
	<p>Uniwersytet Technologiczno-Przyrodniczy im. J. i J. Śniadeckich w Bydgoszczy</p> <p>Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki</p> <p>Zakład Techniki Cyfrowej</p>	
<p>Przedmiot</p>	<p>Programowanie aplikacji internetowych</p>	
<p>Prowadzący</p>	<p>dr inż. Michał Kruczkowski</p>	
<p>Temat</p>	<p>Serwis umożliwiający organizację imprez</p>	
<p>Studenci</p>	<p>Roman Volchuk , Mateusz Kalksztejn</p>	

1. Ogólny opis projektu

W ramach projektu tworzymy aplikację webową służącą do zarządzania zdarzeniami potocznie nazywanymi imprezami. Aplikacja ma usprawnić proces planowania oraz przygotowania imprez jak i ułatwić zapraszanie znajomych oraz ludzi zainteresowanych.

Serwis będzie współpracował z kontami google oraz fb jak i także oferował implementację położenia danego zdarzenia na mapie przy użyciu OSM. Wystąpi możliwość efektywnej komunikacji mailowej. Możliwość zostawienia komentarzy o imprezach dla uczestników tych imprez. Użytkownik będzie miał możliwość wyszukiwania otwartych imprez w okolicy.

2. Cel i przeznaczenie projektu

Celem projektu jest poprawienie organizacji różnorodnych wydarzeń. Projekt jest przeznaczony do użytku ogólnego ułatwiając komunikację międzyludzką. Serwis będzie darmowy lecz w przyszłości będzie posiadał opcję komercyjną takie jak reklamy czy promowanie danego wydarzenia. Dzięki naszemu serwisowi zmniejszy się procent nieudanych imprez spowodowanych brakiem organizacji.

3. Specyfikacja wymagań na oprogramowanie.

Do wykonania aplikacji wykorzystamy następujące technologie:

- MySQL
- Java Spring Boot
- React
- OSM

*Podane powyżej technologie są luźnym zbiorem który może być rozszerzony w trakcie implementacji projektu.

3.1 Wymagania funkcjonalne.

a) Zarządzanie kontem użytkownika

- formularz umożliwiający rejestrację konta użytkownika
- konto użytkownika może mieć przypisany awatar
- na adres mailowy potencjalnego użytkownika wysyłany jest email z linkiem potwierdzającym rejestrację
- formularz resetowania hasła
- po zatwierdzeniu na adres podany przy rejestracji wysyłany jest mail z linkiem do resetowania konta
- umożliwienie logowania się za pomocą konta facebookowego

b) Tworzenie i edycja imprez

- dostępne po zalogowaniu użytkownika
- formularz umożliwiający tworzenie imprezy
- wgląd do listy komentarzy dotyczących imprezy
- dodanie do opisu imprezy zdjęć

c) Zarządzanie uczestnictwem w imprezach

- organizator wydarzenia ma możliwość zapraszania użytkowników wyszukując ich za pomocą ich adresu email
- wysłanie zaproszenia wiąże się z wysłaniem emaila z linkiem do potencjalnego uczestnika
- po kliknięciu linku z zaproszenia, użytkownik zostaje automatycznie zalogowany, następnie zostaje przekierowany do formularza potwierdzenia uczestnictwa
- w przypadku imprez publicznych organizator może dodatkowo przejrzeć listę chętnych
- ma możliwość zatwierdzania lub odrzucania takich wniosków
- organizator ma możliwość wysłania zaproszenia podając dowolny adres email
- w przypadku, gdy mail z zaproszeniem został wysłany pod adres, z którym nie jest związane konto, po kliknięciu linku następuje przekierowanie do formularza tworzenia konta. Po zatwierdzeniu rejestracji zostaje przekierowany do formularza potwierdzania uczestnictwa

d) Wyszukiwanie imprez

- użytkownik z kontem ma dostęp do formularza, na którym można wyszukać publiczne imprezy na podstawie fragmentu adresu
- wśród wydarzeń z listy wyszukanych imprez użytkownik może podejrzeć ich szczegóły oraz zaznaczyć chęć uczestnictwa
- na wyszukiwarce imprez zastosowane jest API dla map
- można wyszukiwać imprezy w zadanym promieniu od wybranego na mapie punktu
- wyszukane imprezy wyświetlają się na mapie

e) Zarządzanie imprezami uczestnika

- uczestnik może podejrzeć listę imprez, w których uczestniczy oraz tych, w których chce uczestniczyć
- po wybraniu imprezy, w której użytkownik uczestniczy, wyświetlona zostaje lista komentarzy dotyczących imprezy
- uczestnik może dodać komentarz do imprezy, w której uczestniczy.

3.2 Wymagania na bazę danych .

W projekcie wykorzystamy bazę danych SQL dystrybucji Oracle .

Wersja :**MySQL Community Server 8.0.23**

3.3 Wymagania bezpieczeństwa .

Wszelka aktywność na stronie nie będzie zostawiała żadnych śladów bez zgody użytkownika.

Zostanie wykonany certyfikat SSL dla warstwy prezentacji aplikacji.

Autoryzacja będzie wykorzystywała Basic Auth.

3.4 Wymagania sprzętowo-wydajnościowe.

Windows:

Windows 7 lub nowszy;

procesor Intel Pentium 4 lub nowszy, obsługujący SSE3.

* serwery wymagają systemu Windows® Server 2008 R2, Windows® Server 2012, Windows® Server 2012 R2 lub Windows® Server 2016.

Linux:

64-bitowy Ubuntu 14.04, Debian 8, openSUSE 13.3, Fedora Linux 24 lub ich nowsze wersje;

procesor Intel Pentium 4 lub nowszy, obsługujący SSE3.

Mac:

OS X El Capitan 10.11 lub nowszy.

Wersje Mobilne

Android:

Wersja: Android 6.0 lub nowsza

IOS:

Wersja:IOS 8 lub nowsza

3.5 Wymagania na testowanie

Oprogramowanie zostanie przetestowane przy pokryciu 95%.

Rest Api zostanie przetestowane przy użyciu technologii Mock testów.

Warstwa prezentacji zostanie przetestowana przy pomocy oprogramowania Selenium.

3.6 Dodatkowe wymagania

-interfejs powinien mieć "luźny" format, pasujący do tematyki serwisu

-należy zadbać o weryfikację danych wprowadzanych w formularzach

Propozycja bazowych Encji.

Wydarzenie

- Data
- Nazwa

- Adres
- Dostęp

- Organizator

Użytkownik

- Login
- Hasło

- Email
- Wyświetlana nazwa

Uczestnictwo

- Wydarzenie
- Użytkownik

- Zatwierdzenie organizatora

- Zatwierdzenie uczestnika

Komentarz

- Wydarzenie
- Użytkownik

- Treść