Programowanie aplikacji internetowych - projekt  
Mateusz Śliwczyński, gr. 31E

Piotr Zieliński, gr. 31E

# Dokumentacja techniczna

MobilePost  
aplikacja do obsługi firmy kurierskiej

Spis treści

[Dokumentacja techniczna 1](#__RefHeading___Toc1324_1603213555)

[1. Specyfikacja wymagań 2](#__RefHeading___Toc1326_1603213555)

[1.1. Definicja produktu 2](#__RefHeading___Toc1328_1603213555)

[1.2. Technologia 2](#__RefHeading___Toc1330_1603213555)

[1.3. Wymagania funkcjonalne 2](#__RefHeading___Toc1332_1603213555)

[2. Projekt techniczny 3](#__RefHeading___Toc1334_1603213555)

[2.1 Projekt interfejsu klienta 3](#__RefHeading___Toc1362_1603213555)

[2.1.1 Główne okno aplikacji 3](#__RefHeading___Toc1270_1304392036)

[2.1.2 Ekran logowania 4](#__RefHeading___Toc1306_1304392036)

[2.1.3 Ekran logowania – błędne hasło/login 5](#__RefHeading___Toc1308_1304392036)

[2.2. Opisy funkcjonalności 6](#__RefHeading___Toc1281_1304392036)

[2.3 Diagramy UML 6](#__RefHeading___Toc1338_1603213555)

[2.3.1. Diagram przypadków użycia 6](#__RefHeading___Toc1340_1603213555)

[2.3.2 Diagramy aktywności 7](#__RefHeading___Toc1342_1603213555)

[2.3.2.1 Zgłoszenie przesyłki 7](#__RefHeading___Toc1344_1603213555)

[2.3.2.2 Dodanie nowego kuriera 8](#__RefHeading___Toc1346_1603213555)

[2.3.2.3 Oznaczenie na liście odebranej przesyłki 9](#__RefHeading___Toc1348_1603213555)

[2.3.4. Diagramy sekwencji 10](#__RefHeading___Toc1350_1603213555)

[2.3.5. Diagram obiektów 10](#__RefHeading___Toc1352_1603213555)

[2.3.6. Diagram klas 10](#__RefHeading___Toc1354_1603213555)

[2.3.7 Model danych 10](#__RefHeading___Toc1356_1603213555)

[3.Scenariusze testowe 11](#__RefHeading___Toc1358_1603213555)

[4. Plan testów jednostkowych 11](#__RefHeading___Toc1360_1603213555)

# 1. Specyfikacja wymagań

## 1.1. Definicja produktu

Aplikacja przeznaczona jest dla firm kurierskich, które chcą podnieść jakość swoich usług, poprzez wprowadzenie zarządzania przesyłkami, pracownikami dostaw a także umożliwienie klientom internetowej obsługi ich zleceń.

## 1.2. Technologia

Aplikacja będzie napisana w języku PHP z wykorzystanie framework Symfony 3.0. Przy tworzeniu front endu aplikacji zostanie wykorzystany framework AngularJS.

## 1.3. Wymagania funkcjonalne

Jako nadawca mogę zgłosić przesyłkę przez stronę internetową.

Jako nadawca mogę ustalić termin wysłania przesyłki.

Jako nadawca mogę ustalić termin odebrania ode mnie przesyłki przez kuriera.

Jako nadawca mogę anulować wysłanie przesyłki.

Jako nadawca mogę dostawać powiadomienia o zmianie statusu mojej przesyłki.

Jako nadawca mogę śledzić swoje przesyłki.

Jako odbiorca mogę śledzić adresowane do mnie przesyłki.

Jako kurier mogę wyświetlić przypisane do mnie przesyłki.

Jako kurier mogę oznaczyć przesyłkę na liście jako odebraną.

Jako kurier mogę zalogować się do aplikacji na swoje konto.

Jako administrator mogę zarejestrować nowego kuriera.

Jako administrator mogę usunąć kuriera.

Jako administrator mogę wyświetlać i edytować zgłoszone przesyłki.

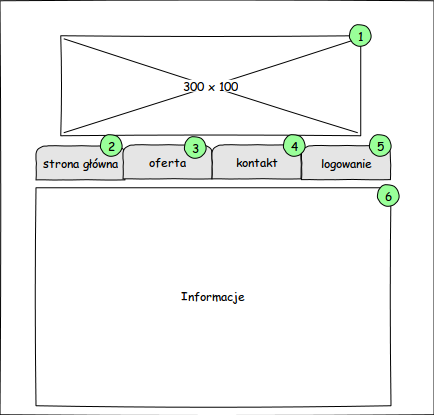
Jako administrator mogę sortować, filtrować i przeszukiwać listę zgłoszonych przesyłek.

Jako administrator mogę tworzyć bazę danych klientów na podstawie złożonych zgłoszonych przesyłek.

# 2. Projekt techniczny

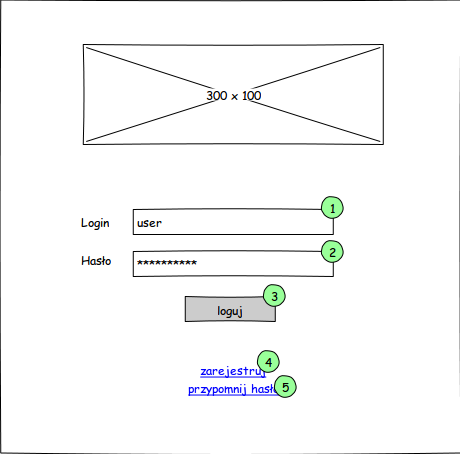
## 2.1 Projekt interfejsu klienta

### 2.1.1 Główne okno aplikacji

Rysunek 1: Główne okno aplikacji

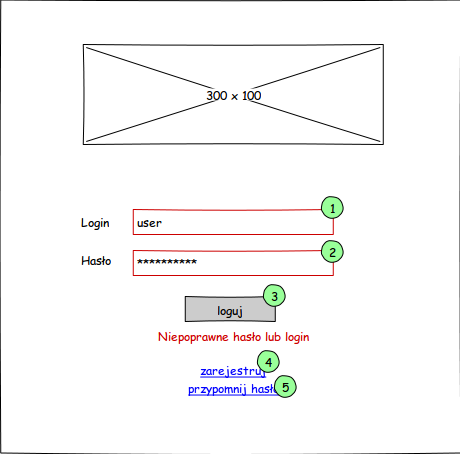
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Logo projektu |  |
| 2 | Zakładka „strona główna” | Przenosi użytkownika na stronę główną |
| 3 | Zakładka „oferta” | Przenosi użytkownika na stronę z ofertą strony |
| 4 | Zakładka „kontakt” | Przenosi użytkownika na stronę z kontaktem do administratorów strony |
| 5 | Zakładka „logowanie” | Przenosi użytkownika na stronę z logowaniem |
| 6 | Sekcja „informacje” | Sekcja z informacjami o usłudze |

### 2.1.2 Ekran logowania

  
Rysunek 2: Ekran logowania

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Pole tekstowe „Login” | Umożliwia wprowadzenie nazwy użytkownika |
| 2 | Pole tekstowe „Hasło” | Umożliwia wprowadzenie hasła użytkownika |
| 3 | Przycisk „loguj” | Loguje użytkownika do systemu |
| 4 | Link „zarejestruj” | Przenosi użytkownika do sekcji rejestracji nowego użytkownika |
| 5 | Link „przypomnij hasło” | Przenosi użytkownika do sekcji przypominania nowego hasła |

### 2.1.3 Ekran logowania – błędne hasło/login

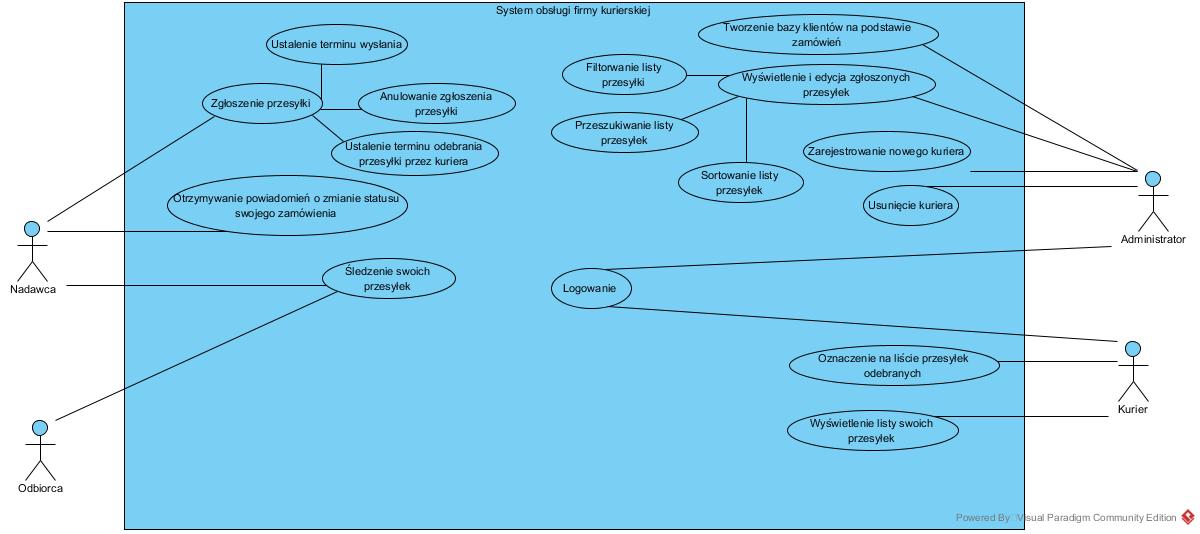
  
Rysunek 3: Ekran logowania - błędne hasło

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Pole tekstowe „Login” | Umożliwia wprowadzenie nazwy użytkownika |
| 2 | Pole tekstowe „Hasło” | Umożliwia wprowadzenie hasła użytkownika |
| 3 | Przycisk „loguj” | Loguje użytkownika do systemu |
| 4 | Link „zarejestruj” | Przenosi użytkownika do sekcji rejestracji nowego użytkownika |
| 5 | Link „przypomnij hasło” | Przenosi użytkownika do sekcji przypominania nowego hasła |

## 2.2. Opisy funkcjonalności

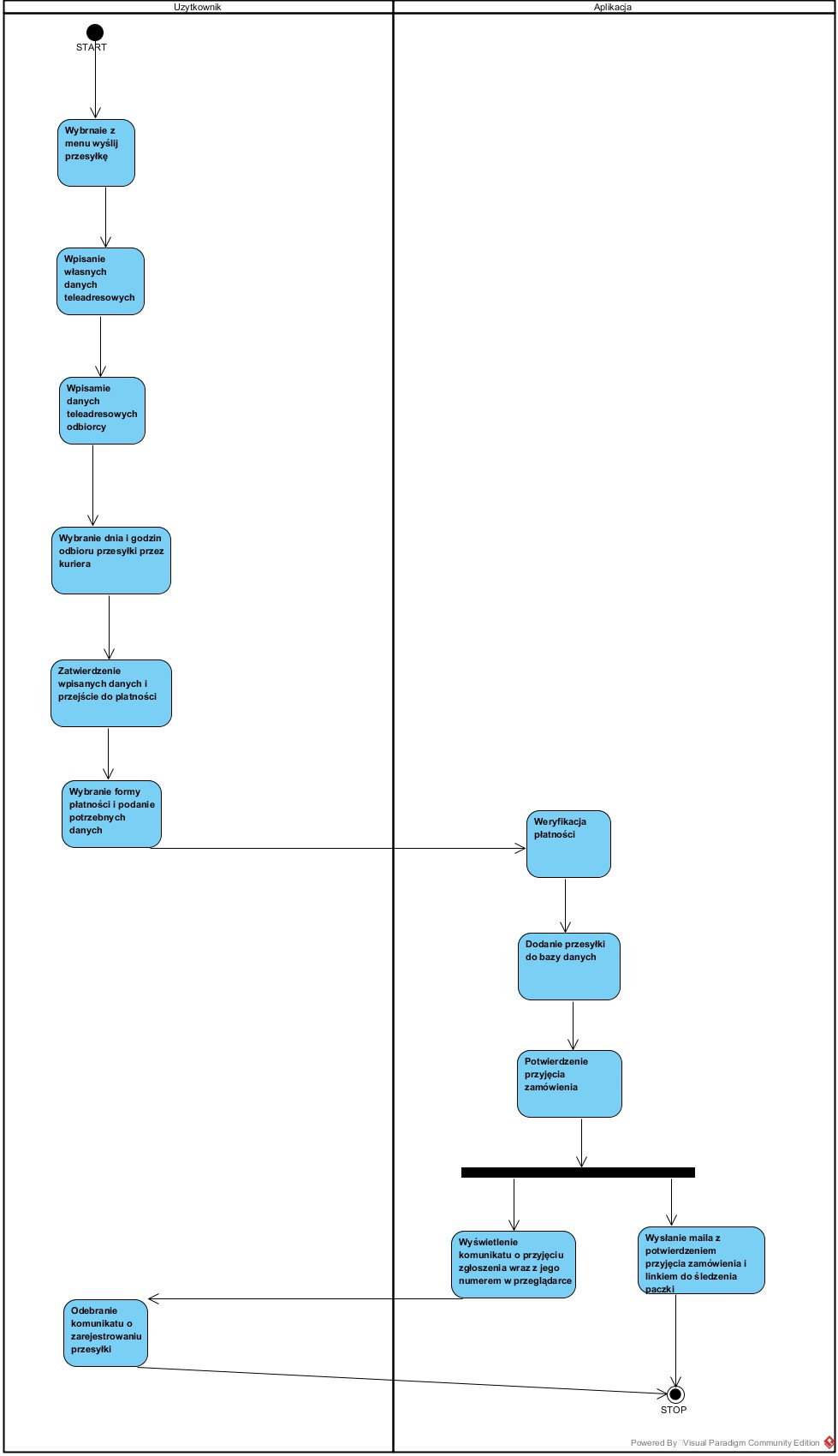
## 2.3 Diagramy UML

### 2.3.1. Diagram przypadków użycia



### 2.3.2 Diagramy aktywności

### 2.3.2.1 Zgłoszenie przesyłki



### 2.3.2.2 Dodanie nowego kuriera

### 

### 2.3.2.3 Oznaczenie na liście odebranej przesyłki

### 

### 2.3.4. Diagramy sekwencji

### 2.3.5. Diagram obiektów

### 2.3.6. Diagram klas

### 2.3.7 Model danych

### 

# Scenariusze testowe

# Plan testów jednostkowych