Platforma kursów

Platforma e-learningowa a'la moodle

Skład grupy:

Filip Domachowski Paweł Godlewski Wojciech Marciniak

Link do repozytorium:

https://github.com/Pagan254081/inzopr

Scenariusze

Przypadek nr 1 : Rejestracja w systemie

- 1. Użytkownik wypełnia formularz rejestracji
- 2. Zatwierdza wprowadzone dane
- 3. Potwierdza prawdziwość podanej skrzynki pocztowej klikając w link otrzymany na podany adres e-mail

Przypadek nr 2 : Zapis na kurs

- 1. Wybiera kurs z listy
- 2. Klika zapisz mnie
- 3.1. Jeśli kurs jest bezpłatny i są wolne miejsca zostanie zapisany
- 3.2. Jeśli kurs jest płatny i są wolne miejsca przejdź do panelu płatności

Przypadek nr 3 : Aktualizacja szczegółów kursu

- 1. Admin loguje się do systemu
- 2. Wybiera kurs do aktualizacji
- 3. Aktualizuje dane kursu
- 4. Zatwierdza zmiany

Przypadek nr 4: Usunięcie konta

- 1. Zalogowany użytkownik wchodzi na swój profil
- 2. Przechodzi na zakładkę Ustawienia
- 3. Wybiera usuń konto i zatwierdza wybór

Przypadek nr 5 : Panel płatności

- 1. Zalogowany użytkownik wybiera sposób płatności
- 2. Dokonuje płatności

Przypadek nr 6 : Dodawanie zasobów do kursu

- 1. Właściciel kursu wybiera dodaj zasób
- 2. Wybiera typ zasobu
- 3. Uzupełnia wymagane dane
- 4. Zatwierdza dodanie zasobu

Opis

Singleton Platform to serce tego systemu.

My jako klient (User) mamy dostęp jedynie do funkcjonalności udostępnianej przez klasę Platform, tak więc wszystkie operacje mogą korzystać tylko i wyłącznie z udostępnionego interfejsu.

Taki podział umożliwia dwutorowy rozwój oprogramowania:

Naszym frontendem byłaby klasa User i jej rozszerzenia. Backendem klasa Platform i przez nią używane.

Co sprawiłoby, że dodanie funkcjonalności do frontendu jednocześnie nie miałoby wpływu na działanie backendu i vice versa.

Do tworzenia kursów i zasobów wykorzystane są klasy CourseCreator i ResourceCreator zgodnie ze wzorcem FactoryMethod

Tak mogłaby wyglądać przykładowa metoda na dodanie kursu:

```
bool User::addCourse(){
           bool wynik = getPlatform().addCourse();
           return wynik;
}
```