systemu i zamknięcie FileChoosera. 3b. Naciśnięcie „Anuluj”, zamknięcie FileChoosera.

Przypadek użycia UC_17_zarządzanie_galeriami

Identyfikator	UC_17_zarządzanie_galeriami
Nazwa	Zarządzanie galeriami

Opis	Moderator zarządza galeriami w systemie.
Scenariusz	1. Po wybraniu opcji „Zarządzaj galeriami” przechodzimy do panelu zarządzania galeriami gdzie zostają wyświetlone galerie, przy każdym z nich przyciski „Usuń” i „Edytuj”. Przycisk „Dodaj galerie” przed listą galerii.

Przypadek użycia UC_18_usuwanie_galerii

Identyfikator	UC_18_usuwanie_galerii
Nazwa	Usuwanie galerii
Opis	Usuwa wskazaną galerie z systemu.
Scenariusz	1. Wybrano „Usuń” z UC_17. 2. Wyświetlenie komunikatu potwierdzającego usunięcie z dwoma przyciskami „Tak” i „Nie” 3a. Wybrano „Tak” następuje usunięcie galerii i zamknięcie komunikatu. 3b. Wybrano „Nie” następuje zamknięcie komunikatu.

Przypadek użycia UC_19_dodawanie_galerii

Identyfikator	UC_19_dodawanie_galerii
Nazwa	Dodawanie galerii
Opis	Dodaje galerie do systemu.
Scenariusz	1. Wybrano „Dodaj galerie” z UC_17. 2. Wyświetlenie formularza z polem na nazwę galerii, miniaturki zdjęć wraz z CheckBoxami do zaznaczenia które zdjęcia mają zostać dodane do galerii oraz przyciski „Anuluj” i „Dodaj”. 3a. Wybrano „Dodaj”, utworzenie nowej galerii o podanej nazwie i wybranymi zdjęciami w systemie oraz powrót do panelu zarządzania galeriami. 3b. Wybrano „Anuluj” powrót do panelu zarządzania galeriami.

Przypadek użycia UC_20_edycja_galerii

Identyfikator	UC_20_edycja_galerii
Nazwa	Edycja galerii
Opis	Usuwa i dodaje zdjęcia, może zmienić nazwę.
Scenariusz	1. Wybrano „Edytuj” z UC_17. 2. Wyświetlenie panelu edycji galerii. Przycisk „Dodaj,” field na zmianę nazwy, miniaturki zdjęć z przyciskiem „Usuń”, oraz opcje galerii w postaci CheckBoxów.

Przypadek użycia UC_21_zmiana_ustawień_galerii

Identyfikator	UC_21_zmiana_ustawień_galerii
Nazwa	Zmiana ustawień galerii
Opis	Zmienia ustawienia wskazanej galerii, przez zaznaczenie/odznaczenie opcji.
Scenariusz	1. Zaznacza/odznacza CheckBoxy w panelu edycji galerii.

Przypadek użycia UC_22_usuwanie_zdjęć_z_galerii

Identyfikator	UC_22_usuwanie_zdjęć_z_galerii
Nazwa	Usuwanie zdjęć z galerii
Opis	Usuwa wybrane zdjęcia z galerii.
Scenariusz	1. Wybrano „Usuń” z UC_20. 2. Wyświetlenie komunikatu potwierdzającego usunięcie z dwoma przyciskami „Tak” i „Nie” 3a. Wybrano „Tak” następuje usunięcie zdjęcia z galerii i zamknięcie komunikatu. 3b. Wybrano „Nie” następuje zamknięcie komunikatu.

Przypadek użycia UC_23_dodawanie_zdjęć_do_galerii

Identyfikator	UC_23_dodawanie_zdjęć_do_galerii
Nazwa	Dodawanie zdjęć do galerii
Opis	Dodaje zdjęcia z puli zdjęć w systemie do galerii.
Scenariusz	1. Wybrano „Dodaj” z UC_20. 2. Wyświetlenie miniaturk zdjęć znajdujących się w systemie, oraz przycisków „OK” i „Anuluj”. 3. Naciśnięcie na zdjęcie skutkuje jego zaznaczeniem. 4a. Wybrano „OK”, zaznaczone zdjęcia przypisywane są do galerii. 4b. Wybrano „Anuluj”, wyjście bez zapisywania zmian.

Przypadek użycia UC_24_zarządzanie_szablonami

Identyfikator	UC_24_zarządzanie_szablonami
Nazwa	Zarządzanie szablonami
Opis	Moderator zarządza zdefiniowanymi szablonami.
Scenariusz	1. Po wybraniu opcji „Zarządzaj szablonami” przechodzimy do panelu zarządzania szablonami. Wyświetlenie przycisku „Importuj”, „Dodaj” oraz szablonów. 2. Po kliknięciu na dany szablon zostajemy przeniesieni do panelu zarządzania treścią wyświetlaną.

Przypadek użycia UC_25_importowanie_szablonów

Identyfikator	UC_25_importowanie_szablonów
---------------	------------------------------

Nazwa	Importowanie szablonów
Opis	Importuje gotowy, szablon do systemu.
Scenariusz	1. Wybrano „Importuj” z UC_24. 2. Wyświetlenie FileChoosera. 3a. Wybranie ścieżki dostępu do szablonu, wgranie szablonu do systemu i zamknięcie FileChosera. 3b. Naciśnięcie „Anuluj”, zamknięcie FileChosera.

Przypadek użycia UC_26_zarządzanie_treścią_wyświetlaną

Identyfikator	UC_26_zarządzanie_treścią_wyświetlaną
Nazwa	Zarządzanie treścią wyświetlaną
Opis	Moderator zarządza treścią umieszczoną w szablonie która zostanie wyświetlona na stronie.
Scenariusz	1. Wybrano „Zarządzanie treścią”(przez kliknięcie na szablon), wyświetlenie szablonu w postaci edycji treści wyświetlanej. Zdefiniowane elementy szablonu umieszczone po prawej w „Panelu wyboru” od szablonu wraz z przyciskiem „Kosz” oraz „Dodaj”.

Przypadek użycia UC_27_usuwanie_elementów_do_wyświetlenia

Identyfikator	UC_27_usuwanie_elementów_do_wyświetlenia
Nazwa	Usuwanie elementów do wyświetlenia
Opis	Usuwa wybrane elementy widoczne dla Czytelnika z szablonu.
Scenariusz	1. Przeciągnięcie elementu z szablonu do przycisku „Kosz”.

Przypadek użycia UC_28_dodawanie_elementów_do_wyświetlenia

Identyfikator	UC_28_dodawanie_elementów_do_wyświetlenia
Nazwa	Dodawanie elementów do wyświetlenia
Opis	Dodaje elementy widoczne dla Czytelnika do szablonu
Scenariusz	1. Po kliknięciu na przycisk „Dodaj” w „Panelu wyboru” pojawia się okno z dostępną w systemie treścią (zdjęcia, galerie, posty itp.) 2. Po wybraniu elementu z okna, okno zostaje zamknięte, a element pojawia się w „Panel wyboru”

Przypadek użycia UC_29_określenie_miejsca_wyświetlania_elementów

Identyfikator	UC_29_określenie_miejsca_wyświetlania_elementów
Nazwa	Określanie miejsca wyświetlenia elementów
Opis	Przez system drag-and-drop rozmieszcza elementy w

	szablone.
Scenariusz	1. Wybranie elementu z „Panelu wyboru” i przeciągnięcie do szablonu w miejsce w którym będzie wyświetlane (wiąże się z UC_29). 2. Po upuszczeniu elementu, zostaje on dodany do szablonu.

Przypadek użycia UC_30_tworzenie_szablonów

Identyfikator	UC_30_tworzenie_szablonów
Nazwa	Tworzenie szablonów
Opis	Tworzy szablon na którego podstawie treść strony.
Scenariusz	1. Po wybraniu „Dodaj” z UC_24 pojawia się okno tworzenia szablonu, w którym znajduje się panel z dostępnymi elementami (menu, kolumna, miejsce na content), obok których znajduje się przycisk „Edytuj” oraz „Usuń” a także przyciskami „Dodaj element” oraz „Zapisz szablon” (będącymi poza panelem).

Przypadek użycia UC_31_definiowanie_elementów_szablonów

Identyfikator	UC_31_definiowanie_elementów_szablonów
Nazwa	Definiowanie elementów szablonów
Opis	Wszelkie działania na elementach szablonu.
Scenariusz	1a. Po naciśnięciu dodaj element pojawia się lista wyboru pozwalająca na wybranie typu elementu do dodania (menu, kolumna, nagłówek, stopka itp.) oraz input dający możliwość nadania nazwy. 1b. Po najechnaniu na gotowy element i kliknięciu „Edytuj” pojawia się okno z możliwością zmiany nazwy elementu oraz jego typu.

Przypadek użycia UC_32_tworzenie_elementów_szablonu

Identyfikator	UC_32_tworzenie_elementów_szablonu
Nazwa	Tworzenie elementów szablonu
Opis	Tworzenie nowych elementów szablonu
Scenariusz	1. Po wybraniu typu elementu z listy w UC_31 i nadaniu mu nazwy pojawia okno rozszerza się i można nadać tło, grafikę ramki oraz efekty (podświetlenie przy najechnaniu itp.) dla elementu. W oknie znajduje się przycisk „Zapisz element” 2. Po nadaniu wybranych właściwości i kliknięciu „Zapisz element” element zostaje zapisany.

Przypadek użycia UC_33_umieszczanie_elementów_szablonu_w_szablone

Identyfikator	UC_33_umieszczanie_elementów_szablonu_w_szablone
---------------	--

Nazwa	Umieszczanie elementów szablonu w szablonie
Opis	Wstawia elementy do stworzonego szablonu.
Scenariusz	1. Przemieszczenie metodą drag'n'drop utworzonego w UC_32 elementu z panelu wyboru w okno szablonu.

Przypadek użycia UC_34_usuwanie_elementów_szablonu

Identyfikator	UC_34_usuwanie_elementów_szablonu
Nazwa	Usuwanie elementów szablonu
Opis	Usuwa elementy z szablonu.
Scenariusz	1. Przemieszczenie metodą drag'n'drop elementu umieszczonego w oknie szablonu do kosza w panelu wyboru.

Przypadek użycia UC_35_nadawanie_rozmiarów_elementom_szablonu

Identyfikator	UC_35_nadawanie_rozmiarów_elementom_szablonu
Nazwa	Nadawanie rozmiarów elementom szablonu
Opis	Nadanie oraz późniejsza zmiana rozmiaru każdego elementu umieszczonego do szablonu.
Scenariusz	1. Po umieszczeniu elementu w oknie szablonu wyświetlone zostanie okno z możliwością nadania rozmiaru elementowi w postaci inputów: wysokość, szerokość, marginesy, wcięcia wewnętrzne (domyślnie: dopasowany do treści wewnątrz).

Przypadek użycia UC_36_zarządzanie_formularzami

Identyfikator	UC_36_zarządzanie_formularzami
Nazwa	Zarządzanie formularzami
Opis	Moderator zarządza formularzami dostępnymi w systemie.
Scenariusz	1. Po wybraniu opcji „Zarządzaj formularzami”, przechodzimy do panelu zarządzania formularzami. Wyświetlenie przycisku „Dodaj” oraz listy formularzy z przyciskami „Usuń”, „Edytuj” przy każdym z nich.

Przypadek użycia UC_37_dodawanie_formularzy

Identyfikator	UC_37_dodawanie_formularzy
Nazwa	Dodawanie formularzy
Opis	Dodaje formularze, przez podanie ilości pól do wypełnienia, ich nazw i ewentualnie typów.
Scenariusz	1. Wybrano „Dodaj” z UC_36. 2. Wyświetlenie formularza z input fieldem na nazwę oraz listę CheckBoxów z dostępnymi input fieldami(text, login, email itp.) i przyciski „Dodaj” i „Anuluj”. 3a. Zaznaczenie/Odznaczenie CheckBoxów.

	4a. Wybrano „Dodaj”, zapisanie formularza do systemu i powrót do panelu zarządzania formularzami. 4b. Wybrano „Anuluj”, powrót bez zapisywania zmian.
--	--

Przypadek użycia UC_38_edycja_formularzy

Identyfikator	UC_38_edycja_formularzy
Nazwa	Edycja formularzy
Opis	Edytuje wcześniej stworzone formularze umieszczone w systemie.
Scenariusz	1. Wybrano „Edytuj” z UC_36. 2. Wyświetlenie formularza z input fieldem na nazwę(wypełnioną aktualną) oraz listę CheckBoxów z dostępnymi input fieldami(text, login, email itp.) i przyciski „Zapisz” i „Anuluj”. 3a. Zaznaczenie/Odznaczenie CheckBoxów. 4a. Wybrano „Zapisz”, zapisanie formularza do systemu i powrót do panelu zarządzania formularzami. 4b. Wybrano „Anuluj”, powrót bez zapisywania zmian.

Przypadek użycia UC_39_usuwanie_formularzy

Identyfikator	UC_39_usuwanie_formularzy
Nazwa	Usuwanie formularzy
Opis	Usuwa formularze z systemu.
Scenariusz	1. Wybrano „Dodaj” z UC_36. 2. Wyświetlenie komunikatu potwierdzającego usunięcie z dwoma przyciskami „Tak” i „Nie” 3a. Wybrano „Tak” następuje usunięcie formularza i zamknięcie komunikatu. 3b. Wybrano „Nie” następuje zamknięcie komunikatu.

Przypadek użycia UC_40_dostęp_do_logów

Identyfikator	UC_40_dostęp_do_logów
Nazwa	Dostęp do logów
Opis	Moderator zarządza logami wygenerowanymi przez system.
Scenariusz	1. Po wybraniu opcji „Logi” przechodzimy do strony z logami gdzie zostają wyświetlone wszystkie logi.

Przypadek użycia UC_41_zarządzanie_mapami

Identyfikator	UC_41_zarządzanie_mapami
Nazwa	Zarządzanie mapami
Opis	Moderator zarządza mapami.

Scenariusz	1. Po wybraniu opcji „Zarządzaj mapami” przechodzimy do panelu zarządzania mapami gdzie zostają wyświetlone mapy, przy każdej z nich przyciski „Edytuj”, „Usuń”. Przycisk „Stwórz mapę” przed listą map.
------------	--

Przypadek użycia UC_42_tworzenie_map

Identyfikator	UC_42_tworzenie_map
Nazwa	Tworzenie map
Opis	Tworzy mapy przez podanie współrzędnych, serwera z mapami oraz przybliżenia.
Scenariusz	1. Wybrano „Stwórz mapę” z UC_42. 2. Wyświetlenie pól na współrzędne, serwera oraz przybliżenia oraz przyciski „Stwórz” i „Anuluj”. 3a. Wybrano „Stwórz”, dodanie mapy do systemu. 3b. Wybrano „Anuluj”, wyjście bez zapisywania mapy.

Przypadek użycia UC_43_usuwanie_map

Identyfikator	UC_43_usuwanie_map
Nazwa	Usuwanie map
Opis	Usuwa mapy z systemu.
Scenariusz	1. Wybrano „Usuń” z UC_41. 2. Wyświetlenie komunikatu potwierdzającego usunięcie z dwoma przyciskami „Tak” i „Nie” 3a. Wybrano „Tak” następuje usunięcie mapy i zamknięcie komunikatu. 3b. Wybrano „Nie” następuje zamknięcie komunikatu.

Przypadek użycia UC_44_edycja_map

Identyfikator	UC_44_edycja_map
Nazwa	Edycja map
Opis	Edycja mapy, zmiana współrzędnych i przybliżenia.
Scenariusz	1. Wybrano „Edytuj” z UC_41. 2. Wyświetlenie pola na zmianę nazwy, zmianę współrzędnych oraz przybliżenia, oraz przycisków „Zapisz” i „Anuluj”. 3a. Wybrano „Zapisz” zapisanie ustawień mapy. 3b. Wybrano „Anuluj” wyjście bez zapisywania.

Przypadek użycia UC_45_zarządzanie_znacznikami_na_mapach

Identyfikator	UC_45_zarządzanie_znacznikami_na_mapach
Nazwa	Zarządzanie znacznikami na mapach
Opis	Moderator oraz Autor zarządzają znacznikami na mapach

	umieszczonych w systemie.
Scenariusz	1. Po wybraniu opcji „Zarządzaj mapami” przechodzimy do panelu zarządzania mapami gdzie zostają wyświetlone mapy. Po najechniu na daną mapę można w dowolnym miejscu dodać znacznik, lub usunąć już istniejący znacznik.

Przypadek użycia UC_46_usuwanie_znaczników

Identyfikator	UC_46_usuwanie_znaczników
Nazwa	Usuwanie znaczników
Opis	Usuwać znaczniki z map.
Scenariusz	1. Po wybraniu opcji „Zarządzaj mapami” przechodzimy do panelu zarządzania mapami gdzie zostają wyświetlone mapy. Po najechniu na daną mapę można w dowolnym miejscu usunąć już istniejący znacznik.

Przypadek użycia UC_47_dodawanie_znaczników

Identyfikator	UC_47_dodawanie_znaczników
Nazwa	Dodawanie znaczników
Opis	Dodają znacznik do map.
Scenariusz	1. Po wybraniu opcji „Zarządzaj mapami” przechodzimy do panelu zarządzania mapami gdzie zostają wyświetlone mapy. Po najechniu na daną mapę można w dowolnym miejscu dodać znacznik.

Przypadek użycia UC_48_edycja_znaczników

Identyfikator	UC_48_edycja_znaczników
Nazwa	Edycja znaczników
Opis	Edytują znaczniki na mapach, zmieniają nazwy, położenie.
Scenariusz	1. Po wybraniu opcji „Zarządzaj mapami” przechodzimy do panelu zarządzania mapami gdzie zostają wyświetlone mapy. 2. Po najechniu na daną mapę można w dowolnym miejscu tam gdzie znacznik już istnieje, usunąć go – UC_46_usuwanie_znaczników, a później w innym miejscu dodać nowy znacznik – UC_47_dodawanie_znaczników.

Przypadek użycia UC_49_zarządzanie_mediami_społecznościowymi

Identyfikator	UC_49_zarządzanie_mediami_społecznościowymi
Nazwa	Zarządzanie mediami społecznościowymi
Opis	Autor zarządza mediami społecznościowymi.
Scenariusz	1. Po wybraniu opcji „zarządzanie mediami społecznościowymi” przechodzimy do panelu zarządzania

	mediami społecznościowymi gdzie zostają wyświetlone opcje wyboru.
--	---

Przypadek użycia UC_50_obsługa_mediów_społecznościowych

Identyfikator	UC_50_obsługa_mediów_społecznościowych
Nazwa	Obsługa mediów społecznościowych
Opis	Pozwala na dodanie informacji bezpośrednio na strony w serwisach społecznościowych.
Scenariusz	1. Obsługa mediów społecznościowych polega na napisaniu posta, który będzie przekierowany do social media.

Przypadek użycia UC_51_dodawanie_mediów_społecznościowych

Identyfikator	UC_51_dodawanie_mediów_społecznościowych
Nazwa	Dodawanie mediów społecznościowych
Opis	Dodaje odnośniki do stron właściciela umieszczonych w serwisach społecznościowych.
Scenariusz	2. Po wybraniu opcji „zarządzanie mediami społecznościowymi” przechodzimy do panelu zarządzania mediami społecznościowymi gdzie możemy kliknąć w przycisk „Dodaj” i wpisać link.

Przypadek użycia UC_52_ograniczone_zarządzanie_galeriami

Identyfikator	UC_52_ograniczone_zarządzanie_galeriami
Nazwa	Ograniczone zarządzanie galeriami
Opis	Autor posiada ograniczony dostęp do galerii, brak funkcji usuwania.
Scenariusz	1. Po wybraniu opcji „Zarządzaj galeriami” przechodzimy do panelu zarządzania galeriami gdzie zostają wyświetlone galerie, przy każdym z nich przyciski i „Edytuj”. Przycisk „Dodaj galerie” przed listą galerii. Brak przycisku „Usuń”.

Przypadek użycia UC_53_przeglądanie_treści_strony

Identyfikator	UC_53_przeglądanie_treści_strony
Nazwa	Przeglądanie treści strony
Opis	Czytelnik ma możliwość przeglądania widocznych elementów strony.
Scenariusz	1. Przez system linków, odnośników, zakładek przemieszcza się po widocznej części strony.

Przypadek użycia UC_57_zarządzanie_kalendarzami

Identyfikator	UC_57_zarządzanie_kalendarzami
Nazwa	Zarządzanie kalendarzami
Opis	Moderator zarządza kalendarzami dostępnymi w systemie.
Scenariusz	1. Po wybraniu opcji „Zarządzaj kalendarzami” przechodzimy do panelu zarządzania kalendarzami gdzie zostają wyświetlone kalendarze, przy każdym z nich przyciski „Usuń”. Przycisk „Dodaj kalendarz” przed listą kalendarzami.

Przypadek użycia UC_58_dodawanie_kalendarzy

Identyfikator	UC_58_dodawanie_kalendarzy
Nazwa	Dodawanie kalendarzy
Opis	Tworzy kalendarz i dodaje go do systemu.
Scenariusz	1. Wybrano „Dodaj kalendarz” z UC_57. 2. Wyświetlenie formularza z polem na nazwę kalendarza, oraz przyciski „Anuluj” i „Dodaj”. 3a. Wybrano „Dodaj”, utworzenie nowego kalendarza o podanej nazwie oraz powrót do panelu zarządzania kalendarzami. 3b. Wybrano „Anuluj” powrót do panelu zarządzania kalendarzami.

Przypadek użycia UC_59_usuwanie_kalendarzy

Identyfikator	UC_59_usuwanie_kalendarzy
Nazwa	Modyfikacja kalendarzy
Opis	Modyfikuje znaczniki w kalendarzach.
Scenariusz	1. Wybrano „Usuń” z UC_57. 2. Wyświetlenie komunikatu potwierdzającego usunięcie z dwoma przyciskami „Tak” i „Nie” 3a. Wybrano „Tak” następuje usunięcie kalendarza i zamknięcie komunikatu. 3b. Wybrano „Nie” następuje zamknięcie komunikatu.

Przypadek użycia UC_60_dodawanie_znaczników_do_kalendarza

Identyfikator	UC_60_dodawanie_znaczników_do_kalendarza
Nazwa	Dodawanie znaczników do kalendarza
Opis	Dodaje znaczniki do wskazanego kalendarza.
Scenariusz	1. Naciśnięcie na kalendarz, dokładniej dany dzień, skutkuje wyświetleniem formularza z polem na nazwę znacznika, godzinę rozpoczęcia i zakończenia.

Przypadek użycia UC_61_usuwanie_znaczników_z_kalendarzy

Identyfikator	UC_61_usuwanie_znaczników_z_kalendarzy
Nazwa	Usuwanie znaczników z kalendarzy
Opis	Usuwa wskazany znacznik z kalendarza.
Scenariusz	<p>1. Naciśnięcie na kalendarz, dokładniej na znacznik w danym dniu, skutkuje wyświetleniem komunikatu o usunięciu.</p> <p>2a. Wybrano „Tak” następuje usunięcie znacznika i zamknięcie komunikatu.</p> <p>2b. Wybrano „Nie” następuje zamknięcie komunikatu.</p>

Diagram baz danych ERD

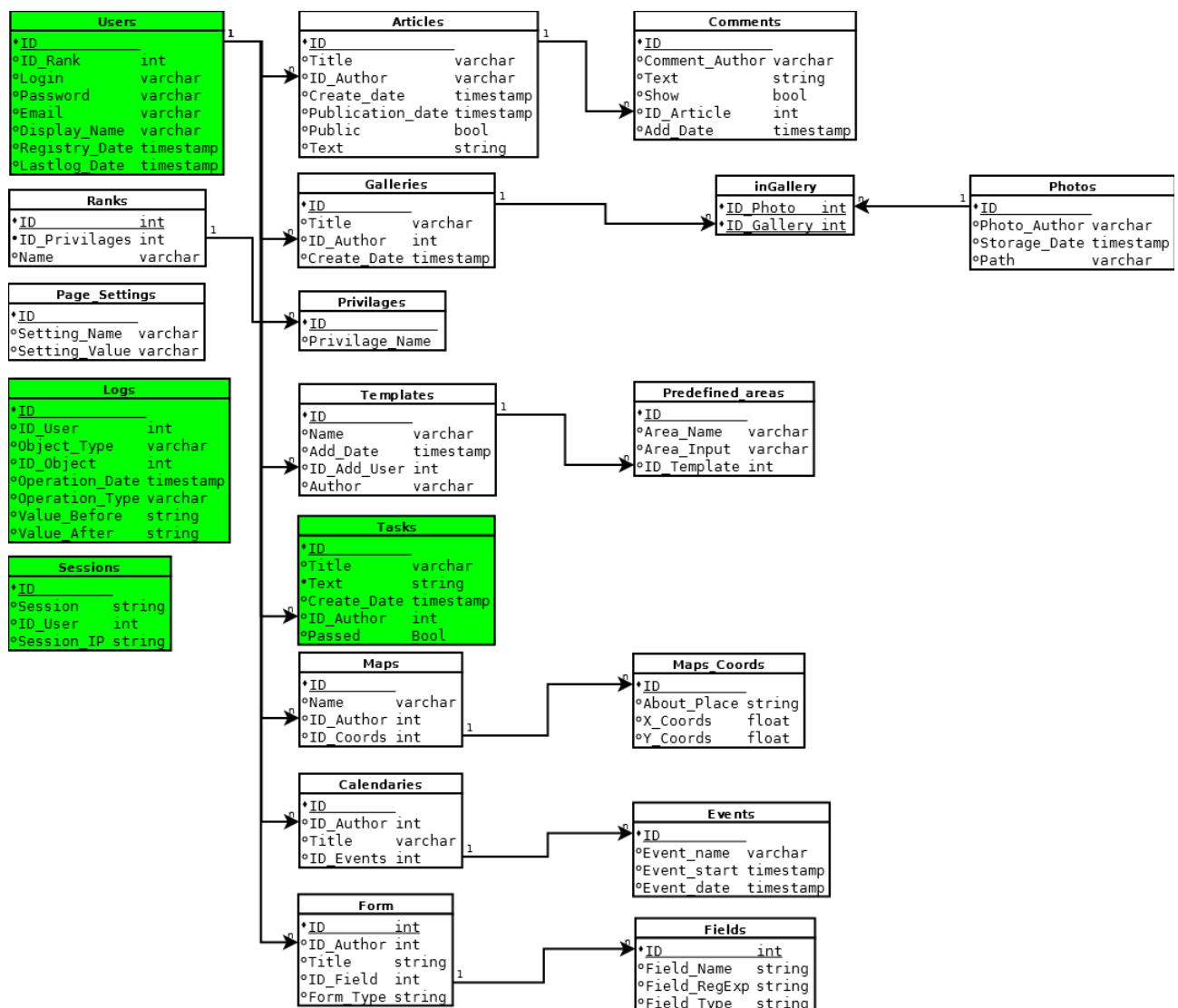
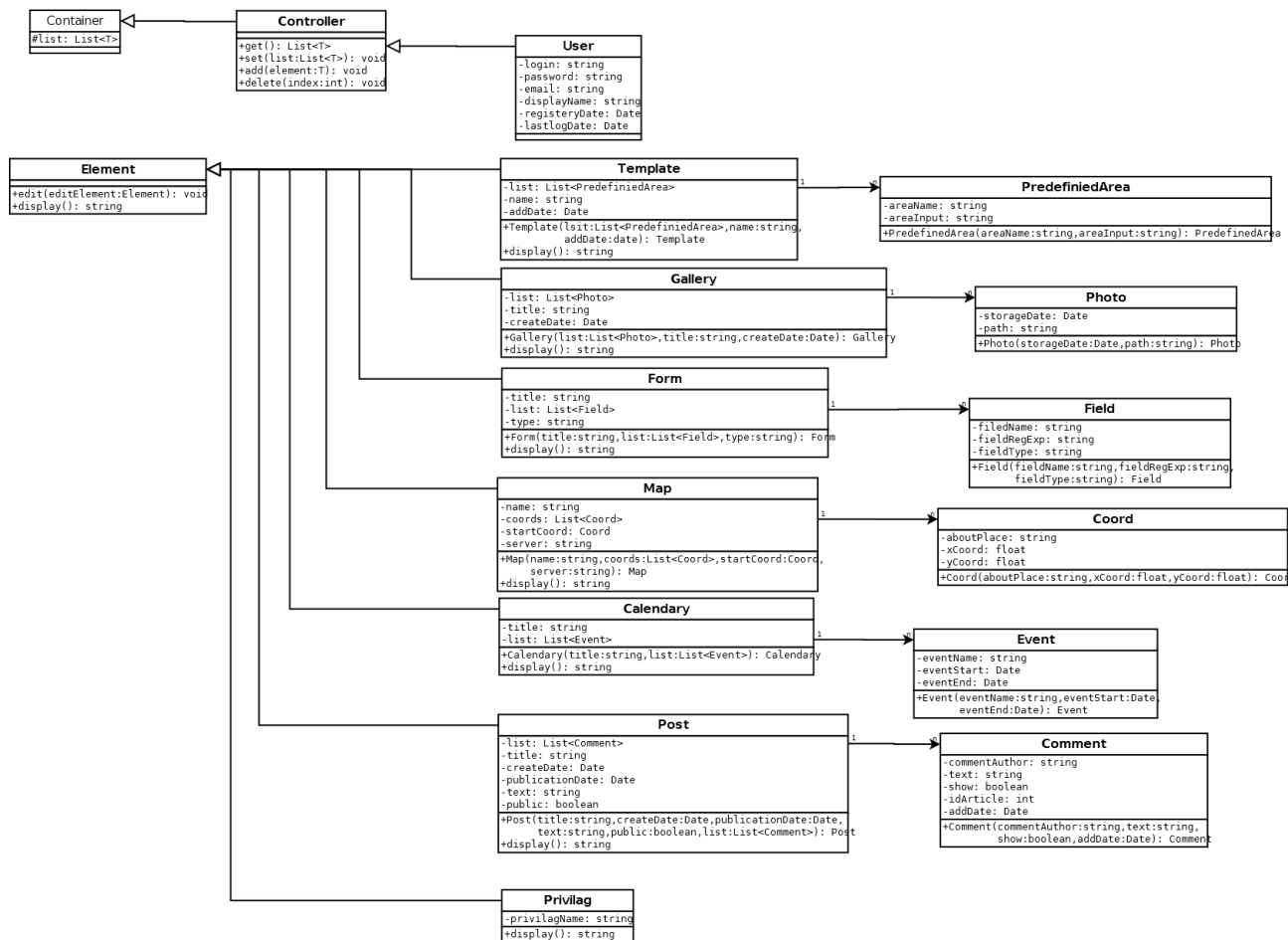


Diagram UML



Container

Identyfikator:	Container
Nazwa:	Container
Opis:	
Pola:	#list: List<T>
Metody:	

Controller

Identyfikator:	Controller
Nazwa:	Controller
Opis:	
Pola:	
Metody:	+get(): List<T> +set(list: List<T>): void

	+add(element:T): void Dodanie elementu. +delete(index:int): void Usuwanie elementu.
--	--

User

Identyfikator:	User
Nazwa:	User
Opis:	Klasa abstrakcyjna definiuje podstawowe metody i pola funkcjonalności systemu dotyczące Usera.
Pola:	-login: string -password: string -email: string -displayName: string -registeryDate: Date -lastlogDate: Date
Metody:	

Element

Identyfikator:	Element
Nazwa:	Element
Opis:	
Pola:	
Metody:	edit(editElement:Element: void) +display(): string Metoda zwracająca string który będzie wyświetlany.

Template

Identyfikator:	Template
Nazwa:	Template
Opis:	
Pola:	-list :List<PredefiniedArea> -name: string -addDate : Date
Metody:	+Template(list :List<PredefiniedArea>,name: string,addDate : Date): Template Konstruktor sparametryzowany, który przyjmuje za argumenty listę nazwę i datę dodania. +display(): string Metoda zwracająca string który będzie wyświetlany.

PredefinedArea

Identyfikator:	PredefinedArea
Nazwa:	PredefinedArea
Opis:	Klasa definiuje podstawowe metody i zmienne dotyczące tworzenia nowych elementów szablonu.
Pola:	-areaName: string -areaInput: string
Metody:	+PredefinedArea(areaName: string,areaInput: string): PredefinedArea Konstruktor sparametryzowany, który przyjmuje za argumenty

Gallery

Identyfikator:	Gallery
Nazwa:	Gallery
Opis:	Klasa definiuje podstawowe metody i zmienne dotyczące galerii. Data dodania zrobienia zdjęcia, tytuł zdjęcia, oraz lista zdjęć.
Pola:	- list: List<Photo> -title: string -createDate: Date
Metody:	+Gallery(list:List<Photo>,title:string,createDate:Date): Gallery Konstruktor sparametryzowany, który przyjmuje za argumenty listę Photo tytuł i datę. +display(): string Metoda zwracająca string który będzie wyświetlany.

Photo

Identyfikator:	Photo
Nazwa:	Photo
Opis:	Klasa definiuje podstawowe metody i zmienne dotyczące zdjęć.
Pola:	-storageDate: Date -path: string
Metody:	+Photo(storageDate:Date,path: string): Photo Konstruktor sparametryzowany, który przyjmuje za argumenty datę, oraz ...

Form

Identyfikator:	Form
Nazwa:	Form
Opis:	
Pola:	-title: string -list: List<Field> -type: string
Metody:	+Form(title: string,list: List<Field>,type: string): Form Konstruktor sparametryzowany, który przyjmuje za argumenty tytuł, listę Fiedów oraz typ.

	+display(): string Metoda zwracająca string który będzie wyświetlany.
--	---

Field

Identyfikator:	Field
Nazwa:	Field
Opis:	
Pola:	-fieldName: string -fieldRegExp: string -fieldType: string
Metody:	+Field(fieldName:string,fieldRegExp:string,fieldType:string): Form Konstruktor sparametryzowany, który przyjmuje za argumenty nazwę,

Map

Identyfikator:	Map
Nazwa:	Map
Opis:	Klasa definiuje podstawowe metody i zmienne dotyczące map.
Pola:	-name: string -coords: List<Coord> -startCoord: Coord -server: string
Metody:	+Map(name: string,coords: List<Coord>,startCoord: Coord,server: string): Map Konstruktor sparametryzowany, który przyjmuje za argumenty nazwę, listę, punkt początkowy, oraz serwer. +display(): string Metoda zwracająca string który będzie wyświetlany.

Coord

Identyfikator:	Coord
Nazwa:	Coord
Opis:	
Pola:	-aboutPlace: string -xCoord: float -yCoord: float
Metody:	+Coord(aboutPlace:string,xCoord:float,yCoord:float): Coord Konstruktor sparametryzowany, który przyjmuje za argumenty położenie (?)

Calendary

Identyfikator:	Calendary
Nazwa:	Calendary
Opis:	Klasa definiuje podstawowe metody i zmienne dotyczące kalendarzy.

Pola:	-title: string -list: List<Event>
Metody:	+Calendar(title:string,list:List<Event>): Calendar Konstruktor sparametryzowany, który przyjmuje za argumenty tytuł, oraz listę wydarzeń. +display(): string Metoda zwracająca string który będzie wyświetlany.

Event

Identyfikator:	Event
Nazwa:	Event
Opis:	Klasa definiuje podstawowe metody i zmienne dotyczące wydarzeń.
Pola:	-eventName: string -eventStart: Date -eventEnd: Date
Metody:	+Event(eventName:string,eventStart:Date,eventEnd:Date>): Event Konstruktor sparametryzowany, który przyjmuje za argumenty nazwę wydarzenia, datę rozpoczęcia oraz zakończenia wydarzenia.

Post

Identyfikator:	Post
Nazwa:	Post
Opis:	Klasa definiuje podstawowe metody i zmienne dotyczące postów.
Pola:	-list: List<Comment> -title: sting -createDate: Date -publicationDate: Date -text: string -public: boolean
Metody:	+Post(title:sting,createDate:Date,publicationDate:Date,text:string,public:boolean,list: List<Comment>): Post Konstruktor sparametryzowany, który przyjmuje za argumenty tytuł datę dodania, datę publikacji, tekst postu, oraz listę komentarzy. +display(): string Metoda zwracająca string który będzie wyświetlany.

Comment

Identyfikator:	Comment
Nazwa:	Comment
Opis:	Klasa definiuje podstawowe metody i zmienne dotyczące komentarzy.
Pola:	-commentAuthor: string -text: string -show: boolean

	-idArticle: int -addDate: Date
Metody:	+Comment(commentAuthor:string,text:string,show:boolean,idArticle:int,addDate:Date): Comment Konstruktor sparametryzowany, który przyjmuje za argumenty autora komentarza, tekst komentarza, id artykułu, opcje wyświetlenia komentarza, datę dodania komentarza.

Privilag

Identyfikator:	Privilag
Nazwa:	Privilag
Opis:	
Pola:	-privilagName: string
Metody:	+display(): string Metoda zwracająca string który będzie wyświetlany.

Plan implementacji, architektura i wybór technologii

Technologia wybrana dla projektu:

- Język PHP
- Baza danych MySQL

Język PHP został wybrany ze względu na ...

Zasoby ludzkie

- programiści odpowiadający wymaganiom stawianym w projekcie.

Plan implementacji

Tworzenie projektu dzielimy na kilka etapów:

- tworzenie bazy danych
- tworzenie modelu aktorów
- tworzenie GUI
- tworzenie serwisu internetowego