

**Dokumentacja projektu**

Przedmiot: **Programowanie**

Tytuł projektu: Aplikacja rozwiązująca zagadkę Sudoku.

Prowadzący: Wykonawca:

*Dr Marek Jaszuk Krzysztof Bigos W60156*

*Konrad Haduch W61513*

*Dawid Hamerla W60174*

Semestr i symbol kierunku:4IIZ

Grupa: GP01, GP02

Grupa na platformie BB:

GP01/15

Rzeszów, 2020

1. Opis założeń projektu (wymagania biznesowe)
2. Specyfikacja wymagań – tutaj napisać listę wymagań z podziałem na wymagania funkcjonalne i niefunkcjonalne
3. Diagram przypadków użycia z wyróżnieniem aktorów projektu, oraz przypadków użycia odzwierciedlających wymagania funkcjonalne. Do rysowania diagramu należy wykorzystać dedykowane do tego celu oprogramowanie.
4. Harmonogram realizacji projektu (diagram Gantta). W przypadku projektu realizowanego zespołowo należy przypisać poszczególne zadania do członków zespołu.
5. Opis techniczny projektu – w jaki sposób projekt został zrealizowany (struktura kodu programu).
6. Prezentacja warstwy użytkowej projektu (widoki ekranu z opisem ich użytkowania).
7. Projekt powinien być realizowany z wykorzystaniem wybranego systemu kontroli wersji. Należy podać link do repozytorium
8. Raporty z testów – powinny być przeprowadzone testy jednostkowe (dwa przykładowe testy). Moduł testowy powinien być w repozytorium. Tutaj umieścić zrzut ekranu z pozytywnie przeprowadzonymi testami.
9. Materiały źródłowe – wskazanie literatury i materiałów źródłowych wykorzystanych przy realizacji projektu (w tym tutoriale internetowe).
10. Do kodu programu powinna być stworzona dokumentacja poprzez system komentarzy dokumentujących. Załącznikiem dokumentacji projektu powinna być dokumentacja kodu w postaci HTML (wygenerowana przy pomocy programu Doxygen). Wygenerowaną dokumentację należy udostępnić poprzez dysk internetowy podając link w niniejszym dokumencie.

# Opis założeń projektu(wymagania biznesowe)

Aplikacja w założeniu ma pomagać w rozwiązywaniu zagadki logicznej Sudoku. Użytkownik otrzyma możliwość skorzystania z pomocy przy rozwiązywaniu łamigłówki, po uprzednim wprowadzeniu przez niego stanu faktycznego, aplikacja sprawdzi czy wprowadzone dane są poprawne a następnie, jeśli nie napotka błędu w otrzymanych danych rozwiąże problem. Wyżej wymieniony program, może być wykorzystany do uczenia się z jego pomocą rozwiązywania Sudoku o różnej skali trudności. Może być również wykorzystany w miejscach gdzie, wymagana jest szybka analiza wyników, np. różnego rodzaju turnieje, w których sędziowie przygotowując zagadki, potrzebują szybko poprawnych wyników, by następnie móc porównać je z wynikami uzyskanymi przez zawodników. Za pomocą aplikacji można też testować czy wymyślony przez nas układ będzie w ogóle możliwy do rozwiązania.