

# DOKUMENTACJA TECHNICZNA PROJEKTU

## System rozliczeń sztabu WOŚP, C++

Przedmiot: PROGRAMOWANIE OBIEKTOWE

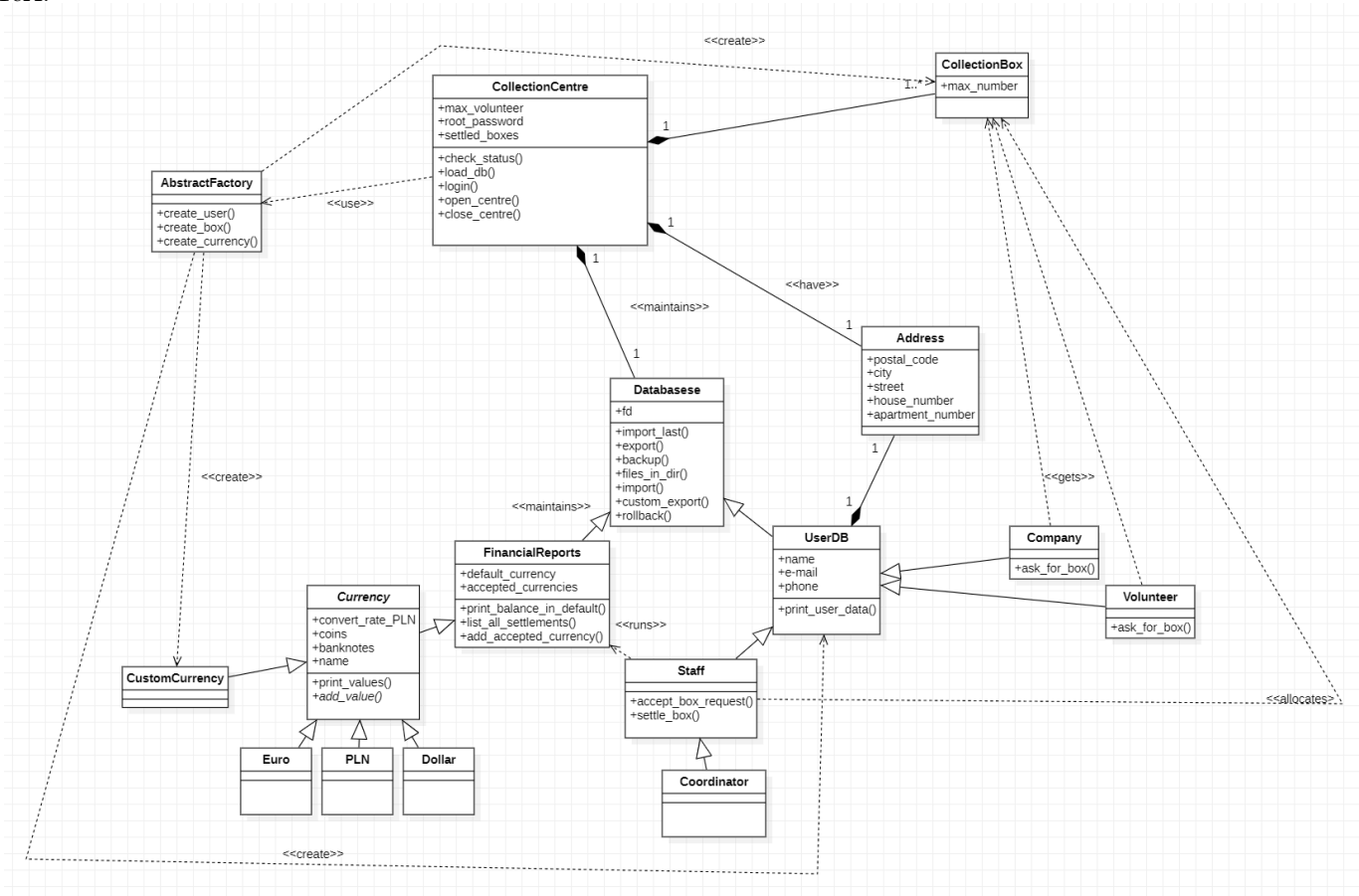
## 1 Zakres projektu

Proszę wstawić kilkudzaniowy opis projektu zawierający informacje:

1. *Do czego system będzie wykorzystywany?*  
System stanowi uproszczoną symulację narzędzia do rozliczania puszek wykorzystywanych podczas WOŚP.
2. *Jakie są granice używalności tworzonego systemu?*  
System pozwala na zdefiniowanie dowolnego rodzaju waluty, która domyślnie nie jest uwzględniona w programie i posiada możliwość tworzenia lokalnych kopii zapasowych. Jego największym ograniczeniem jest działalność na maszynie lokalnej wyłącznie przez jednego użytkownika w danej chwili.
3. *Jaki jest target systemu? (Do kogo system jest skierowany?)*  
System skierowany jest dla administratorów sztabów WOŚP.
4. *Z czego wynika potrzeba utworzenia systemu?*  
Potrzeba wynika z chęci zrozumienia kompleksowości takich systemów i potrzeby inspiracji do rozbudowy obecnie wykorzystywanego na uczelni systemu sieciowego.

## 2 Diagram klas

Ze względu na zaangażowanie czasowe w inne projekty diagram UML powstał w formie przybliżonej. Jego docelowa forma ulegnie poprawie i rozbudowaniu. Jeśli znacząco nie zwiększy się jego struktura, zostanie także przepisany do LaTeX.



## 3 Wymagania systemowe

### 3.1 Wymagania funkcjonalne

*W tym miejscu powinno znaleźć się przynajmniej sześć funkcjonalności do zaimplementowania w projekcie z doprecyzowaniem w podpunktach.*

1. Obsługa zapytań i przyznawania puszek
2. Narzędzie rozliczania puszek w wielu walutach
3. Export/Import lokalny danych
4. Regularny backup podczas funkcjonowania systemu
5. Możliwość obsługi terminala przez wielu użytkowników poprzez zmianę konta
6. Narzędzia administracyjne z zabezpieczeniem hasłem programu

### 3.2 Wymagania pozafunkcjonalne

*W tym miejscu powinny znaleźć się przynajmniej trzy wymagania pozafunkcjonalne narzucone na aplikację.*

1. Wykorzystywanie wyłącznie standardowych bibliotek
2. Podawanie wartości pieniężnych z dokładnością do drugiego miejsca po przecinku
3. Wieloplatformowość

## 4 Realizacja projektu

*W tym miejscu proszę opisać procedurę, zgodnie z którą projekt będzie realizowany, np. jaka jest koncepcja zbioru bibliotek do wykorzystania przez system (ewentualnie kryteria zgodnie z którymi biblioteki będą wybierane), jakie jest wyobrażenie rytmu pracy nad projektem, jaki jest ramowy plan realizacji z wyszczególnieniem kroków milowych do celu utworzenia systemu.*

Projekt realizowany jest w sprintach skupiających się głównie na pojedynczych klasach, z wykorzystaniem wyłącznie domyślnych bibliotek języka. Ramowy plan zakłada najpierw realizację podstawowych funkcjonalności niezbędnych do inicjalizacji sztabu, następnie przygotowania systemu rozliczeń i baz danych. Ze względu na zwinną metodykę działania, w późniejszym terminie przygotowany zostanie finalny diagram UML obrazujący pełną funkcjonalność programu.

## 5 Kryteria akceptacyjne

1. Wygenerowanie nowego Sztabu
2. Wczytanie ostatniej bazy danych
3. Testy odporności zaimplementowanych metod
4. Audyt kodu