

# Wydawnictwo "Game Magazine"

## 1) Informacje ogólne

### 1. Dziedzina problemowa

System projektowany na potrzeby małej firmy która zajmuje się tworzeniem prasy papierniczej o grach na komputery, telefony, xbox i ps\*. Ten system, oczywiście, mógłby podejść dla prasy innej tematyki. System zaprojektowany tak, żeby on był wygodny dla każdej firmy związanej z prasą.

### 2. Cel

Ponieważ ludzie zaczęli konsumować więcej informacji z gadżetów i zapomnieli o prasie, postanowiłem stworzyć ten system. On musi ułatwiać kontrolę i przechowywanie różnych pras.

System też ma na celu pomóc małym firmom drukować materiał wyższej jakości za mniejszy czas.

### 3. Zakres odpowiedzialności systemu

System powinien umożliwiać zarządzanie informacją związaną z:

Pracownikami firmy i ich zarobkami ta obowiązkami

Artykułami, procesem ich napisania i przetwarzania

Czasopismami, ich procesem tworzenia i wypełnienia artykułami

Drukowaniem i właściwym przechowywaniem kopii

System ma nadawać pracownikom prawidłowe dostępy do materiału.

Też musi mieć dobrą procedurę sprawdzania materiału.

System powinien mieć sposób, który daje możliwość kierownikowi kontrolować cały proces tworzenia materiału. To jest istotne w przypadku różnych atak i nie kompetencją personelu.

Przez to że musi być prosty nie ma podziału materiału na tematy i różne specyficzne narzędzia.

### 4. Użytkownicy systemu

Głównym użytkownikiem systemu będzie Dyrektor.

Użytkownicy sprawdzające materiał przed Dyrektorem – Menedżery.

Najważniejsze użytkownicy systemu – Pisarze.

Jeszcze ważne dla realizacji materiału – Drukarze.

I ostatni - podsystem czasu.

### 5. Wymagania użytkownika

- 1) W systemie należy dać możliwość dla pisarzy pisać artykuły, zmieniać i usuwać ich. Artykuły są sprawdzane przez menedżerów i tylko potem przez dyrektora firmy. Oczywiście artykuły są częścią czasopisma i nie mogą być zrealizowane oddzielnie. Żeby można było szybko zrozumieć co w tym artykule w środku bez odtwarzania pliku - musi mieć krótki opis.
- 2) Tak jak artykuły nie mogą być zrealizowane osobno to realizujemy ich przez czasopisma. Czasopism nie może być podzielony na różne tematy w 1 wersji systemu, ale musi mieć rok realizacji. Niestety czasopism nie może być za krótki i za długi, przez to było ustawiono że 1 czasopism musi mieć co

najmniej 5 artykułów ale nie więcej niż 15. Czasopismo nie jest sprawdzane przed drukiem. Może być nadrukowane przez drukarza, po tym jest zrealizowane.

- 3) Menedżerowie sprawdzają artykuł przed dyrektorem. Przy czym może być sprawdzony przez 1 lub więcej menedżerów. To daje możliwość odrzucenia złych artykułów jeszcze przed dyrektorem. Jeżeli nie był przyjęty to nie usuwamy tego artykułu. W innym przypadku jest odsyłany do dyrektora na sprawdzenie.
- 4) Dyrektor może zaakceptować odesłany przez menedżera artykuł. Jeżeli nie akceptuje - nie usuwamy go.
- 5) Także dyrektor może odesłać czasopismo na druk z wskazaniem ilości.
- 6) Drukarzy mogą nadrukować 1 lub więcej czasopism za raz. Przy czym po nadrukowaniu ten czasopism jest uważany za zrealizowany.
- 7) Pod koniec roku system musi przenieść wszystkie czasopisma nadrukowane w tym roku do schroniska.

Oczekuje się, że system będzie wspierał użytkowników w:

- Wyświetleniu listy zaakceptowanych artykułów
- Modyfikacji artykułów przez pisarza
- Wyświetleniu listy czasopism
- Wyświetleniu czasopism za pełny rok
- Usunięciu artykułu przez dyrektora lub pisarza
- Obliczeniu zaliczki dla pracowników

Wymagania niefunkcjonalne do systemu:

- Prostota systemu
- Tanie obsługiwane
- Możliwość konserwacji systemu w godzinach pracy
- Szybki dostęp do danych
- Zabezpieczenie przed atakami i nie kompetencją personelu

## 6.Wymagania niefunkcjonalne - miary

Ograniczenie	Miara
Prostota systemu	Interfejs w różnych językach Okienka z wskazówkami Nowoczesny interfejs z pięknym widokiem Zmniejszone użycie interfejsu rekurencyjnego
Tanie obsługiwane	Zapewnienie małego rozmiaru samego systemu na nośniku utrzymanie systemu przez pracowników o niskich kwalifikacjach bez utraty jakości Normalna robota na niezbyt wydajnych komputerach
Możliwość konserwacji systemu w godzinach pracy	Pracowanie na systemie wirtualnym, a następnie zastąpienie prawdziwego Nocne kopiowanie do komputera obsługiwania Aktualizowanie systemu w określonych godzinach i powiadamiać personel

Szybki dostęp do danych	Szybki serwer z nowoczesną bazą danych który jest skonfigurowany w języku SQL. Najlepsza technologia - MySql.
Zabezpieczenie przed atakami i nie kompetencją personelu	Wykorzystanie logowania dwuskładnikowego codziennie robienie kopii zapasowe na innym nośniku Szkolenie personelu przed uzyskaniem dostępu do systemu

## 7.Opis przeszłej ewolucji systemu:

Jeśli firma chce rozbudować system, poniżej kilka pomysłów:

Można zrobić większą hierarchię, w tym sensie żeby nie tylko 1 dyrektor mógł akceptować artykuły.

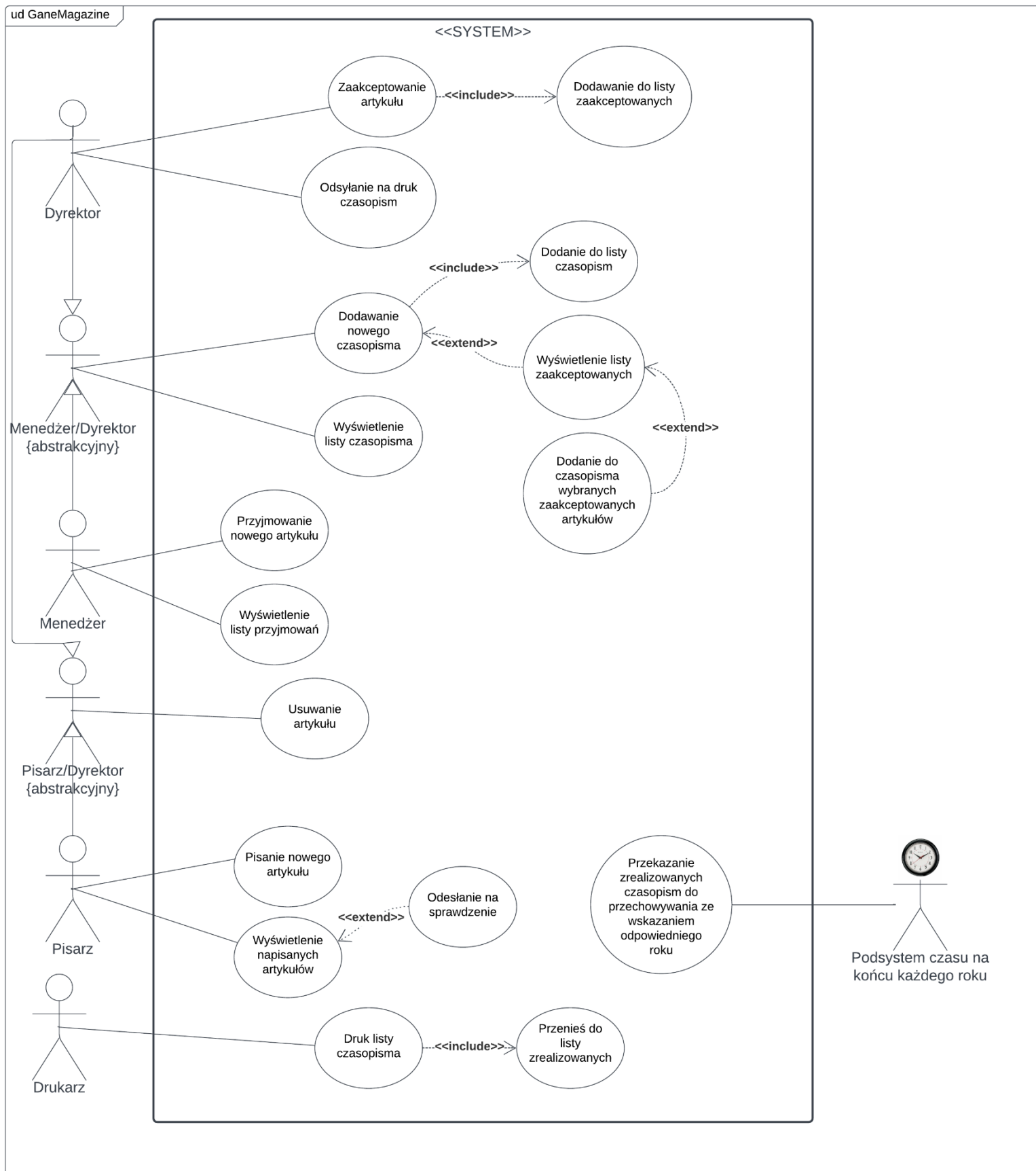
Można jeszcze dodać różne opcje dla drukowania i terminy drukowania.

Też można dodać podzielenie czasopism na tematy.

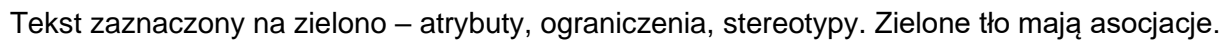
## 8. Słownik pojęć z dziedziny problemowej

Termin	Objaśnienie
Czasopismo	Główny produkt firmy. Możesz też nazwać to magazynem.
Artykuł	Małe artykuły, które następnie znajdą się w magazynie.
Dyrektor	Główna osoba w firmie, która będzie nią zarządzać.
Pisarz	Zwykli pracownicy, którzy piszą artykuły.
Schronisko	Miejsce w systemie, w którym będą przechowywane zrealizowane czasopisma.
Przyjmowanie	Proces sprawdzania błędów w artykule. To zawsze dzieje się przez menedżera.
Czasopismo zrealizowane	To czasopismo, które zostało już wydane w wymaganej liczbie.
Zaakceptowanie	Proces weryfikacji artykułu przez dyrektora. Na tym etapie sprawdzane jest, czy temat jest trafny i prawdziwy
Drukowanie	Właściwie sama realizacja magazynu. Występuje przez drukarza.
Artykuł przyjęty	Wskazanie, że artykuł został już sprawdzony przez menedżera i przesłany do dyrektora do recenzji.

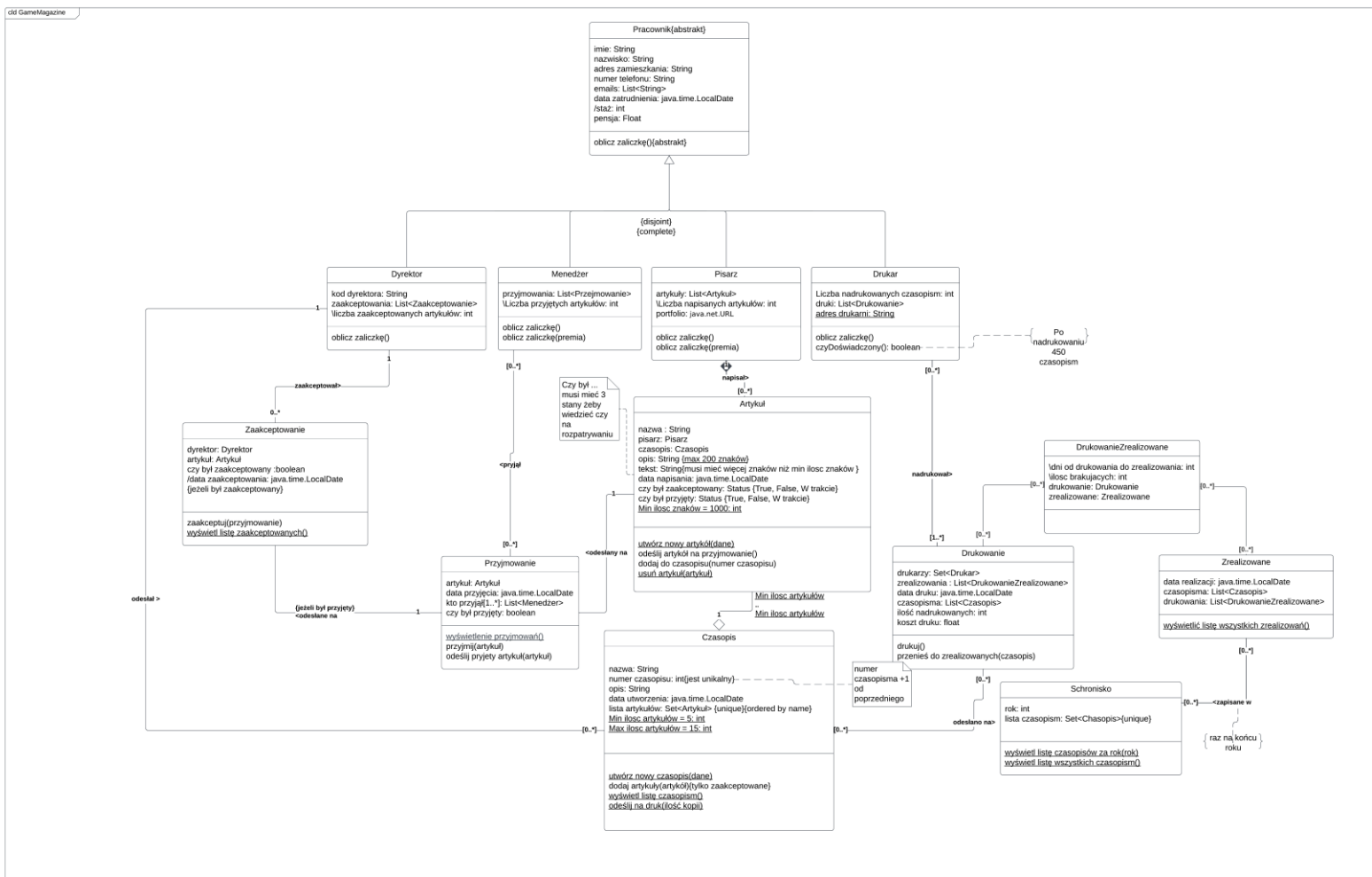
## 2) Diagram przypadków użycia



## old GameMagazine



## 4) Diagram klas – projektowy



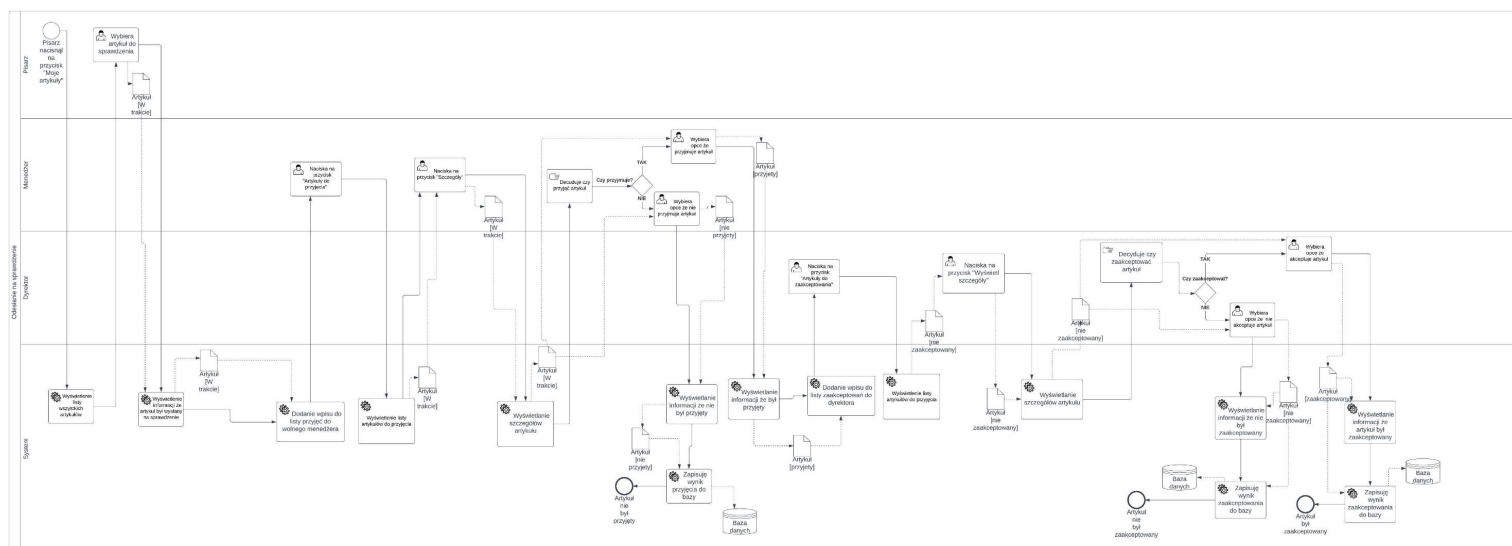
## 5) Tekstowy opis scenariuszu przypadku użycia *Odesłanie na sprawdzenie*

Ta sekcja opisuje przypadek użycia odsyłania artykułów do sprawdzenia, który może zostać wywołany po wyświetleniu listy napisanych artykułów.

Po wyświetleniu listy, pisarz ma możliwość naciśnięcia przycisku "Odeślij na sprawdzenie". Po kliknięciu tego przycisku, system automatycznie dodaje artykuł do listy oczekujących na przyjęcie przez menedżera. Gdy menedżer naciska przycisk "Artykuły do przyjęcia", wyświetlana jest lista artykułów oczekujących na przyjęcie, gdzie menedżer ma możliwość wyboru konkretnego artykułu. Po kliknięciu przycisku "Szczegóły" obok danego artykułu, menedżer może zobaczyć wszystkie niezbędne informacje potrzebne do oceny. Następnie menedżer podejmuje decyzję, czy przyjąć dany artykuł, czy nie. Po kliknięciu przycisku "Nie przyjąć", system wyświetla informację, że artykuł został odrzucony, a rezultat zostaje zapisany w bazie danych, kończąc tym samym ten przypadek. Jeśli menedżer naciska przycisk "Przyjąć", system wyświetla informacje potwierdzające przyjęcie artykułu i przesyła go do dyrektora w celu zaakceptowania. Następnie dyrektor, po kliknięciu przycisku "Artykuły do zaakceptowania", widzi listę artykułów oczekujących na zaakceptowanie, w której znajduje się przyjęty artykuł, jeśli menedżer go zaakceptował. Po wybraniu konkretnego artykułu, dyrektor naciska przycisk "Wyświetl szczegóły", a system prezentuje wszystkie niezbędne informacje do podjęcia decyzji o zaakceptowaniu. Następnie dyrektor ma możliwość zaakceptowania artykułu lub jego odrzucenia. Po naciśnięciu przycisku "Zaakceptuj", system zapisuje dane w bazie i wyświetla informację potwierdzającą zaakceptowanie artykułu. W przeciwnym przypadku, jeśli dyrektor naciśnie "Nie zaakceptuj", system automatycznie zapisuje dane w bazie i wyświetla informację o odrzuceniu artykułu.

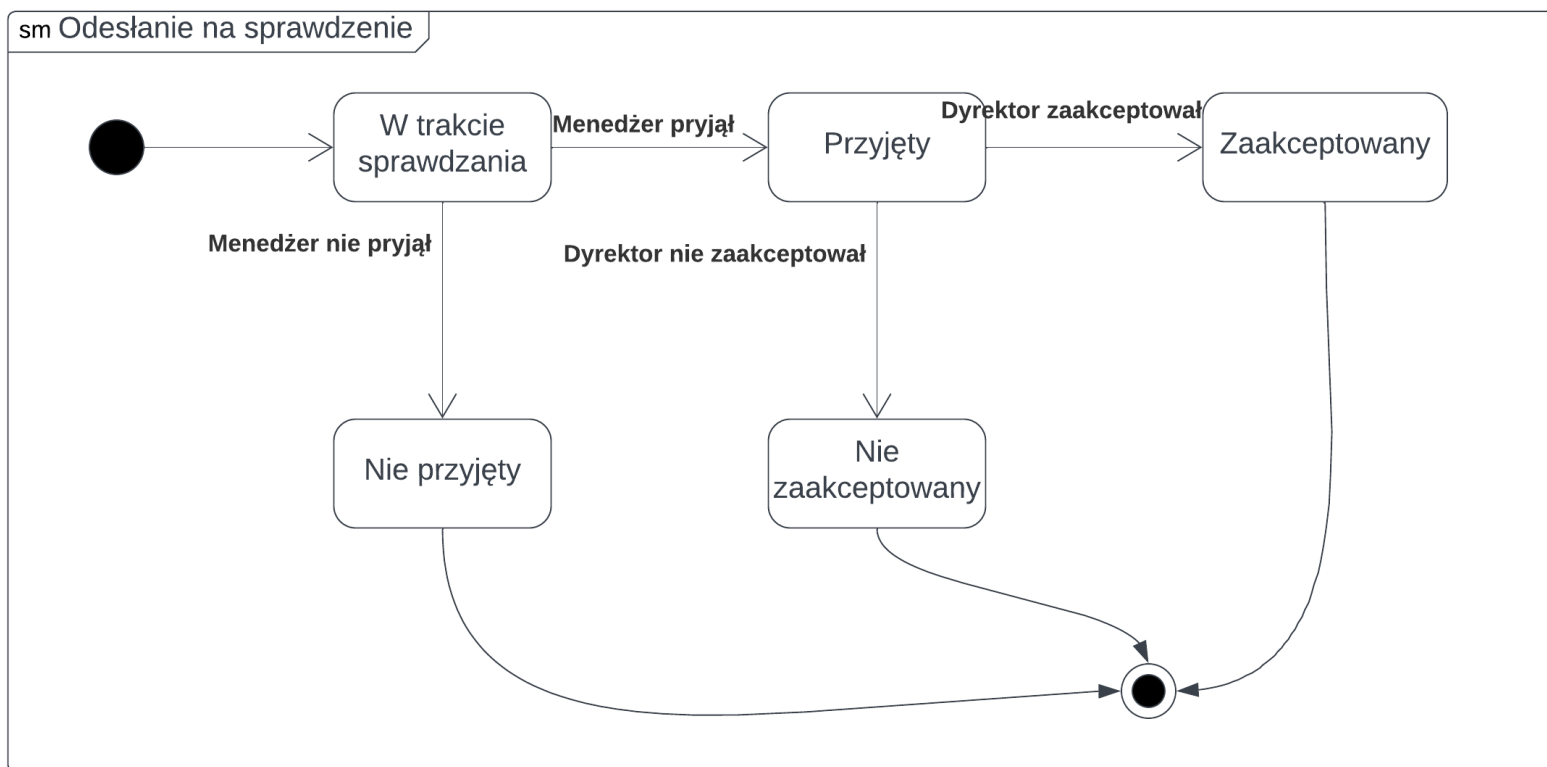
Kiedy informacja o zaakceptowaniu lub nie zostanie zapisana w bazie danych, przypadek się kończy.

6) Diagram aktywności dla przypadku użycia Odesłanie na sprawdzenie  
Diagram aktywności został wykonany w BPMN 2.0.

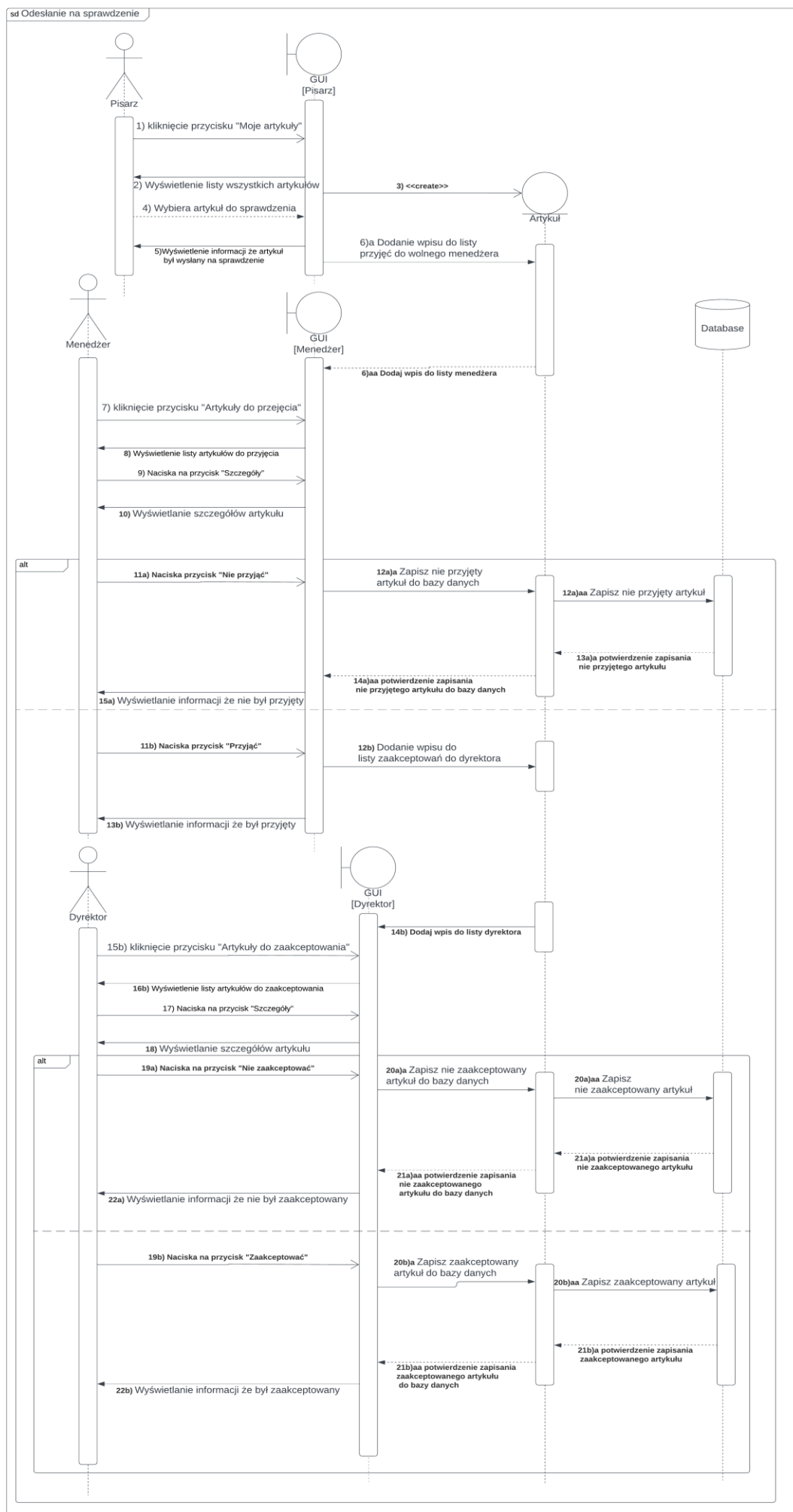




## 7) Diagram stanu dla klasy Artykuł



## 8)Diagram interakcji (sekwencji) dla przypadku użycia



## Lista artykułów dla Pisarz

Powrót

Pisarz: Imię i nazwisko

Artykuły

1

Blisko końca | "Dla tych kto lubi crypto" | Nie zaakceptowany | 25.05.2022

Odeślij na sprawdzenie

2

CyberPunk | "Polska gra 2077" | Zaakceptowany | 15.05.2022

Szczegóły

3

GTA VI | "Opis dla GTA" | Zaakceptowany | 25.04.2022

Szczegóły

4

Bikes in game | "O epoce bików" | Nie zaakceptowany | 02.02.2022

Szczegóły

...

## Powiadomienie o wysłaniu na sprawdzenie

Powrót

Pisarz: Imię i nazwisko

Artykuły

1

Blisko końca | "Dla tych kto lubi crypto" | W trakcie | 25.05.2022

Szczegóły

2

Cy

Szczegóły

3

GT

Szczegóły

4

Bikes in game | "O epoce bików" | Nie zaakceptowany | 02.02.2022

Szczegóły

"Blisko końca" był wysłany na sprawdzenie

OK

**"Blisko  
końca" był  
wyslany na  
sprawdzenie**

OK

## Lista artykułów do przyjęcia u menedżera

Powrót

Menedżer: Imię i nazwisko

### Artykuły do przyjęcia

1

Blisko końca | 25.05.2022

Szczegóły

2

3

4

...

### Szczegóły artykułu w Menedżer

Powrót

Menedżer: Imię i nazwisko

### Artykuł

**Nazwa:** Blisko końca

**Data napisania:** 25.05.2022

**Pisarz:** Gregor  
Gregor

**Opis:** Dla tych kto lubi crypto w świecie gamingu był wymyślony sposób....

**Tekst:** Abra kadabra i dzisiaj będziemy romawiać o nowej strategii kupna  
gier która.... tutaj jeszcze text

Przyjąć

Nie przyjąć

## Powiadomienie o przyjęciu artykułu

[Powrót](#)

Menedżer: Imię i nazwisko

Artykuł

Nazwa: **Blisko końca**

Data napisania: **25.05.2022**

Pisarz: **Gregor**

Opis: **Dla tych k**

Tekst: **Abra kada**

**"Blisko końca" był przyjęty**

OK

[Przyjąć](#)

[Nie przyjąć](#)

## Powiadomienie o nie przyjęciu artykułu

[Powrót](#)

Menedżer: Imię i nazwisko

Artykuł

Nazwa: **Blisko końca**

Data napisania: **25.05.2022**

Pisarz: **Gregor**

Opis: **Dla tych k**

Tekst: **Abra kada**

**"Blisko końca" nie był przyjęty**

OK

[Przyjąć](#)

[Nie przyjąć](#)

# Lista artykułów do zaakceptowania u Dyrektor

Powrót

Dyrektor: Imię i nazwisko

## Artykuły do zaakceptowania

1

Blisko końca | 25.05.2022 | przyjęty - 30.05.2022

Szczegóły

2

3

4

...

## Szczegóły artykułu dla Dyrektor

Powrót

Dyrektor: Imię i nazwisko

### Artykuł

**Nazwa:** Blisko końca

**Data napisania:** 25.05.2022

**Pisarz:** Gregor Gregor

**Data przyjęcia:** 30.05.2022

**Menedżer:** Lukasz Lukasz

**Opis:** Dla tych kto lubi crypto w świecie gamingu był wymyślony sposób....

**Tekst:** Abra kadabra i dzisiaj będziemy romawiać o nowej strategii kupna gier która.... tutaj jeszcze text

Zaakceptować

Nie zaakceptować

## Powiadomienie o zaakceptowaniu artykułu

[Powrót](#)

Dyrektor: Imię i nazwisko

Artykuł

Nazwa: Blisko końca

Data napisania: 25.05.2022

Pisarz: Gregor

Data przyjęcia:

Menedżer: Lul

Opis: Dla tych k

**"Blisko końca"**  
**był**  
**zaakceptowany**

OK

Tekst: Abra kadabra i dzisiaj będziemy rozmawiać o nowej strategii kupna  
gier która.... tutaj jeszcze text

Zaakceptować

Nie zaakceptować

## Powiadomienie o nie zaakceptowaniu artykułu

[Powrót](#)

Dyrektor: Imię i nazwisko

Artykuł

Nazwa: Blisko końca

Data napisania: 25.05.2022

Pisarz: Gregor

Data przyjęcia:

Menedżer: Lul

Opis: Dla tych k

**"Blisko końca"**  
**nie był**  
**zaakceptowany**

OK

Tekst: Abra kadabra i dzisiaj będziemy rozmawiać o nowej strategii kupna  
gier która.... tutaj jeszcze text

Zaakceptować

Nie zaakceptować

## 10) Omówienie decyzji projektowych i skutków analizy dynamicznej

Na analitycznym diagramie klas zidentyfikowano pewne konstrukcje, które nie są dostępne w języku programowania Java, w którym system ma zostać zrealizowany. W celu dostosowania tych konstrukcji do projektowego diagramu klas, zastosowano następujące przekształcenia:

- W przypadku dziedziczenia dynamicznego zastosowano dyskryminator w postaci metody "czyDoświadczony(): boolean". Taki sposób implementacji okazał się prosty do zrozumienia i realizacji, gdyż wymagał jedynie dodania jednej metody oraz przeniesienia odpowiedniego pola do klasy nadrzędnej.
- Kompozycja została zaimplementowana poprzez użycie klasy wewnętrznej. Jest to naturalne rozwiązanie, które jest proste do zrozumienia i łatwe do zaimplementowania.
- Dla asocjacji z atrybutem wykorzystałem klasę pośredniczącą DrukowanieZrealizowane i dwie asocjacje 0..\* - 0..\* co jest dobrym i bardzo prostym rozwiązaniem w projekcie.
- W przypadku ograniczenia unique było wykorzystano Set, co jest najlepszym rozwiązaniem dla tego typu ograniczenia
- Dla atrybutów opcjonalnych był wykorzystany Optional co pozwala nie martwić się czy istnieje wartość w tym atrybucie

Zwykle asocjacje zostały zaimplementowane za pomocą kolekcji, skończone zbiory wartości – za pomocą Enum-ów.