

## DOKUMENTACJA TECHNICZNA PROJEKTU

# System rozliczeń sztabu WOŚP, Java

Przedmiot: PROGRAMOWANIE OBIEKTOWE

## 1 Zakres projektu

Proszę wstawić kilkudziesięciu 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?)

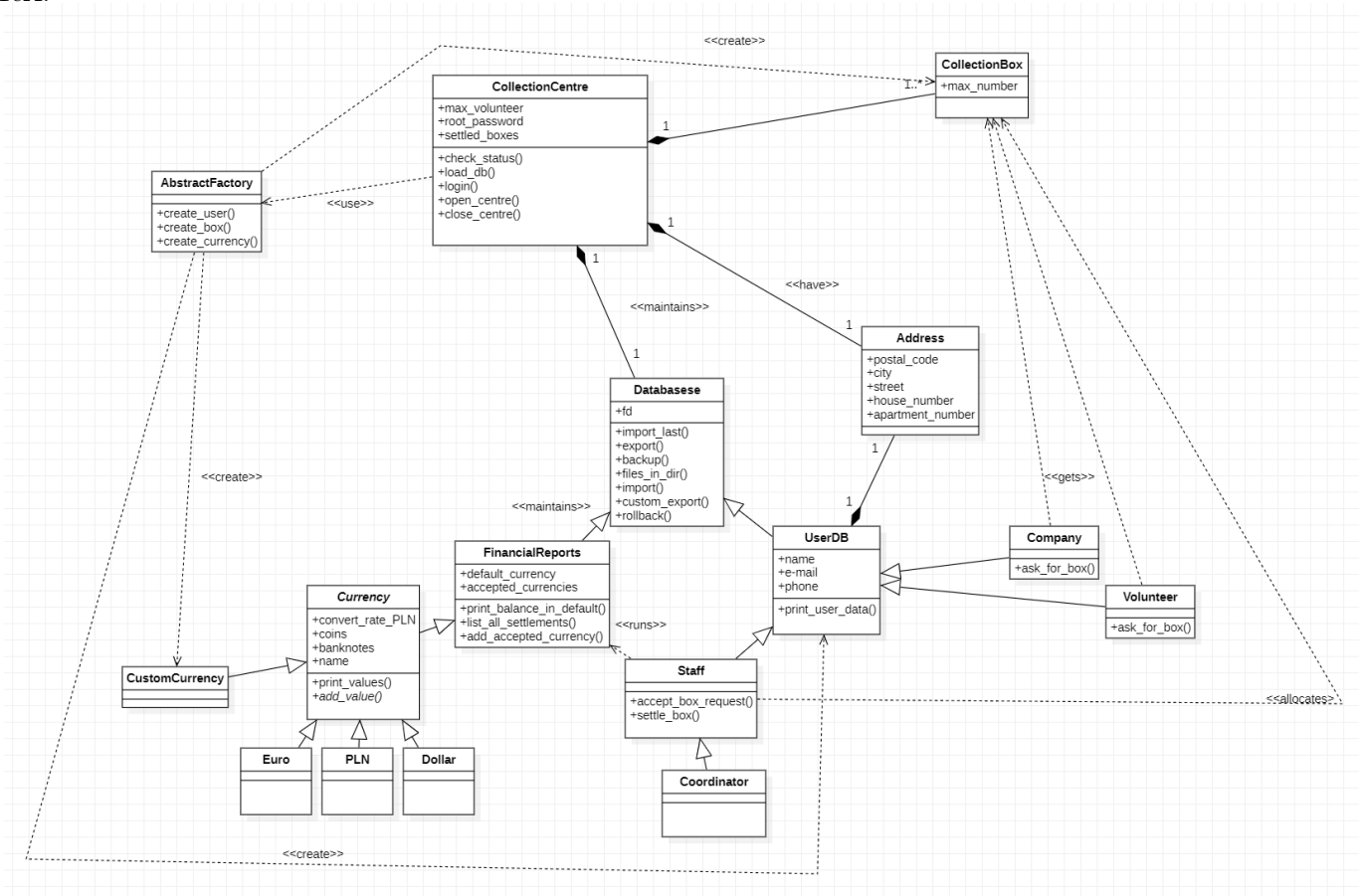
System skierowany jest dla administratorów sztabów WOŚP.

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