

AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W NOWYM SĄCZU

Instytut Techniczny
Informatyka Stosowana

DOKUMENTACJA PROJEKTOWA

Inżynieria oprogramowania B

Aplikacja webowa udzielająca kredytów krótkoterminowych wykorzystująca bazę danych MINUTÓWKA

Autorzy:
Emilian Kochanek
Norbert Lachner
Jakub Kozub

Prowadzący:
mgr inż. Daniel Drozd

Nowy Sącz, 2022

Spis treści

1. Cele i wymagania	3
2. Wymagania funkcjonalne i нефunkcjonalne	4
3. Aplikacje podobne	6
4. Problematyka	7

1. Cele i wymagania

Naszym głównym celem jest stworzenie aplikacji webowej zajmującej się udzielaniem krótkoterminowych pożyczek dla osób indywidualnych. Aplikacja będzie wyliczała zdolność kredytową na podstawie wypełnionej ankiety. Na stronie dostępny będzie kalkulator przeliczający koszt pożyczki oraz okres spłaty, a także ogólne informacje na temat firmy i kredytów, które udziela, instrukcje dotyczące wypełnienia formularza oraz funkcje pytań i odpowiedzi.

2. Wymagania funkcjonalne i нефункционалне

a. Funkcjonalne:

- Algorytm rejestracji użytkownika będzie pobierał i weryfikował dane logowania użytkownika.
- Logowanie do aplikacji będzie pobierało login i hasło podane przez użytkownika i zestawiało z rekordami z tabeli “Klienci”. Gdy wprowadzone dane będą poprawne, da to dostęp do panelu użytkownika i dodatkowych funkcji dla zalogowanych.
- Po zalogowaniu użytkownik będzie miał możliwość wyświetlenia swoich danych osobowych w zakładce “Profil”.
- Na stronie będzie dostępna zakładka z regulaminem udzielania pożyczek oraz instrukcje wypełniania formularza.
- Administratorowi będzie miał wgląd do danych i możliwość edycji kont użytkowników.
- Nowo zarejestrowany użytkownik przed wzięciem pożyczki będzie zobowiązany do wypełnienia formularza oceniającego jego zdolność kredytową.
- Administrator będzie mógł rejestrować nowych użytkowników.
- Administrator będzie mógł edytować RRSO, kwotę i długość trwania pożyczki.

b. Niefunkcjonalne:

- Nasza aplikacja jest przeznaczona dla osób fizycznych potrzebujących krótkotrwałej pożyczki.
- Maksymalny czas trwania sesji zalogowanego uczestnika jest nieograniczony.
- W celu zgłoszenia błędów i niepowodzeń podany będzie numer telefonu do pomocy technicznej.
- Kalkulator przeliczy koszt kredytu na podstawie kwoty , RRSO oraz długości trwania kredytu, który chce zawrzeć użytkownik.
- Gdy użytkownicy będzie posiadał zdolność kredytową, zostaną wyświetlone niezbędne informacje o kredycie i przyznanej kwocie.

- W przypadku braku zdolności kredytowej, na ekranie pojawi się komunikat o negatywnej decyzji przyznania kredytu użytkownikowi.
- Najbardziej wrażliwe informacje w bazie to dane klientów. Będą dostępne do wglądu tylko dla administratora.
- Aplikacja będzie zaimplementowana w języku JavaScript - jest to skryptowy oraz wieloparadygmatowy język programowania, stworzony przez firmę Netscape, najczęściej stosowany na stronach internetowych
- Używane będą także frameworki React-JS - biblioteka języka programowania JavaScript, która wykorzystywana jest do tworzenia interfejsów graficznych aplikacji internetowych. Została stworzona przez Jordana Walke, programistę Facebooka, a zainspirowana przez rozszerzenie języka PHP - XHP. oraz Spring-boot - framework pozwalający na proste tworzenie aplikacji w oparciu o framework Spring. Spring Framework jest to platforma, której głównym celem jest uproszczenie procesu tworzenia oprogramowania w technologii Java.
- Aplikacja będzie miała prosty i przejrzysty interfejs z czytelną czcionką.

3. Aplikacje podobne

Na rynku posiadamy kilka aplikacji zajmujących się udzielaniem pożyczek krótko-terminowych. Jedne z najpopularniejszych to

- vivus.pl - jeden z liderów rynku pożyczek internetowych oraz sektora fintech w Polsce. Firma przeprowadziła prawdziwą rewolucję w branży consumer finance. Okres spłaty jest z góry określony i wynosi 30 lub 60 dni.

Nasza aplikacja w porównaniu do istniejących już na rynku będzie się charakteryzowała niską rzeczywistą roczną stopą oprocentowania, szerszym wyborem okresu spłaty i pożyczanej kwoty. Biorąc pod uwagę kwestie wizualne, nasz projekt będzie stawiał na minimalizm, czytelność i estetykę.

4. Problematyka

Możliwe problemy:

1. Nauka nowego języka programowania.
2. Zapoznanie się z nowym framework’iem.
3. Ograniczony czas na zrealizowanie projektu.
4. Możliwa niekompatybilność poszczególnych komponentów.

Postaramy się w możliwie szybkim czasie przyswoić wiedzę o nowym języku programowania korzystając z poradników znajdujących się w internecie. Nowy framework będziemy poznawac w trakcie implementacji. Całą pracę rozdzielimy między trzech członków grupy. Kwestie ograniczonego czasu rozwiążemy poprzez przeznaczenie minimum jednego dnia w tygodniu na realizację projektu.