



**WYŻSZA SZKOŁA  
INFORMATYKI i ZARZĄDZANIA**  
z siedzibą w Rzeszowie

## **Dokumentacja projektu**

Przedmiot: **Programowanie**

Tytuł projektu:

Prowadzący:

*Dr Marek Jaszuk*

Wykonawcy:

*Gabriel Porczak*

*Arkadiusz Rachowicz*

*Karol Ostrowski*

Semestr i symbol kierunku: 4 IIZ

Grupa: GP02

Grupa na platformie BB: 24

Rzeszów, 2020

## 1. Opis założeń projektu:

- Założeniem projektu jest aby osoby grające w „Warframe” na platformie PC z systemem operacyjnym Windows, które nie mając dostępu do gry mogły śledzić bieżące wydarzenia.
- Aplikacja ta ma również przynieść korzyści finansowe za pomocą umieszczonych wewnątrz reklam, dzięki temu darmowa aplikacja również przynosi profity.

## 2. Specyfikacja wymagań:

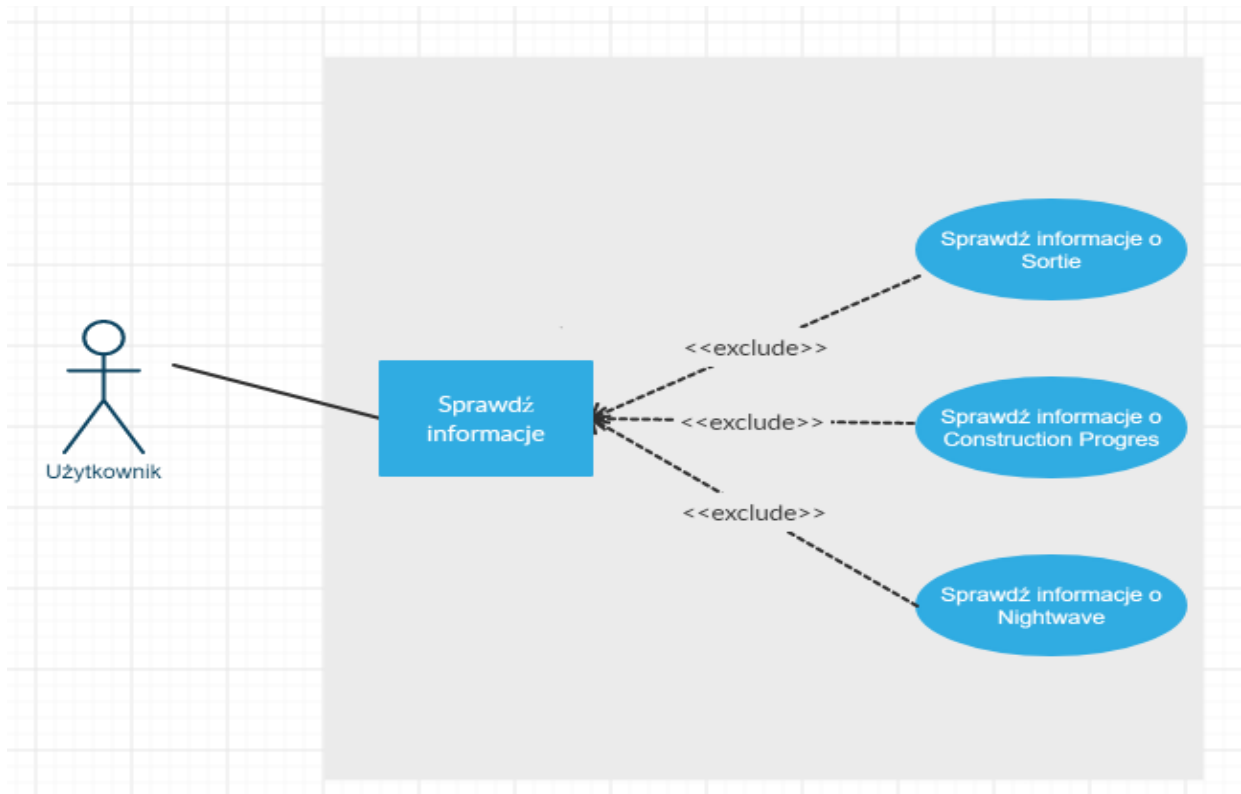
### a) Wymagania funkcjonalne:

- 1) Program powinien pobierać informacje o aktualnych wydarzeniach z ogólnodostępnej witryny internetowej.
- 2) Program wyświetla wydarzenia z danego momentu gry dla użytkownika.
- 3) Program powinien zawierać 3 zakładki (klasy) dla określonych wydarzeń: „Sortie”, „Construction Progres”, „Nightwave”
- 4) Program przedstawia rangę zadań oraz czas ich zakończenia.

### b) Wymagania niefunkcjonalne:

- 1) Program w sposób asynchroniczny powinien pobierać dane i je przetwarzać w celu płynnego działania i responsywności aplikacji.
- 2) Program powinien przedstawiać dane w sposób przejrzysty i zrozumiały dla użytkownika.
- 3) Interface powinien być schludny i minimalistyczny.
- 4) Po najechniu na zminimalizowane menu program w oknie „Tooltip” wyświetla nazwę zakładki przez 5 sekund w celu łatwiejszej identyfikacji zakładek.

### 3. Diagram przypadków użycia:



### 4. Harmonogram realizacji projektu (diagram Gantta):

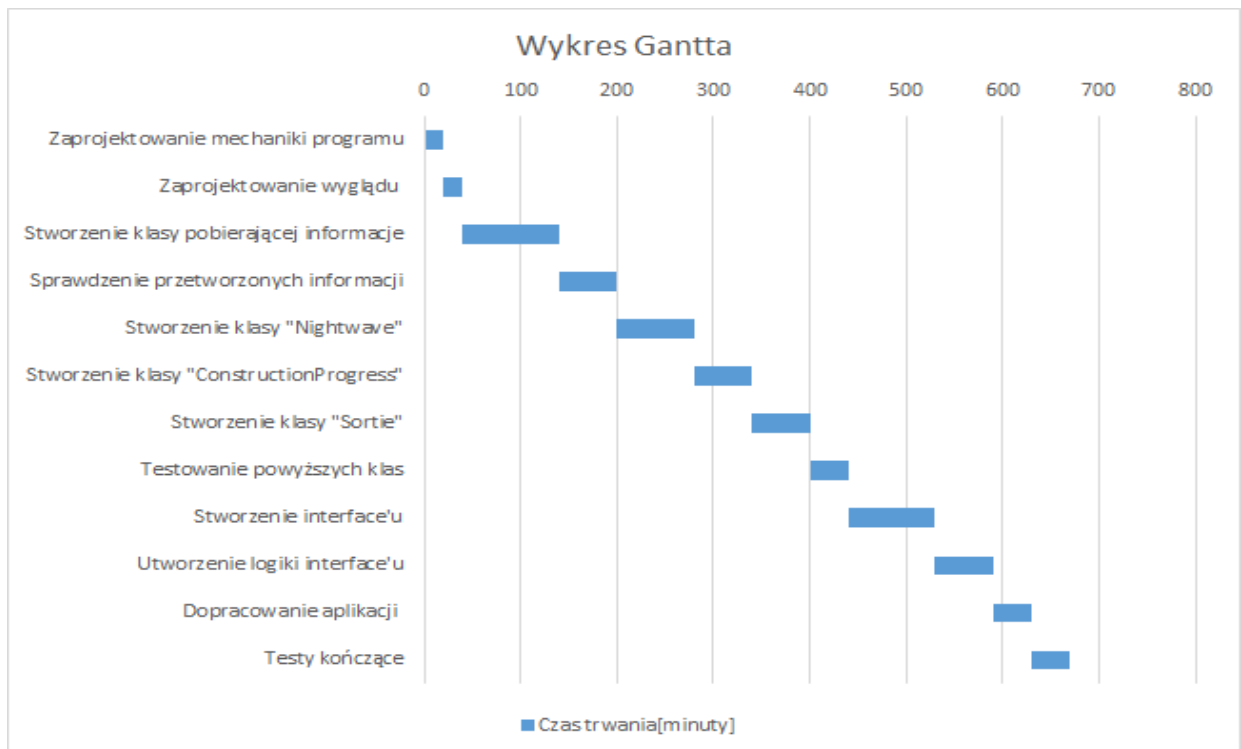


Diagram nie jest podzielony na wykonawców danych tematów ponieważ wszystkie prace były wykonywane wspólnie przez wszystkie osoby z grupy.

## 5. Opis techniczny projektu:

Projekt został zrealizowany w technologii .Net Core 3.1 w języku C# oraz technologii WPF na platformę Windows. Interfejs graficzny bazuje na języku XAML.

Główna klasa projektu:

`class MainWindow` – Inicjalizuje komponenty GUI oraz zawiera logikę interfejsu.

Pozostałe klasy:

Klasa odpowiedzialna za pobranie i przekonwertowanie informacji zawartej na witrynie, adekwatniej dla konkretnej zakładki (opis dla niżej wymienionych klas)

`class SortieConection`

`class NightwaveConnection`

`class ConstructionProgressConnection`

Każda wyżej wymieniona klasa posiada metodę `DownloadData()`, która asynchronicznie pobiera dane oraz metodę `MakeObjects()`, która na podstawie pobranych informacji tworzy obiekt.

`class Temperatures` – zawiera opis modelu danych adekwatny dla każdego tworzonego obiektu.

Każde zachowanie przycisku jest powiązane z klasą `UserControl` definiuje, która zachowanie przycisku.

Klasy odpowiedzialne za prezentację danych w interfejsie aplikacji:

`class UC_Start`

`class UC_Sortie`

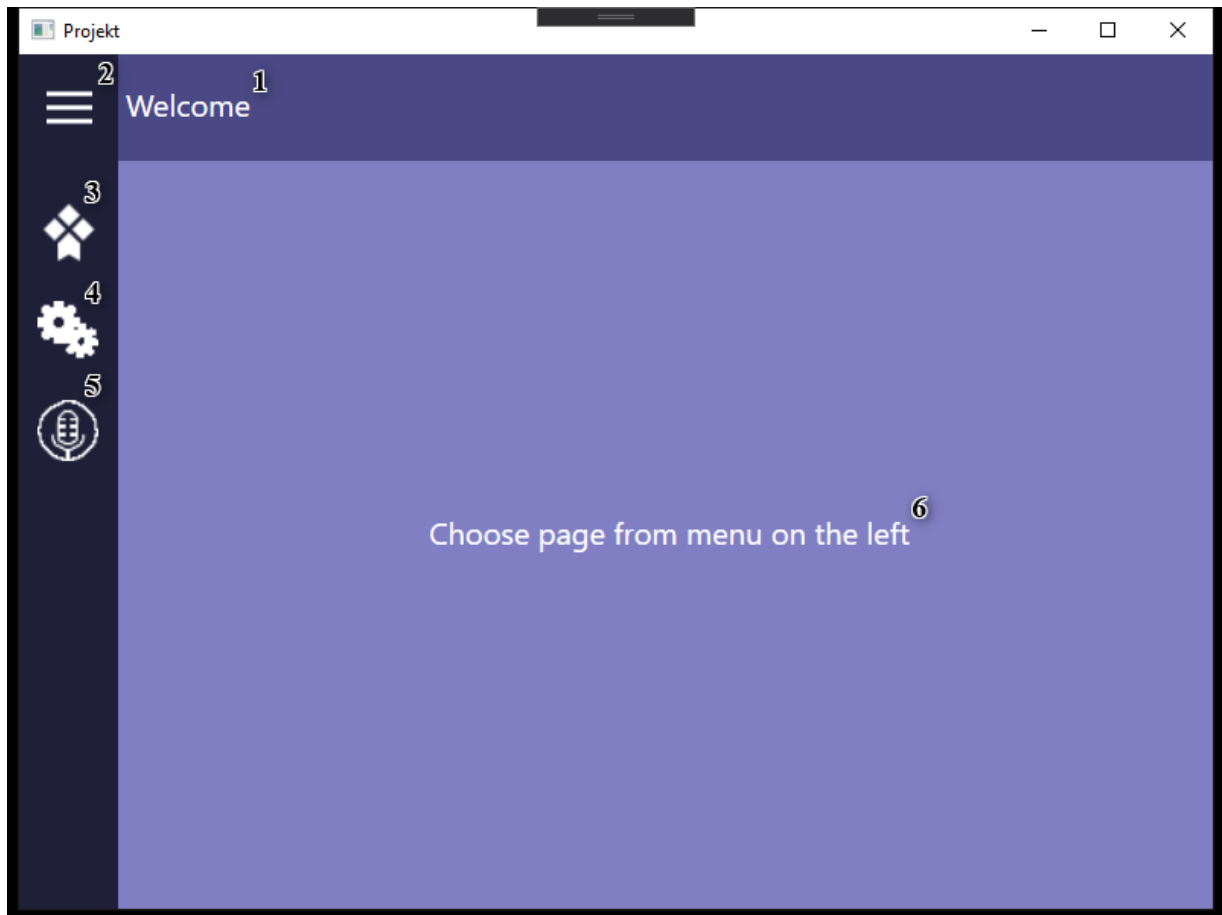
`class UC_Nightwave`

`class UC_ConstructionProgress`

Klasy posiadają metodę `ShowData()`, która przypisuje dane do odpowiednich kontrolerek w interfejsie.

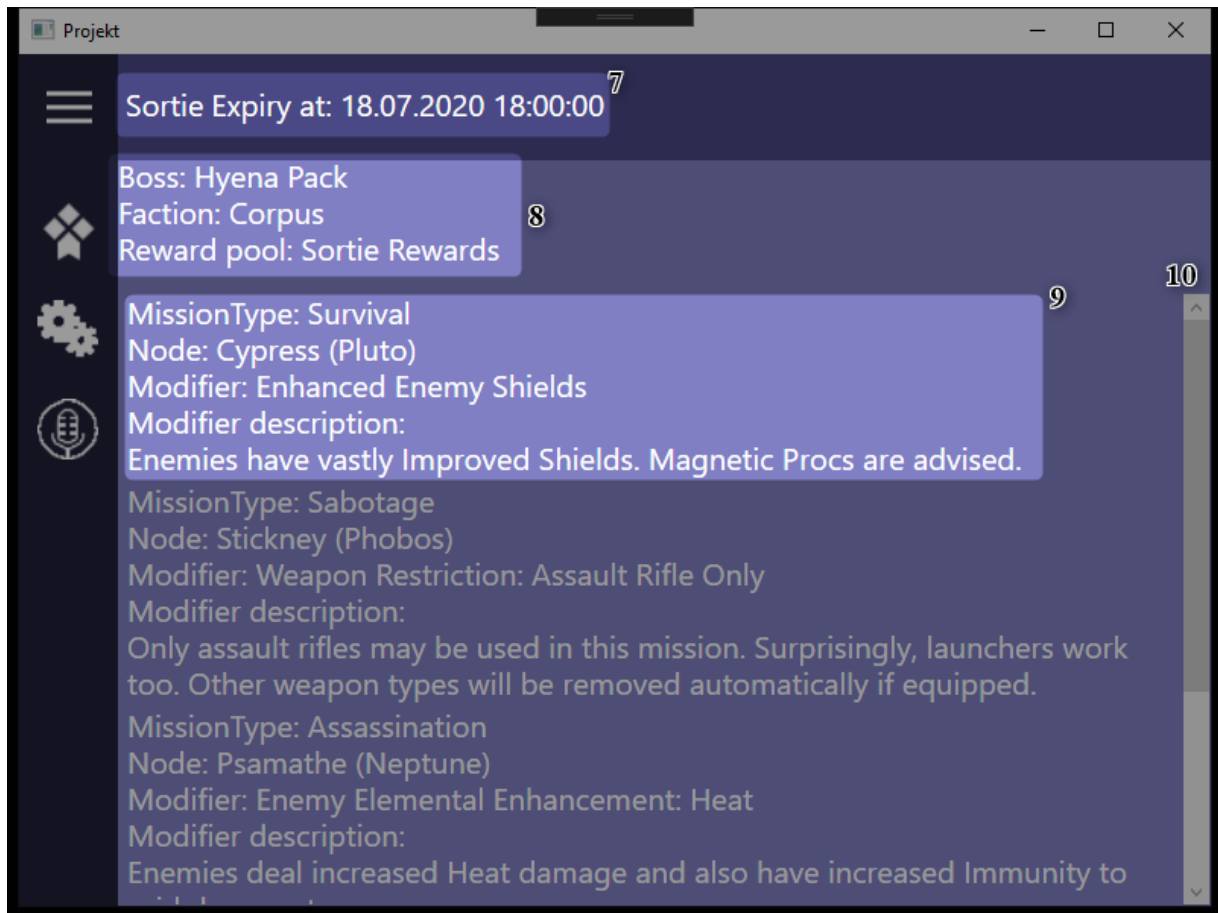
## 6. Prezentacja warstwy użytkowej projektu:

a) Ekran główny aplikacji:



- 1 – Informacja powitalna
- 2 – Rozszerzalny pasek menu
- 3 - Przejście do panelu "Sortie"
- 4 - Przejście do panelu "Construction"
- 5 - Przejście do panelu "Nightwave"
- 6 – Informacja o miejscu wyboru panelu

b) Funkcjonalność przycisku „Sortie”:



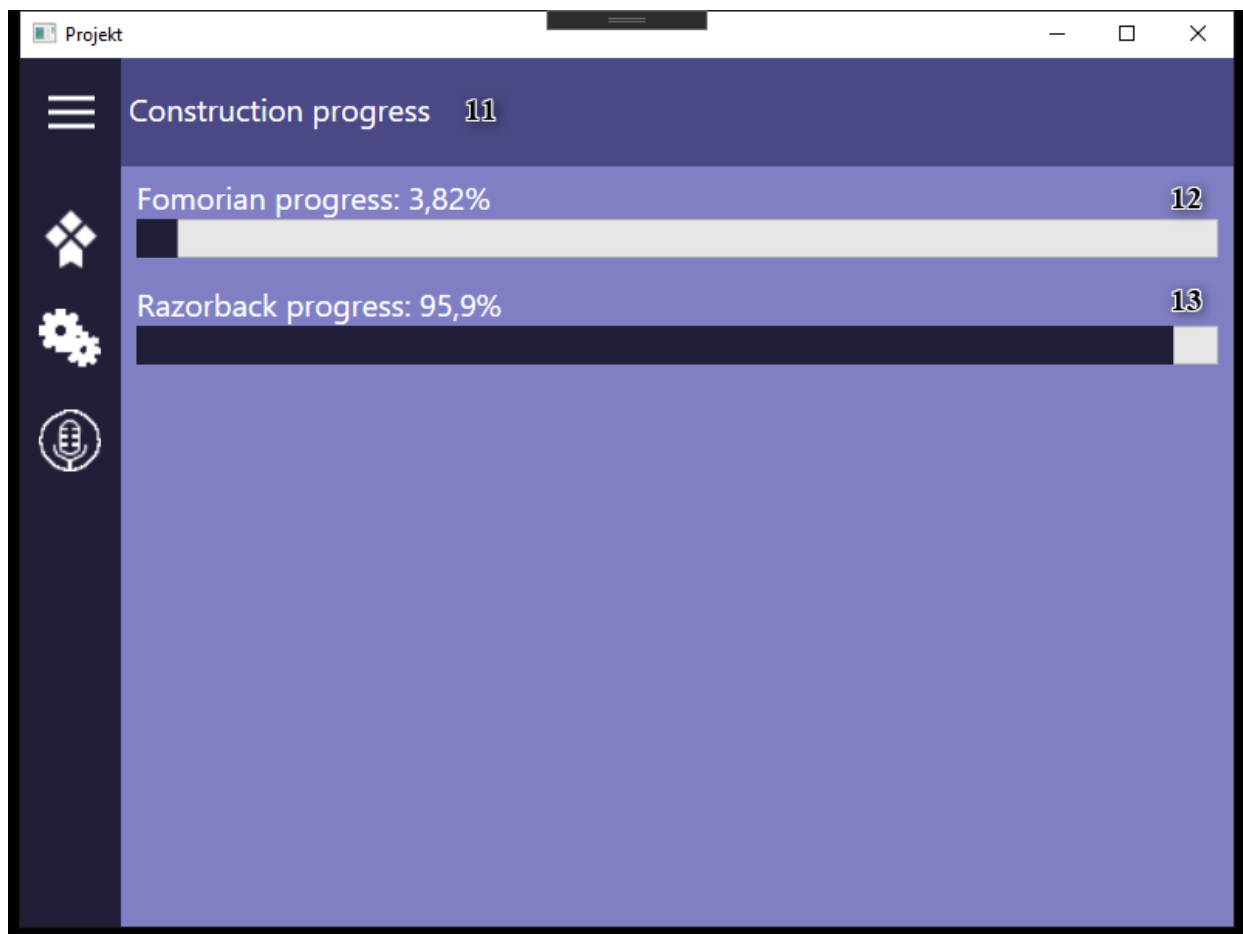
7 – informacja o ramach czasowych wydarzenia

8 - szczegóły odnośnie wydarzenia

9 - szczegóły odnośnie danego zadania w ramach wydarzenia

10 – suwak umożliwiający przeglądanie informacji o wszystkich zadaniach wydarzenia

c) Funkcjonalność przycisku „Construction progres”:

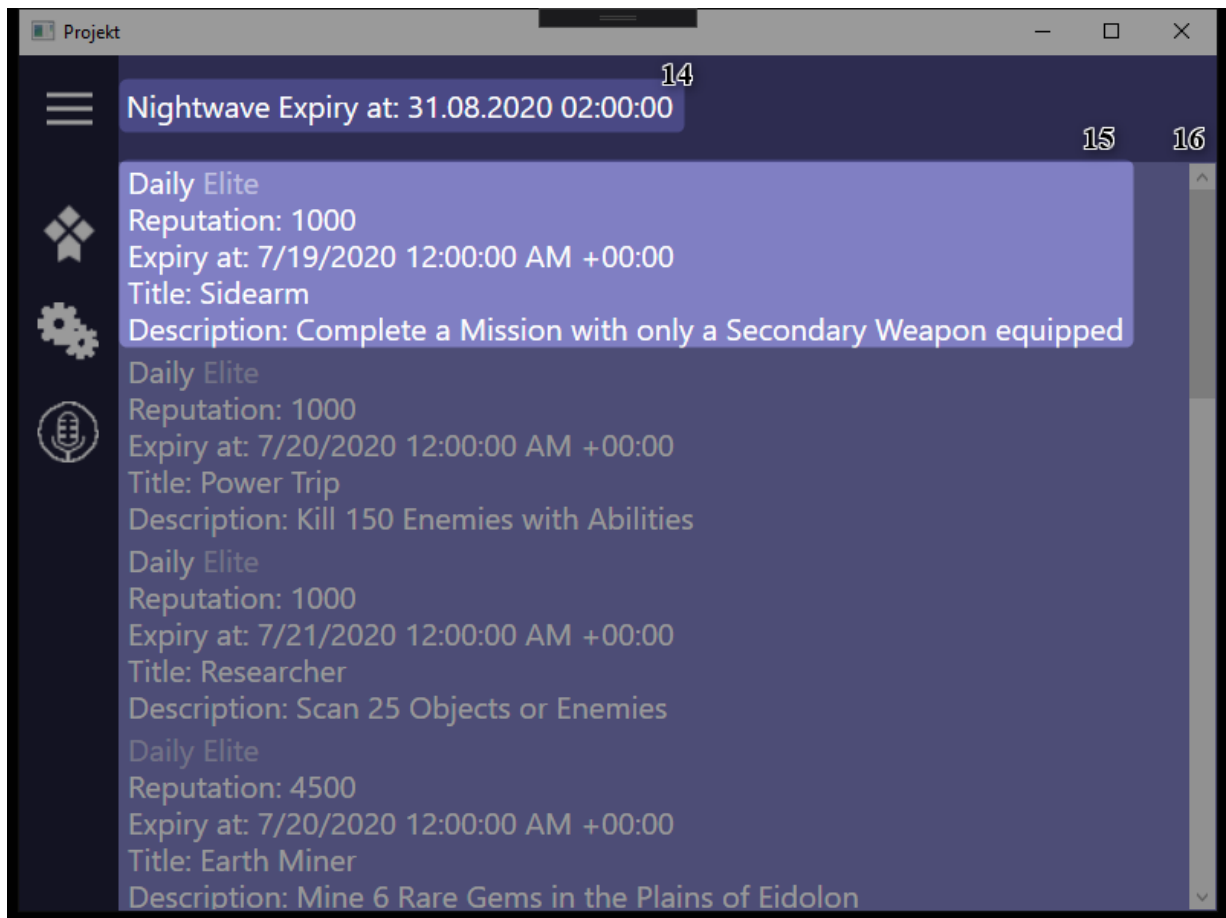


11 - tytuł panelu

12 – informacja o postępie wydarzenia “Fomorian”

13 – informacja o postępie wydarzenia “Razorback”

d) Funkcjonalność przycisku „Nightwave”:



14 – informacja o ramach czasowych wydarzenia “Nightwave”

15 - szczegółowe informacje odnośnie konkretnego zadania w ramach wydarzenia

16 - suwak umożliwiający przeglądanie informacji o wszystkich zadaniach wydarzenia

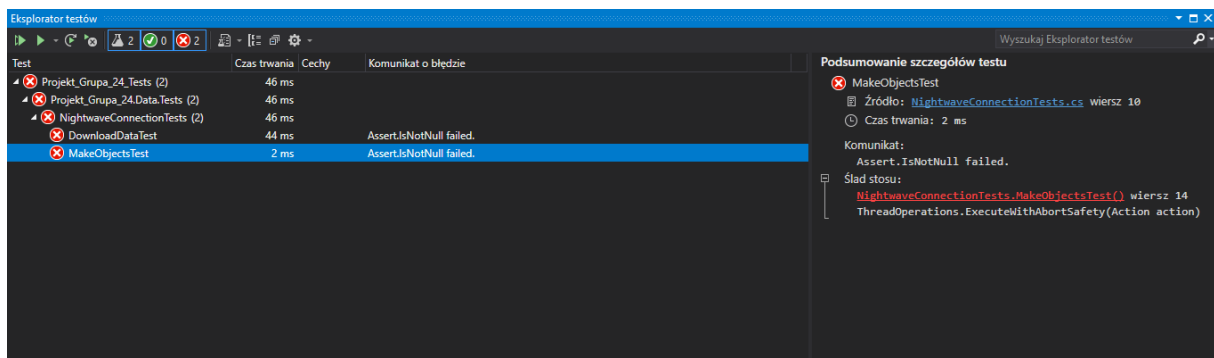
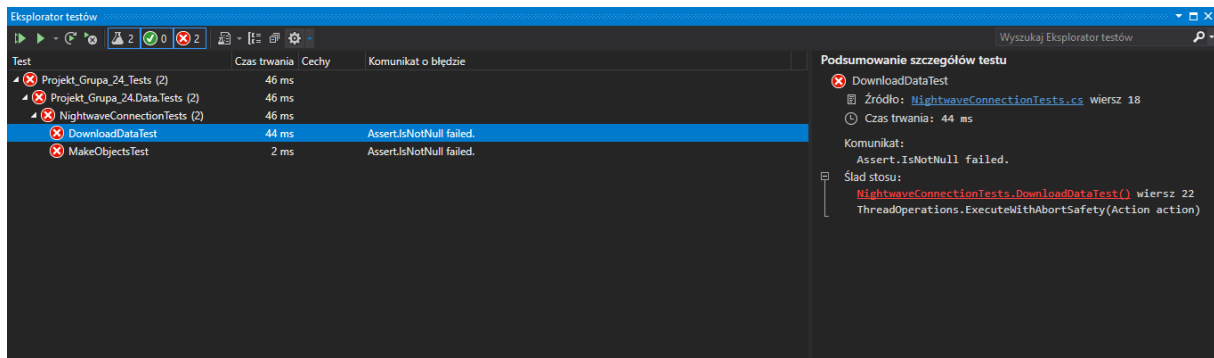


## 7. Link do repozytorium:

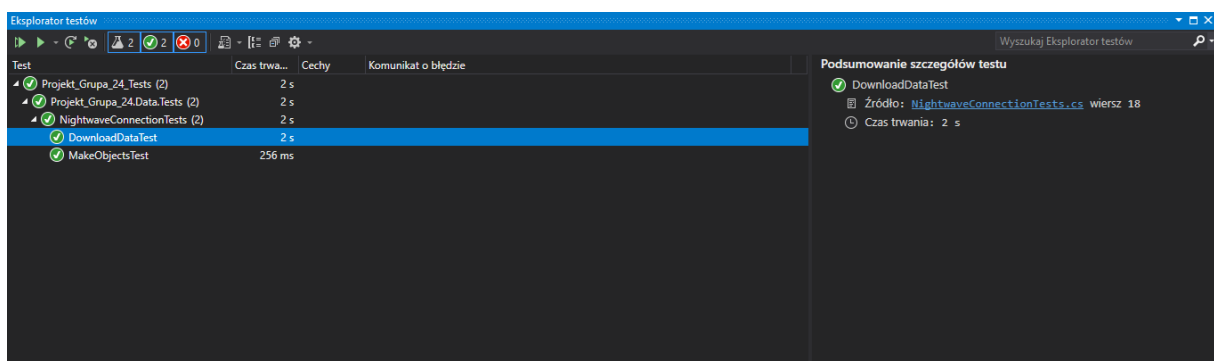
[https://github.com/GabrielP4/Projekt\\_Programowanie](https://github.com/GabrielP4/Projekt_Programowanie)

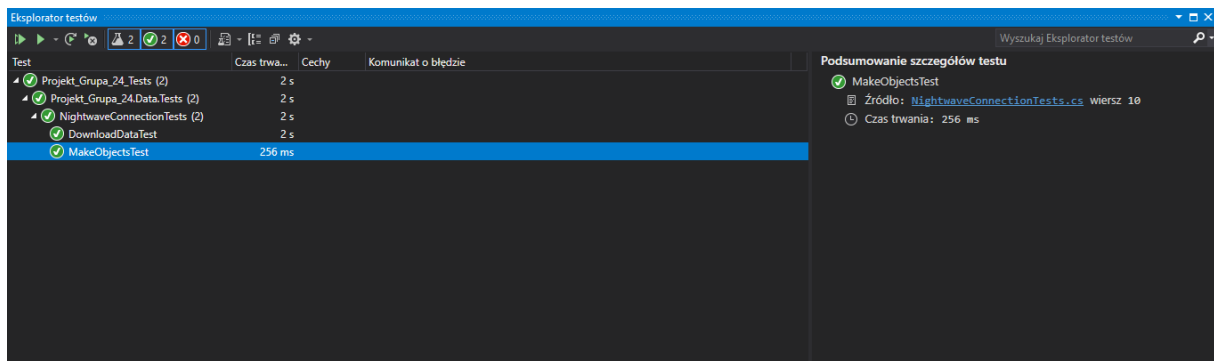
## 8. Raporty z testów:

- W przypadku braku połączenia z Internetem – test wychodzi negatywny



Gdy komputer jest połączony z Internetem testy są pozytywne:





## 9. Materiały źródłowe:

<https://csharp.net-tutorials.com/>

<https://www.youtube.com/watch?v=qVMX17uoHbk&list=PL6aekdNhY7DAeU-2LEGBDXls60Yy-Ubbu>

<https://www.youtube.com/watch?v=haYYypSnOTY>

<https://www.youtube.com/watch?v=C5VhaxQWcpE>

<https://www.youtube.com/watch?v=NIUpbnoBPLo>

<https://www.youtube.com/watch?v=jdvD55ir1is>

## 10. Doxygen:

[https://studentwsizrzyszow-my.sharepoint.com/personal/w60134\\_student\\_wsiz\\_rzeczow\\_pl/\\_layouts/15/onedrive.aspx?id=%2Fpersonal%2Fw60134%5Fstudent%5Fwsiz%5Frzeszow%5Fpl%2FDocuments%2FGrupa%5F24%2Erar&parent=%2Fpersonal%2Fw60134%5Fstudent%5Fwsiz%5Frzeszow%5Fpl%2FDocuments&originalPath=aHR0cHM6Ly9zdHVkZW50d3NpenJ6ZXN6b3ctbXkuc2hhcmVwb2ludC5jb20vOnU6L2cvGvYyc29uYWwvdzYwMTM0X3N0dWRlbnRfd3Npel9yemVzem93X3BsL0VTcVdMMUMtSUhkTnJJZ3ltX2VCZmJ3QnV0Tk3d2xLTm1NOEFPalZWR3A4Ync\\_cnRpbWU9X0VfQUIO OHMyRWc](https://studentwsizrzyszow-my.sharepoint.com/personal/w60134_student_wsiz_rzeczow_pl/_layouts/15/onedrive.aspx?id=%2Fpersonal%2Fw60134%5Fstudent%5Fwsiz%5Frzeszow%5Fpl%2FDocuments%2FGrupa%5F24%2Erar&parent=%2Fpersonal%2Fw60134%5Fstudent%5Fwsiz%5Frzeszow%5Fpl%2FDocuments&originalPath=aHR0cHM6Ly9zdHVkZW50d3NpenJ6ZXN6b3ctbXkuc2hhcmVwb2ludC5jb20vOnU6L2cvGvYyc29uYWwvdzYwMTM0X3N0dWRlbnRfd3Npel9yemVzem93X3BsL0VTcVdMMUMtSUhkTnJJZ3ltX2VCZmJ3QnV0Tk3d2xLTm1NOEFPalZWR3A4Ync_cnRpbWU9X0VfQUIO OHMyRWc)