



**UNIWERSYTET
WSB MERITO
POZNAŃ**

Projekt aplikacji webowej „PCRanks”

Grupa: NowaGrupaProjektowa

Zespół projektowy:

Mateusz Ciołek

Spis treści

1. Założenia projektu.....	3
2. Technologia wykonania projektu.	3
3. Uprawnienia użytkowników.....	3
3.1. Niezalogowany	3
3.2. User.	3
4. Diagram przypadków użycia (UML).....	4
5. Diagram klas	5

1. Założenia projektu.

Projekt zakłada utworzenie portalu internetowego o nazwie: „PCRanks”. Portal służy do udostępniania wyników swojego komputera w grach komputerowych. Celem portalu jest możliwość, np. sprawdzenia jak dana gra działa na konkretnym sprzęcie. Jest to przydatna informacja dla osób, które zamierzają zakupić gamingowy komputer i chcą mieć pewność, że wybrane przez nich gry będą działać płynnie.

2. Technologia wykonania projektu.

Portal zostanie utworzony w języku C# na platformie .NET w wersji 7. Aplikacja zostanie „wyhostowana” do internetu poprzez portal azure pod adresem:

<https://pcranks.azurewebsites.net>

Kod źródłowy aplikacji został udostępniony w publicznym repozytorium gitowym po adresem:
<https://github.com/Matusz1056/PCRanks>

3. Uprawnienia użytkowników.

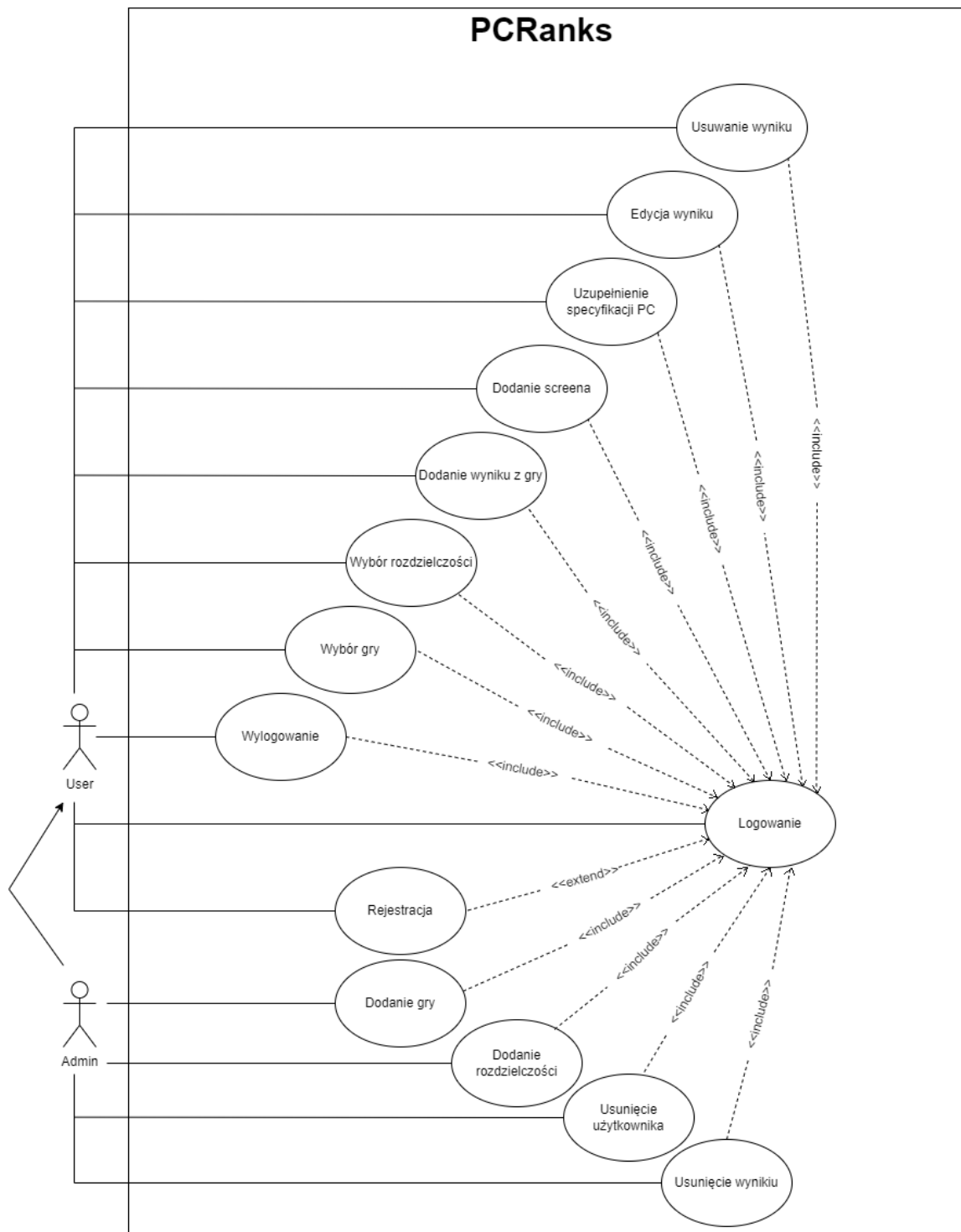
3.1. Niezalogowany

Niezalogowany użytkownik może przeglądać wyniki wydajności komputerów dodanych na portal. Ma widoczną akcję dodania nowego wyniku. Jeśli nie jest zalogowany zostanie przekierowany na stronę logowania. Jeśli nie ma konta zostanie przekierowany na stronę rejestracji.

3.2. User.

User oprócz widoku wyników gier komputerowych może je również dodawać. Każdy użytkownik ma możliwość edycji swojego wyniku. Edycja jest możliwa tylko tych wyników, które sam dodał. Wyniki innych użytkowników są tylko do wglądu.

4. Diagram przypadków użycia (UML).



5. Diagram klas

