

E-Magazyn

Projekt zespołowy grupy 323A w składzie: Wojciech Różga, Paweł Samordak, Maksymilian Widnicki, Damian Rosiak, Błażej Sadek, Robert Szachnowski, Filip Szadkowski ,Sebastian Araszewski.

Dokumentacja techniczna

1. Specyfikacja wymagań

1.1. Definicja produktu

Produkt ten to aplikacja desktopowa, która powinna usprawnić zarządzanie magazynem. Aplikacja ma na celu wprowadzić automatyzację oraz ułatwić zarządzanie produktami magazynu. Służyć ma ona prowadzeniu szczegółowego spisu produktów, z opcjami dodawania lub usuwania produktów z bazy danych, a także monitorowaniu bieżącego stanu każdego produktu. Umożliwiać ma ona wszelkie potrzebne klientowi funkcje takie jak: filtrowanie, wyszukiwanie, katalogowanie czy generowanie odpowiednich raportów w zależności od potrzeb klienta.

1.2. Technologia

Użyte technologie:

- Język programowania - C#
- MetroModernUI

1.3. Wymagania funkcjonalne

Jako użytkownik możemy wyświetlić listę towarów znajdujących się w magazynie wraz z podstawowymi danymi (Nazwa, Producent, Lokalizacja, Ilość).

Jako użytkownik możemy wyświetlić szczegółowe dane dotyczące danego towaru (Typ, Model, Rozmiar), poprzez przejście w szczegóły za pomocą przycisku.

2. Projekt techniczny

2.2. Opisy funkcjonalności

Funkcjonalność wyświetlania danych podstawowych.

Scenariusz główny

1. Użytkownik uruchamia aplikację poprzez plik .exe .
2. Aplikacja uruchamia się.
3. Aplikacja wyświetla tabeli głównej produktu z bazy danych.

Scenariusz alternatywny – aplikacja nie uruchamia się

1. Użytkownik uruchamia aplikację poprzez plik .exe.
2. Aplikacja nie uruchamia się.

Scenariusz alternatywny – aplikacja nie wczytała danych

1. Użytkownik uruchamia aplikację poprzez plik .exe.
2. Aplikacja uruchamia się.
3. Dane nie zostały wczytane.

Funkcjonalność wyświetlania danych szczegółowych.

Scenariusz główny

1. Użytkownik klika na poroDUkt.
2. Użytkownik zaznacza interesujący go produkt.
3. Naciska przycisk "więcej"
4. Pojawia się tabela "informacje o produkcie" (Rysunek 3) z poprawnymi danymi.

Scenariusz alternatywny – nic się nie dzieje

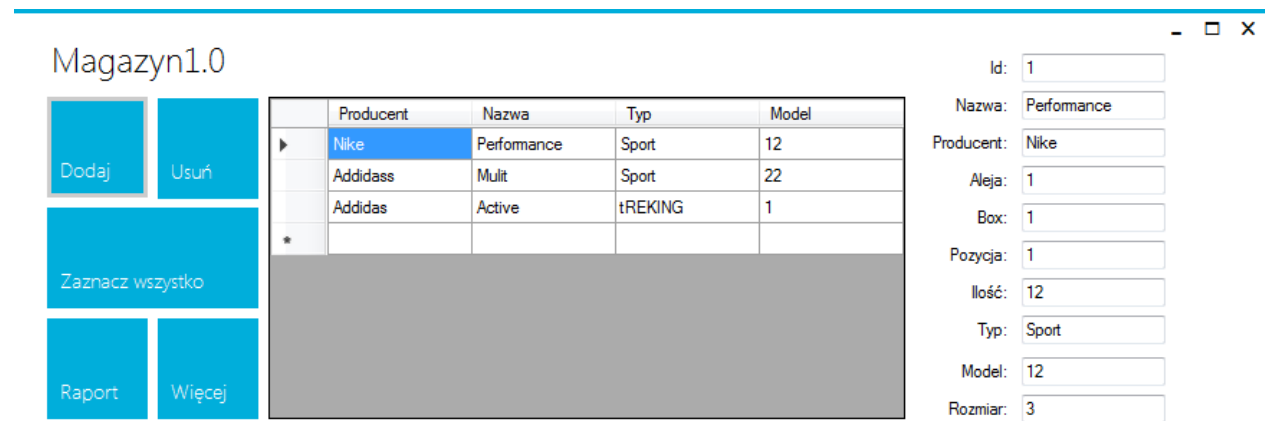
1. Użytkownik klika na poroDUkt.
2. Aplikacja nie zmienia swojego stanu.

Scenariusz alternatywny – błąd wczytania danych

1. Użytkownik klika na poroDUkt.
2. Użytkownik zaznacza interesujący go produkt.
3. Naciska przycisk "więcej".
4. Pojawia się tabela "informacje o produkcie" z błędnymi danymi/pusta.

2. Projekt techniczny

2.1. Projekt interfejsu użytkownika



Rysunek 1. Główne okno aplikacji.

Tabela 1. Główne okno aplikacji

ID	Nazwa	Opis
1	Przycisk „Dodaj”	Po naciśnięciu przycisku mamy możliwość dodanie produktu, otwiera się okno rysunek 2, gdzie użytkownik może wpisać podstawowe i szczegółowe dane dodawanego produktu
2	Przycisk „Usuń”	Po naciśnięciu przycisku użytkownik będzie miał możliwość usunięcia zaznaczonego produktu.
3	Przycisk „Zaznacz wszystko”	Po naciśnięciu przycisku użytkownik będzie miał możliwość zaznaczenia wszystkich produktów.
4	Przycisk „Raport”	Funkcjonalność w trakcie omawiania z klientem.
5	Przycisk „Więcej”	Po naciśnięciu przycisku użytkownik będzie miał możliwość otwarcia dodatkowej tabeli z informacjami o produkcie Rysunek 3.
6	Tabela główna	Wyświetlona w niej będzie baza produktów, wraz z podstawowymi danymi produktu.
7	Tabela boczna	Wyświetlane są w niej szczegóły produktu

Rysunek 2. Dodawanie produktu

The image shows a software window titled "Dodaj produkt". Inside the window, there are several text input fields for adding a new product. The fields are labeled: "Nazwa" (Name), "Producent" (Manufacturer), "Lokalizacja" (Location - split into three boxes), "Ilość" (Quantity), "Typ" (Type), "Model", and "Rozmiar" (Size). At the bottom right of the form is a button labeled "Dodaj" (Add).

Tabela 2. Dodawanie produktu

ID	Nazwa	Opis
1	Przycisk „Dodaj”	Zatwierdza wpisane przez nas dane i dodaje produkt do bazy danych.
2	Pole edycyjne "Nazwa"	Umożliwia wprowadzenie nazwy produktu.
3	Pole edycyjne "Producent"	Umożliwia wprowadzenie nazwy producenta.
4	Pole edycyjne "Lokalizacja"	Umożliwia wprowadzenie lokalizacji w magazynie produktu.
5	Pole edycyjne "Ilość"	Umożliwia wprowadzenie ilości sztuk produktu.
6	Pole edycyjne "Typ"	Umożliwia wprowadzenie typu np. buty męskie, damskie, dziecięce.
7	Pole edycyjne "Model"	Umożliwia wprowadzenie danych dotyczących modelu produktu.
	Pole edycyjne "Rozmiar"	Umożliwia wprowadzenie rozmiaru produktu.

Magazyn1.0

Dodaj

Usuń

Zaznacz wszystko

Raport

Więcej

	Id	Producent	Nazwa
▶	1	Nike	Performance
	2	Addidass	Mult
	3	Addidas	Active
*			

Informacje o produkcie

Id:

1

Nazwa:

Performance

Producent:

Nike

Aleja:

1

Box:

1

Pozycja:

1

Ilość:

12

Typ:

Sport

Model:

12

Rozmiar:

3

Edytuj

Zapisz

ID	Nazwa	Opis
1	Przycisk „Edytuj”	Umożliwia edytowanie danych o produkcji.
2	Pole edycyjne "Zapisz"	Umożliwia zapisanie zmian.
3	Pole edycyjne "Informacje o produkcji"	Zawarte są w nim wszystkie informacje o produkcji.