

Bazy danych 2

Dokumentacja projektu

Dominika Boguszevska
Piotr Lenczewski
Michał Machnikowski
Jakub Pęk
Tomasz Truszkowski

Semestr 24L

Spis treści

1	Temat projektu	2
2	Grupa docelowa aplikacji	2
3	Wymagania aplikacji	2
3.1	Wymagania funkcjonalne	2
3.2	Wymagania niefunkcjonalne	2
4	Model pojęciowy (E-R)	3
5	Model relacyjny bazy danych	3
6	Zdenormalizowany model relacyjny bazy danych	4
7	Wykorzystane technologie	4
8	Instrukcja użytkowania	4
8.1	Uruchomienie aplikacji	4
8.2	Logowanie się i rejestracja	5
8.3	Strona główna	5
8.4	Profil użytkownika	6
8.5	Wyszukiwanie wydarzeń	6
8.6	Zapisywanie się na wydarzenia	6
8.7	Wypisywanie się z wydarzenia	7
8.8	Tworzenie nowych wydarzeń	7
8.9	Edytowanie utworzonego wydarzenia	8
8.10	Usuwanie uczestników z utworzonego wydarzenia	9
8.11	Usuwanie utworzonego wydarzenia	9
8.12	Wylogowanie się	10

1 Temat projektu

Postanowiliśmy stworzyć aplikację służącą szukaniu osób w celu wspólnego uprawiania sportu. Użytkownicy mogą stworzyć wydarzenie, w którym deklarują miejsce, czas oraz interesujący ich sport. A także mogą zapisać się na wcześniej utworzone wydarzenia po wyszukaniu takich, które ich interesują.

2 Grupa docelowa aplikacji

Nasza aplikacja jest skierowana do osób, które są zainteresowane aktywnością fizyczną i chcą znaleźć towarzyszy do wspólnego uprawiania sportu. A także dla organizatorów wydarzeń sportowych, którzy chcą łatwo znaleźć uczestników do organizowanych wydarzeń.

3 Wymagania aplikacji

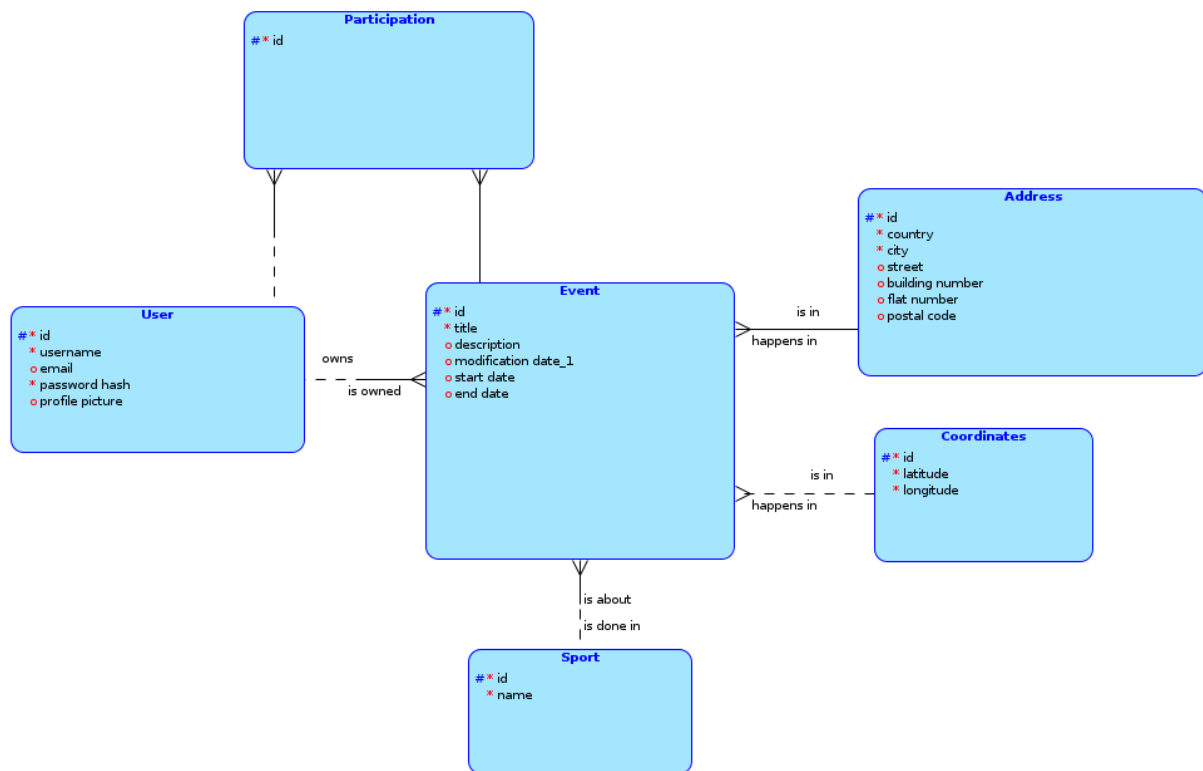
3.1 Wymagania funkcjonalne

- Użytkownik może stworzyć konto.
- Przy tworzeniu konta wymagane jest ustawienie silnego hasła.
- Po utworzeniu konta wysyłany jest email z potwierdzeniem do użytkownika.
- Użytkownik może zalogować się na swoje konto.
- Użytkownik może ustawić swoje zdjęcie profilowe.
- Użytkownik może ustawić opis swojego profilu.
- Użytkownik może dodać własne ogłoszenia z parametrami: rodzaj sportu, liczba poszukiwanych osób, miejsce, czas (jednorazowe czy cykliczne), dodatkowy opis.
- Użytkownik może wyszukiwać oferty według podanych kryteriów (np. rodzaj sportu, miejsce, czas).

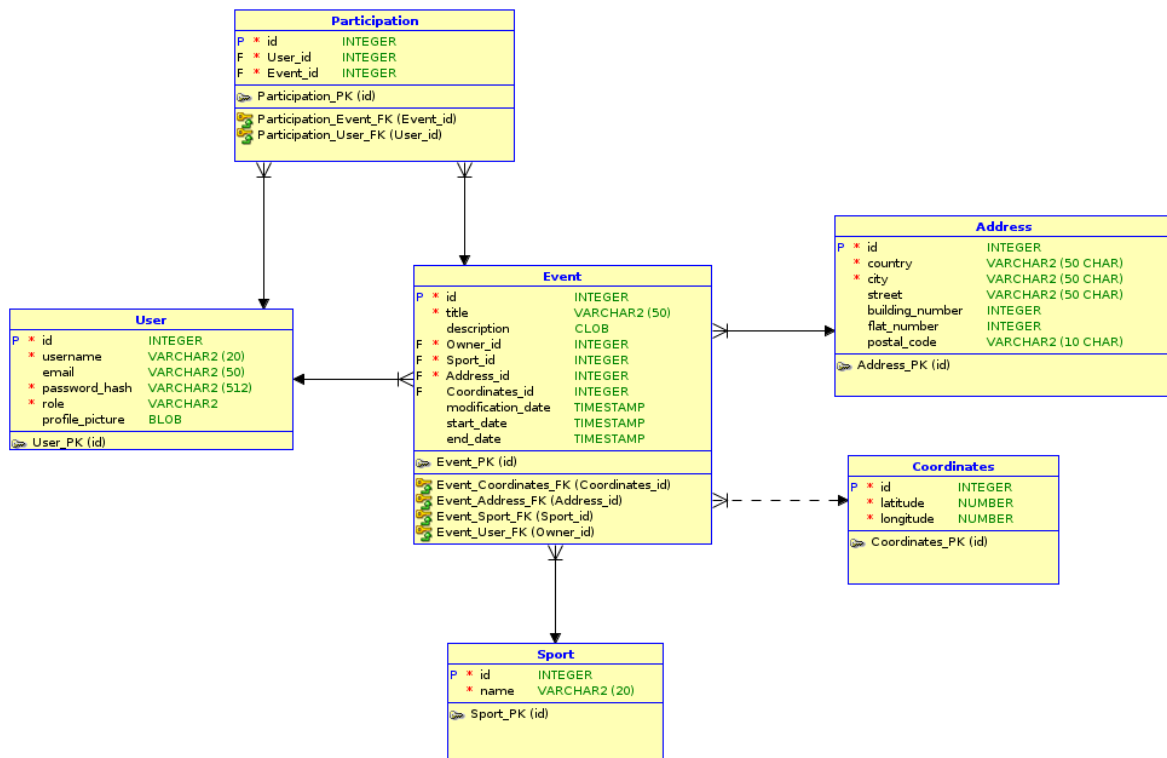
3.2 Wymagania нефunkcjonalne

- Aplikacja działa na systemie operacyjnym Linux.
- Aplikacja działa na systemie operacyjnym Windows.
- Każda strona aplikacji musi się załadować w przeciągu 2 sekund.
- Aplikacja powinna wytrzymać X użytkowników bez strat jakości.
- Email wysłany do użytkownika po utworzeniu konta musi do niego dojść w przeciągu 10 minut.

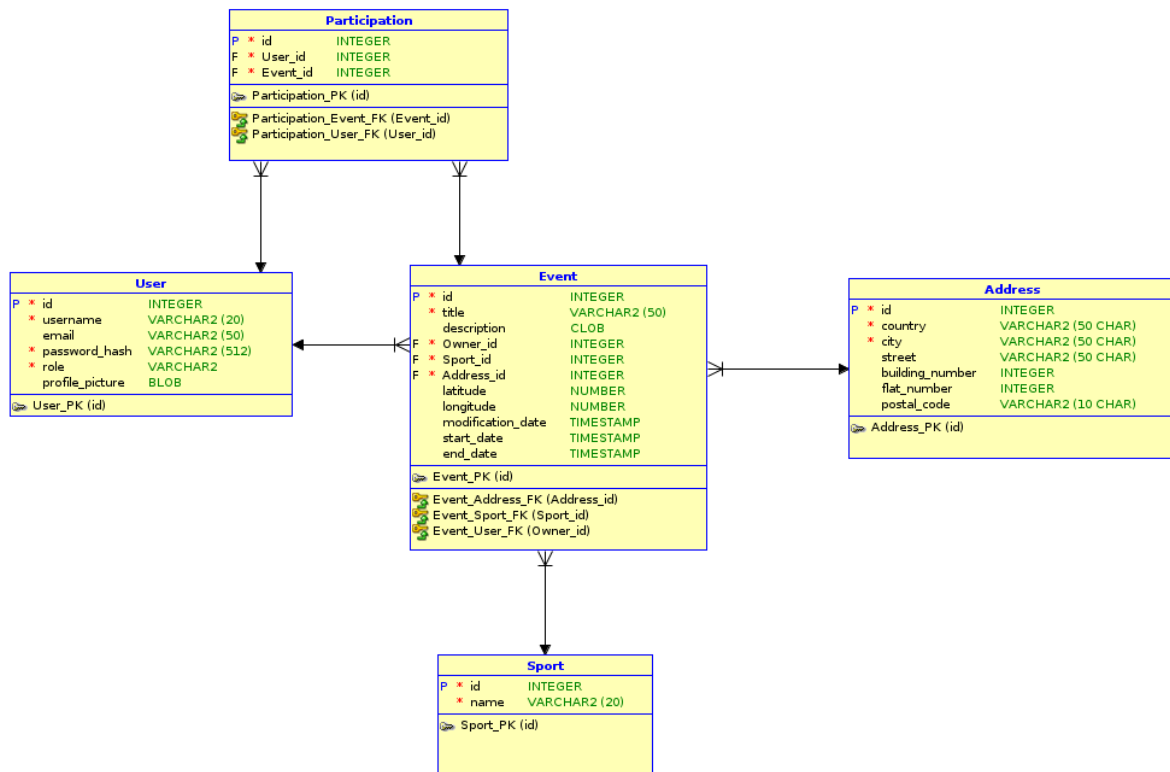
4 Model pojęciowy (E-R)



5 Model relacyjny bazy danych



6 Zdenormalizowany model relacyjny bazy danych



Podczas procesu denormalizacji usunęliśmy tabelę *Coordinates*, a jej atrybuty *latitude* i *longitude* przenieśliśmy do tabeli *Event*.

7 Wykorzystane technologie

- MySQL
- Java
- Spring Boot
- Next.js

8 Instrukcja użytkownika

8.1 Uruchomienie aplikacji

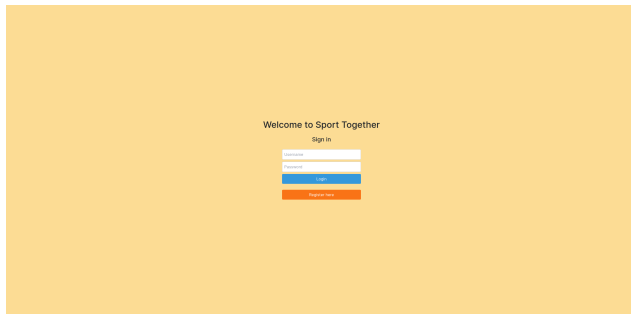
Po wejściu na stronę internetową uruchamia się strona powitalna, z której po kliknięciu przycisku *Login* można przejść do formularzy logowania się oraz rejestracji.



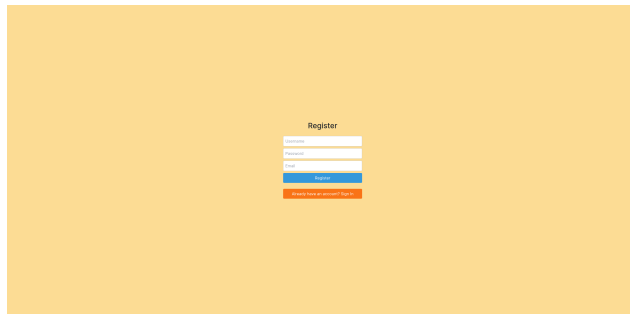
Rysunek 1: Strona powitalna

8.2 Logowanie się i rejestracja

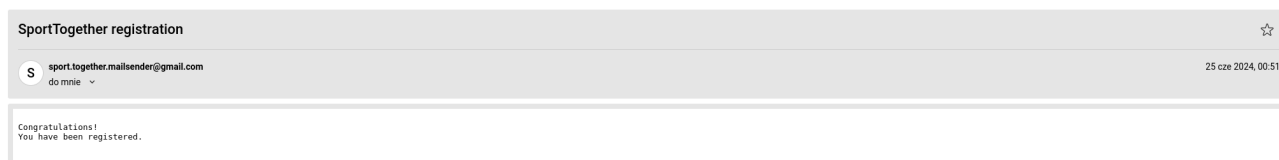
Następnie użytkownik może zalogować się na już istniejące konto bądź stworzyć nowe. W przypadku rejestracji konieczne jest podanie silnego hasła, czyli takiego, które składa się z co najmniej 5 znaków w tym co najmniej 1 dużej litery i co najmniej 1 cyfry. Po utworzeniu nowego konta do użytkownika jest wysyłany email z potwierdzeniem pomyślnej rejestracji.

The image shows a login form titled "Welcome to Sport Together" with a "Sign in" link. It contains input fields for "Email" and "Password", a "Log in" button, and a "Forgot your password?" link.

(a) Formularz logowania się

The image shows a registration form titled "Register". It contains input fields for "Email", "Password", "Confirm Password", and "First Name", a "Register" button, and a "Check your email" link.

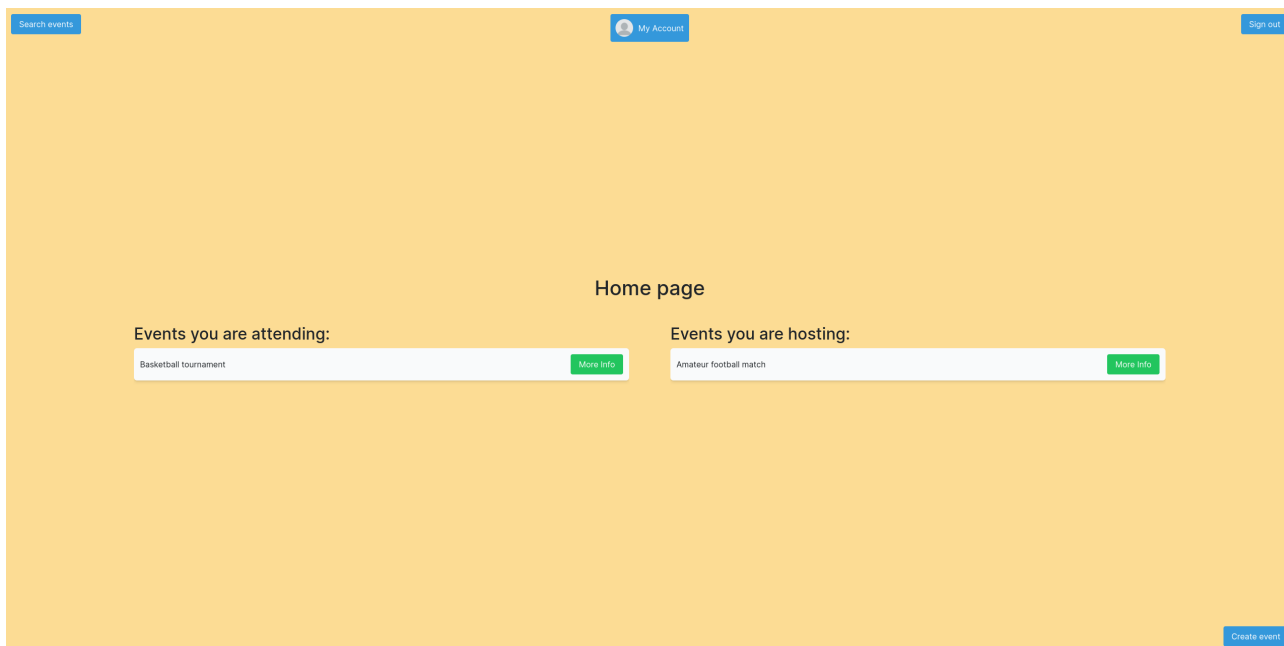
(b) Formularz rejestracji



Rysunek 3: Email potwierdzający pomyślną rejestrację

8.3 Strona główna

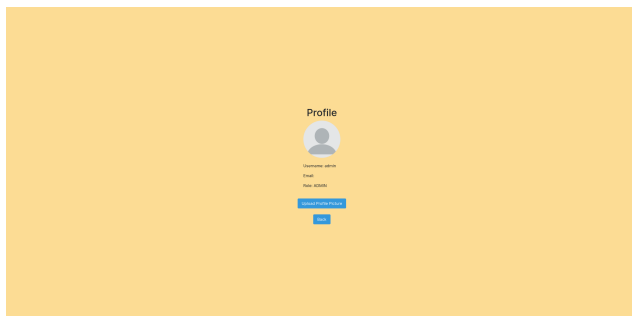
Po tym zostaje przeniesiony na stronę główną, gdzie są wyświetlane wydarzenia, w których uczestniczy oraz te, które organizuje. Może także stamtąd przejść na stronę służącą wyszukiwaniu wydarzeń, wyświetlić informacje o swoim koncie, przejść do formularza tworzenia nowego wydarzenia lub się wylogować.



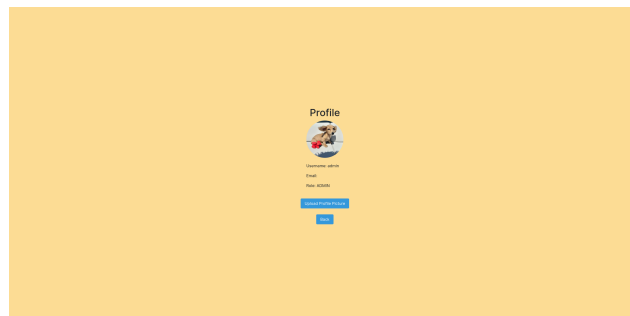
Rysunek 4: Strona główna

8.4 Profil użytkownika

Po kliknięciu guzika *My Account* na stronie głównej, użytkownik zostaje przeniesiony na stronę swojego profilu, z której po kliknięciu guzika *Upload Profile Picture* może zmienić swoje zdjęcie profilowe.



(a) Profil użytkownika z domyślnym zdjęciem profilowym



(b) Profil użytkownika z własnym zdjęciem profilowym

8.5 Wyszukiwanie wydarzeń

Po kliknięciu guzika *Search events* na stronie głównej, użytkownik zostaje przeniesiony na stronę służącą wyszukiwaniu wydarzeń sportowych. Domyślnie są wyświetlane wszystkie dostępne wydarzenia, na które użytkownik nie jest zapisany lub których nie organizuje, ale dzięki paskowi wyszukiwania można filtrować wydarzenia po interesującym użytkownika mieście, a dzięki checkboxom można filtrować wydarzenia po interesujących użytkownika sportach.

SearchPage

Categories

☐ Basketball

☐ Boxing

☐ Cycling

☐ Football

☐ Golf

☐ Hockey

☐ Other

☐ Rugby

☐ Tennis

☐ Volleyball

☐ Wrestling

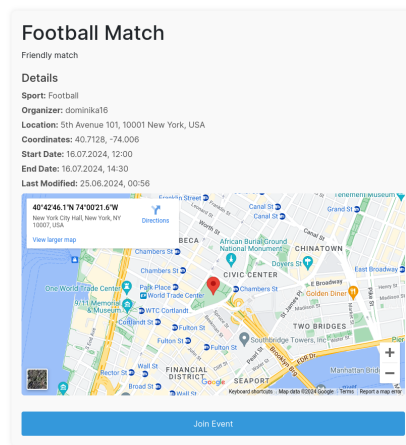
Filter

Lista wydarzeń	
Bike trip to the Kampinos National Park	More info
Football Match	More info
Tennis Open	More info
Marathon Race	More info

Rysunek 6: Wyszukiwanie wydarzeń

8.6 Zapisywanie się na wydarzenia

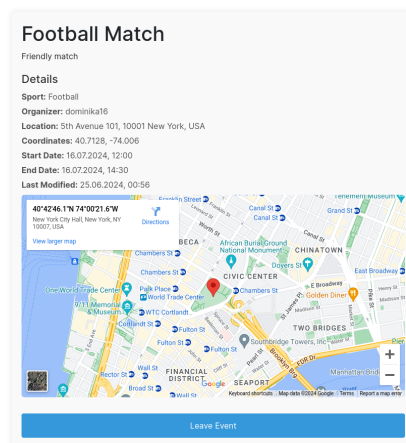
Po kliknięciu guzika *More info* na stronie służącej wyszukiwaniu wydarzeń, użytkownik zostaje przeniesiony na stronę wybranego wydarzenia. Może stamtąd odczytać szczegółowe informacje o wydarzeniu takie jak: opis wydarzenia, rodzaj sportu, login organizatora, miejsce wydarzenia, czas rozpoczęcia i zakończenia oraz datę ostatniej modyfikacji. Z tej strony użytkownik także może zapisać się na owe wydarzenie poprzez kliknięcie guzika *Join Event*, po czym zostanie ukazany popup informujący o pomyślnym zapisu się oraz użytkownik zostanie przeniesiony na stronę główną.



Rysunek 7: Strona wydarzenia

8.7 Wypisywanie się z wydarzenia

Aby wypisać się z wydarzenia, należy wejść na jego stronę ze strony głównej bądź ponownie ze strony służącej wyszukiwaniu wydarzeń, a następnie kliknąć guzik *Leave Event*. Analogicznie jak w przypadku zapisywania się, zostanie ukazany popup informujący o pomyślnym wypisaniu się i użytkownik zostanie przeniesiony na stronę główną.



Rysunek 8: Strona wydarzenia

8.8 Tworzenie nowych wydarzeń

Po kliknięciu guzika *Create event* na stronie głównej, użytkownik zostaje przeniesiony na stronę służącą tworzeniu wydarzeń. Po wypełnieniu wszystkich pól formularza i kliknięciu guzika *Add Event*, wydarzenie zostanie utworzone, a użytkownik zostanie przeniesiony na stronę główną.

Welcome to the CreateEventPage!

Title:

Description:

Sport:

Country:

City:

Street:

Building Number:

Floor Number:

Postal Code:

Latitude:

Longitude:

Start Date:

End Date:

Rysunek 9: Formularz służący tworzeniu wydarzeń sportowych

8.9 Edytowanie utworzonego wydarzenia

Aby edytować utworzone wydarzenie, należy wejść na jego stronę ze strony głównej, a następnie kliknąć guzik *Edit Event*. Użytkownik zostanie przeniesiony do formularza edycji wydarzenia, gdzie może zmienić wybrane przez siebie pola. Może zapisać dokonane zmiany, klikając guzik *Save* lub je odrzucić, klikając guzik *Discard Changes*.

Amateur football match

Not only for professionals!

Details

Sport: Football

Organizer: admin

Location: ul. Stefana Batorego 10a, 02-591 Warsaw, Poland

Coordinates: 52.21294004217454, 21.011496065445016

Start Date: 04.07.2024, 13:00

End Date: 04.07.2024, 15:00

Last Modified: 24.06.2024, 23:31

Participants

john

Rysunek 10: Strona utworzonego wydarzenia

Edit Event

Title: Amateur football match

Description: Not only for professionals

Sport: Football

Street: ul. Stefana Batorego

Building Number: 10a

Flat Number:

Postal Code: 02-591

City: Warsaw

Country: Poland

Latitude: 52.21294004217454

Longitude: 21.011496265445016

Start Date: 01/04/2024, 11:00 AM

End Date: 01/04/2024, 01:00 PM

Save

Discard Changes

Participants:

john [Remove](#)

Rysunek 11: Formularz edycji

8.10 Usuwanie uczestników z utworzonego wydarzenia

Aby usunąć zapisanego uczestnika z utworzonego wydarzenia, należy wejść do formularza edycji wydarzenia i kliknąć guzik *Remove* przy loginie użytkownika, którego chce się usunąć, a następnie należy zapisać zmiany, klikając guzik *Save*.

Edit Event

Title: Amateur football match

Description: Not only for professionals

Sport: Football

Street: ul. Stefana Batorego

Building Number: 10a

Flat Number:

Postal Code: 02-591

City: Warsaw

Country: Poland

Latitude: 52.21294004217454

Longitude: 21.011496265445016

Start Date: 01/04/2024, 11:00 AM

End Date: 01/04/2024, 01:00 PM

Save

Discard Changes

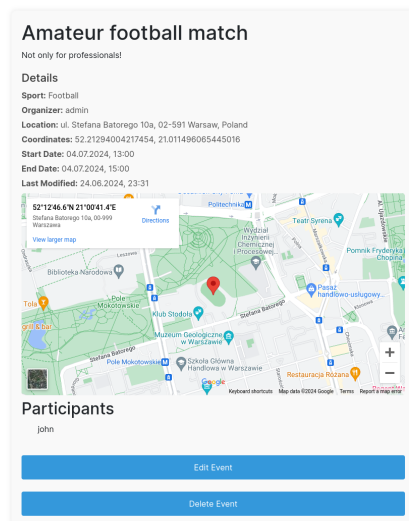
Participants:

john [Remove](#)

Rysunek 12: Formularz edycji

8.11 Usuwanie utworzonego wydarzenia

Aby usunąć utworzone wydarzenie, należy wejść na jego stronę ze strony głównej, a następnie kliknąć guzik *Delete Event*, po czym zostanie ukazany popup informujący o pomyślnym usunięciu wydarzenia oraz użytkownik zostanie przeniesiony na stronę główną.



Rysunek 13: Strona utworzonego wydarzenia

8.12 Wylogowanie się

Aby się wylogować, należy kliknąć guzik *Sign out* na stronie głównej.