

# System zarządzania ścianką wspinaczkową

Jakub Szota 77274 WCY21KY1S1

## Sprawozdanie 0

Dzięki commitowaniu (zatwierdzaniu) zmian w danym pliku możemy przechowywać w przechowywalni (stage) różne wersje pliku nad którym aktualnie pracujemy. Git za każdym razem gdy zatwierdzamy zmiany tworzy nowy obiekt oraz wskazuje poprzednią wersję jako swojego rodzica. Następnie gałąź main zostaje ustawiona na ostatnią zapisaną wersję.

## Sprawozdanie 1

Tematem systemu informatycznego będzie system zarządzania ścianką wspinaczkową. Celem wprowadzenia tego systemu jest automatyzacja pracy oraz ułatwienie dostępu do danych. Usprawnienia te będą skutkowały efektywniejszym wykonywaniem pracy oraz poprawieniem komfortu osób korzystających z systemu.

Firma borykała się z problemami z dostępem do danych ponieważ klienci posiadali swoje karty które znajdowały się w segregatorach co utrudniało szybki dostęp do weryfikacji usług do których aktualnie klient ma dostęp. Zapisy na zajęcia odbywały się telefonicznie oraz informacje o nich były zapisywane na kartkach. Przestarzały system przechowywania danych spowalniał pracę oraz powodował wiele błędów związanych z brakiem synchronizacji danych.

System informatyczny pozwoli na szybki dostęp do potrzebnych danych co wpłynie pozytywnie na efektywność wykonywanej pracy. Dodatkowo stały dostęp do danych będzie pozwalał szybko korygować błędy. Klienci będą w stanie sprawdzać ważność swoich karnetów oraz ilość miejsc na danych zajęciach. System pozwoli również na wygodne ustalanie grafika oraz wyświetlanie go dla pracowników oraz właściciela. Dużym udogodnieniem dla klientów będzie funkcja przedłużania karnetów oraz opłacania zajęć z poziomu aplikacji. Ilość funkcji które zostaną zaimplementowane pozwoli znacznie poprawić komfort zarówno klientów jak i pracowników, a funkcję te zostaną przedstawione na diagramie poniżej.

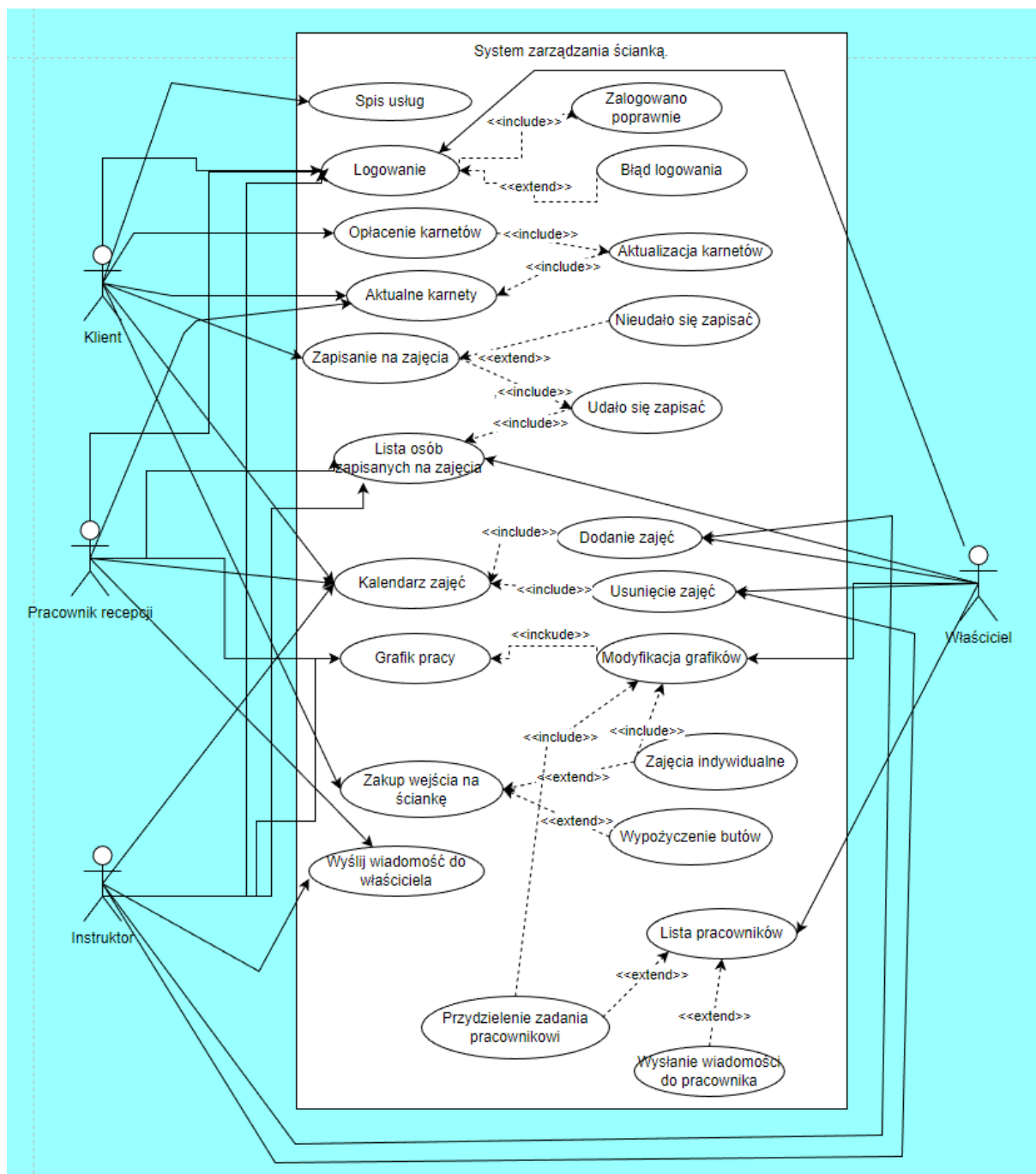
Aktorzy:

-Właściciel

-Pracownik recepcji

-Instruktor

-Klient



Lp.	Nazwa scenariusza	Klient	Instruktor	Pracownik recepcji	Właściciel
1	Zakup wejścia na ściankę	Płaci za wejście		Wpuszcza pracownika na ściankę	
2	Wysłanie wiadomości do pracownika			Pracownik dostaje wiadomość od właściciela	Właściciel wysyła wiadomość do pracownika
3	Zapisanie się na zajęcia	Klient zapisuje się na zajęcia	Dostaje wiadomość o nowym uczestniku		Może zobaczyć zmianę listy uczestników
4	Dodanie zadania przez właściciela		Widzi zmiany w grafiku	Widzi zmiany w grafiku	Dodaje nowe zadanie
5	Instruktor wysyła wiadomość do właściciela		Wysyła wiadomość		Dostaje wiadomość
6	Modyfikuje grafik		Widzi zmianę w grafiku	Widzi zmianę w grafiku	Zmiana grafiku
7	Opłacenie karnetu	Opłaca karnet		Widzi zmianę w aktualnych karnetach	
8	Sprawdzanie listy zapisanych klientów na zajęcia	Może sprawdzić listę	Może sprawdzić listę	Może sprawdzić listę	
9	Dodanie zajęć przez instruktora	Widzi zmianę w kalendarzu zajęć	Dodaje zajęcia do kalendarza zajęć	Widzi zmianę w kalendarzu zajęć	
10	Usunięcie zajęć przez właściciela	Widzi zmianę w kalendarzu zajęć	Widzi zmianę w kalendarzu zajęć	Widzi zmianę w kalendarzu zajęć	Usuwa zajęcia do kalendarza zajęć