



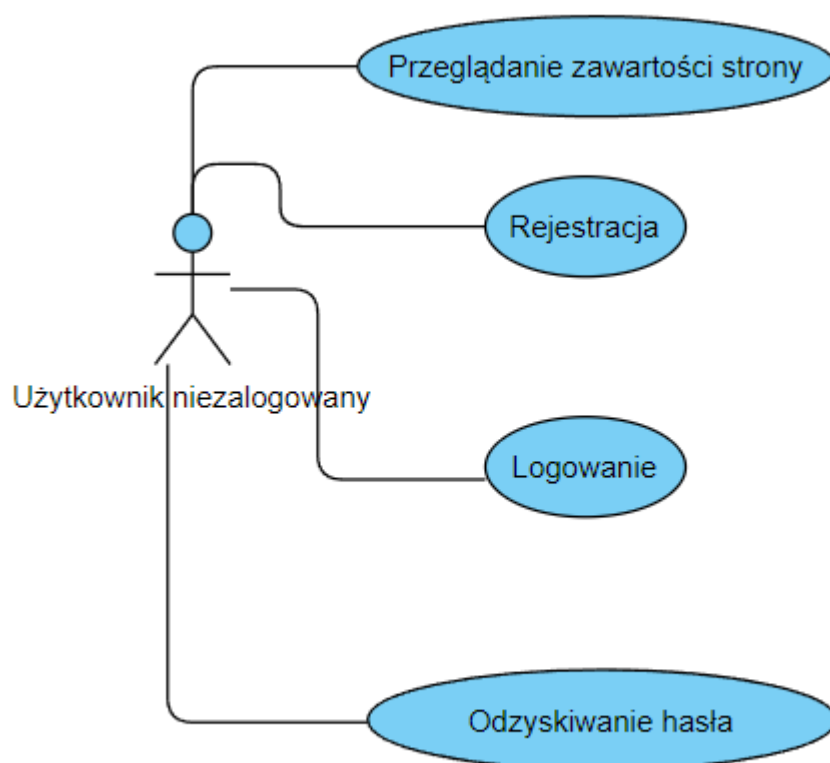
1. Cel biznesowy

Stworzenie aplikacji internetowej typu Fiverr przeznaczonej głównie dla grona artystów. Pasjonaci sztuk artystycznych jak i potencjalni zleceniodawcy mogliby przeglądać udostępnioną historię rozwoju artysty jak i jego aktualne dokonania w systematycznie rozwijanym portfolio na stronie. Użytkownicy mogą zaobserwować ulubionych twórców i oceniać ich postępy. Aplikacja byłaby serwisem biznesowym z elementami typowymi dla serwisu społecznościowego. Użytkownicy mogliby integrować się ze sobą jak i zawierać współpracę z potencjalnymi zleceniodawcami oraz sprzedawać swoje prace potencjalnym nabywcom. Strona będzie zawierała sekcje poświęcone poszczególnym rodzajom sztuki dając użytkownikowi możliwość filtrowania przeglądanych treści, dzięki czemu łatwiej odnajdzie ulubionych artystów. Strona dawałaby możliwość wybicia się początkującym artystom, którzy byliby oceniani głównie na podstawie jakości swojej pracy.

Użytkownicy mają możliwość udostępnienia na swoim profilu informacji o swojej specjalizacji i zleceń, które mogą wykonywać. Nasza witryna różniłaby się od Fiverr tym, że byłaby polskojęzyczna oraz dzięki przeznaczeniu stricte dla grona artystów nie będzie miała problemu, z którym zmaga się platforma Fiverr przez swoją uniwersalność, czyli przeludnienie oraz przesyt zleceniobiorców nad zleceniodawcami. Użytkownicy obracający się w świecie sztuk artystycznych przytłoczeni nadmiarem treści witryny znajdą u nas ostoję spokoju, witrynę skupioną na tematyce sztuki, mniejszą społeczność, w której zarówno użytkownik jak i potencjalny pracodawca będzie mógł znaleźć interesujące go treści.

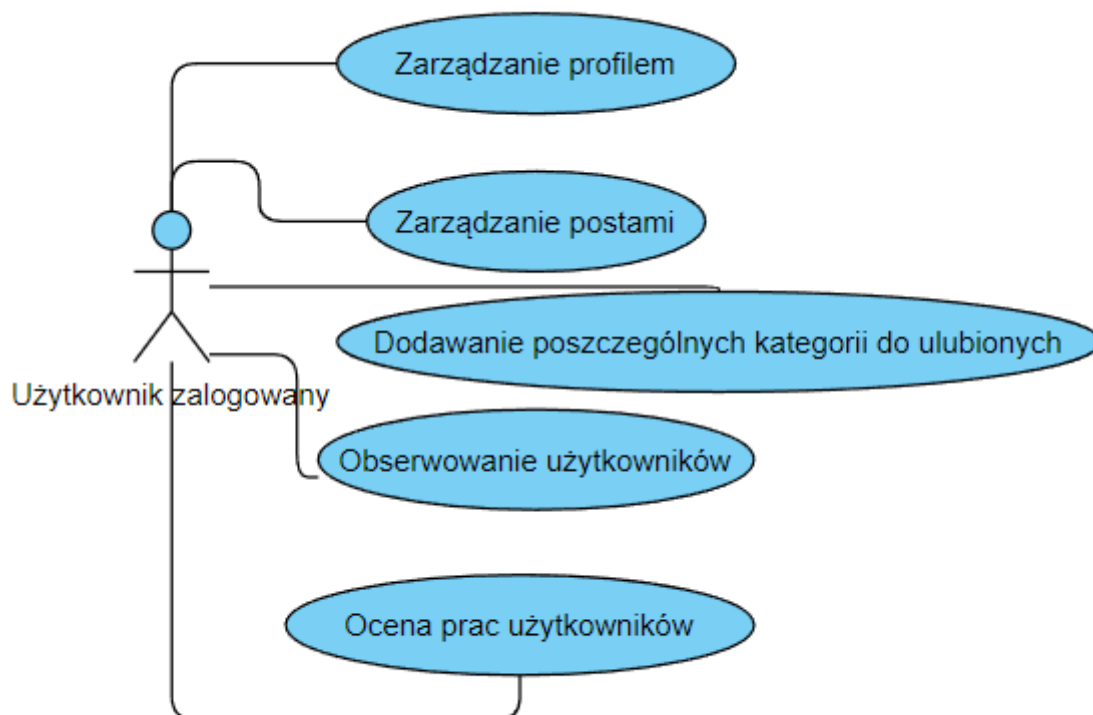
2. Analiza funkcjonalna

2.1 Użytkownik niezalogowany



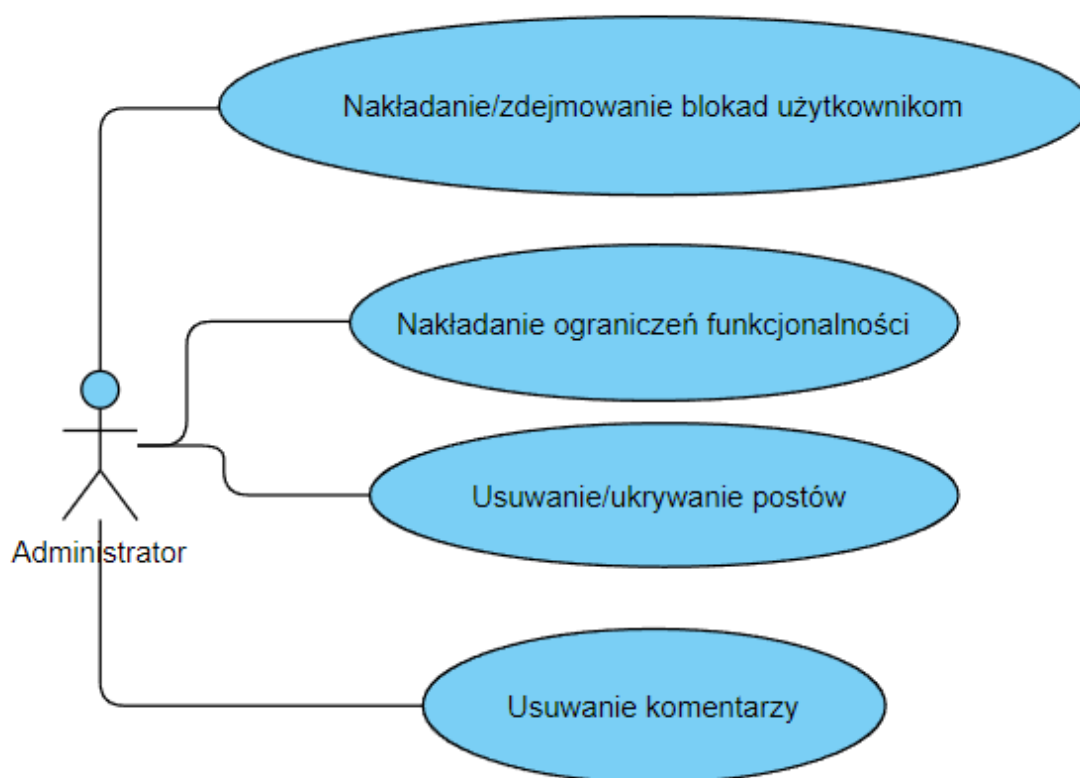
WF .01	Niezalogowany użytkownik, który posiada konta na witrynie ma możliwość zalogowania się na nie z użyciem adresu e-mail oraz hasła.
WF .02	Niezalogowany użytkownik, który nie posiada konta, może je założyć przy użyciu adresu e-mail nie przypisanego do innego konta. Utworzenie konta należy potwierdzić za pomocą wiadomości e-mail wysłanej na skrzynkę.
WF .03	Niezalogowany użytkownik, który nie pamięta hasła, może skorzystać z opcji odzyskiwania hasła, dzięki czemu zostanie mu umożliwiona jego zmiana na nowe. Potwierdzenie przywrócenia hasła jest wysyłane na adres e-mail podpięty pod konto.
WF .04	Niezalogowany użytkownik może przeglądać zawartość strony, jednak będzie miał zablokowane funkcjonalności dotyczące interakcji z innymi użytkownikami.

2.2 Użytkownik zalogowany



WF .05	Zalogowany użytkownik może zarządzać swoim profilem, edytując poszczególne dane.
WF .06	Zalogowany użytkownik może dodawać nowe posty oraz usuwać i edytować treść już istniejących.
WF .07	Zalogowany użytkownik może obserwować innych użytkowników używając przycisku obserwuj w profilu użytkownika.
WF .08	Zalogowany użytkownik może oceniać prace/posty innych użytkowników używając dostępnych reakcji lub komentując je.
WF .09	Zalogowany użytkownik może dodać kategorię sztuki do ulubionych.

2.3 Użytkownik zalogowany z uprawnieniami Administratora



WF .10	Administrator może blokować/odblokowywać konta użytkowników
WF .11	Administrator może nakładać ograniczenia na użytkowników w postaci braku możliwości udostępniania treści lub reagowania na posty innych
WF .12	Administrator może usuwać posty lub je ukrywać, aby były widoczne tylko dla autora
WF .13	Administrator może usuwać komentarze

3. Analiza pozafunkcyjna.

3.1 Użyteczność

WPF .01	Aplikacja ma być intuicyjna użytkownikowi pod względem GUI i łatwej dostępności do funkcjonalności
WPF .02	Aplikacja ma zapewnić prosty dostęp do prac użytkownika oraz możliwości udostępniania ich
WPF .03	Wiadomości e-mail wysyłane przykładowo w celu weryfikacji mogą być wysłane z maksymalnym opóźnieniem 24 godzin

3.2 Bezpieczeństwo

WPF .04	Aplikacja powinna przetrzymywać wrażliwe dane użytkowników w postaci zaszyfrowanej
WPF .05	Aplikacja powinna być odporna na wstrzykiwanie SQLa
WPF .06	Aplikacja powinna informować użytkownika w postaci wiadomości e-mail użytkownika o zalogowaniu na konto z innego urządzenia.

3.3 Kompatybilność

WPF .07	Aplikacja powinna być dostępna w przejrzystej wersji również na urządzenia mobilne
---------	--

4. Dokumentacja techniczna

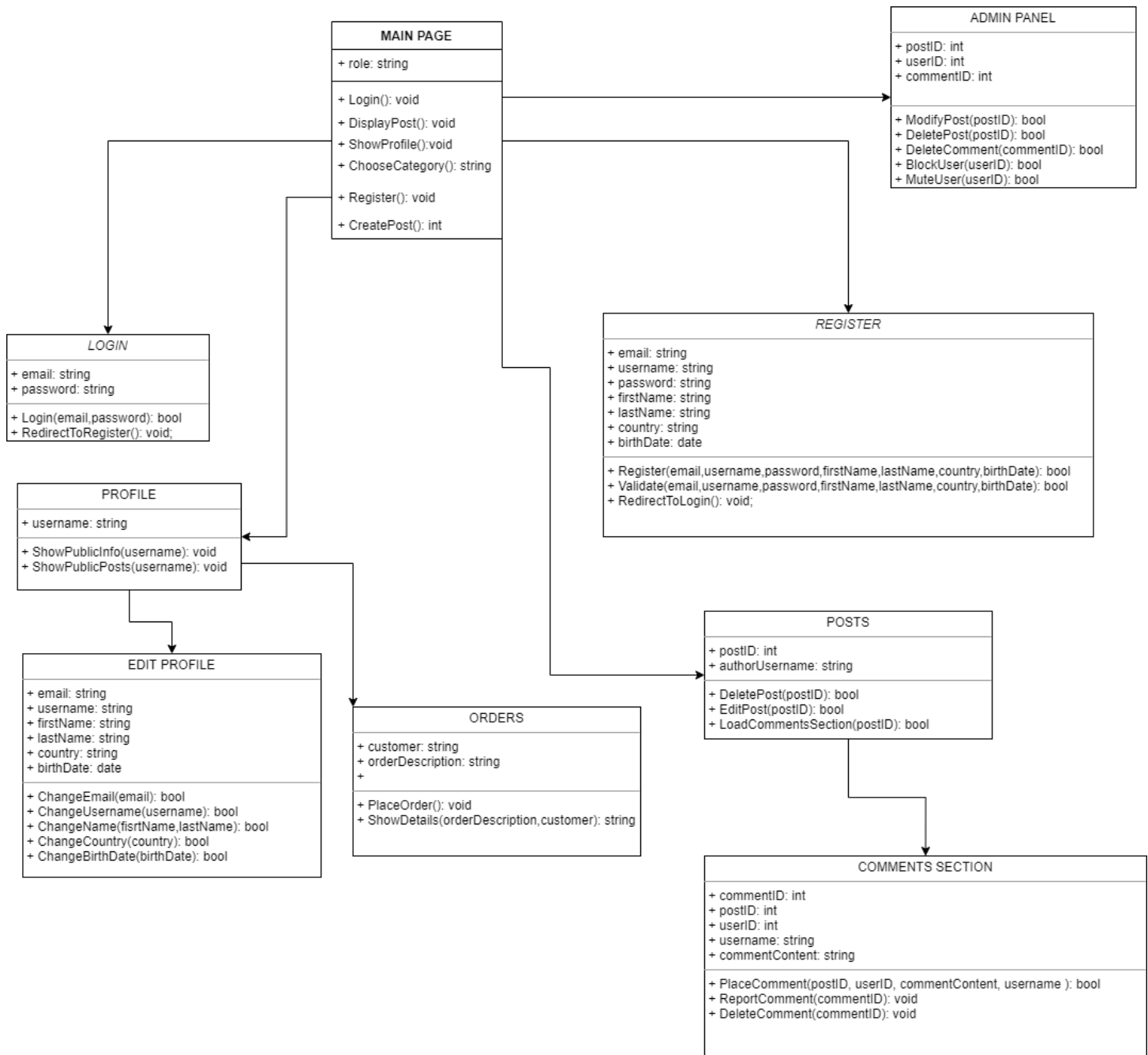
Technologie wykorzystane w projekcie:

- Backend w: Pythonie - Django REST Framework
- Frontend w: Javascript - React Framework, CSS
- Bazy danych: PostgreSQL
- System kontroli wersji: Git;
- Serwer: Platforma Heroku

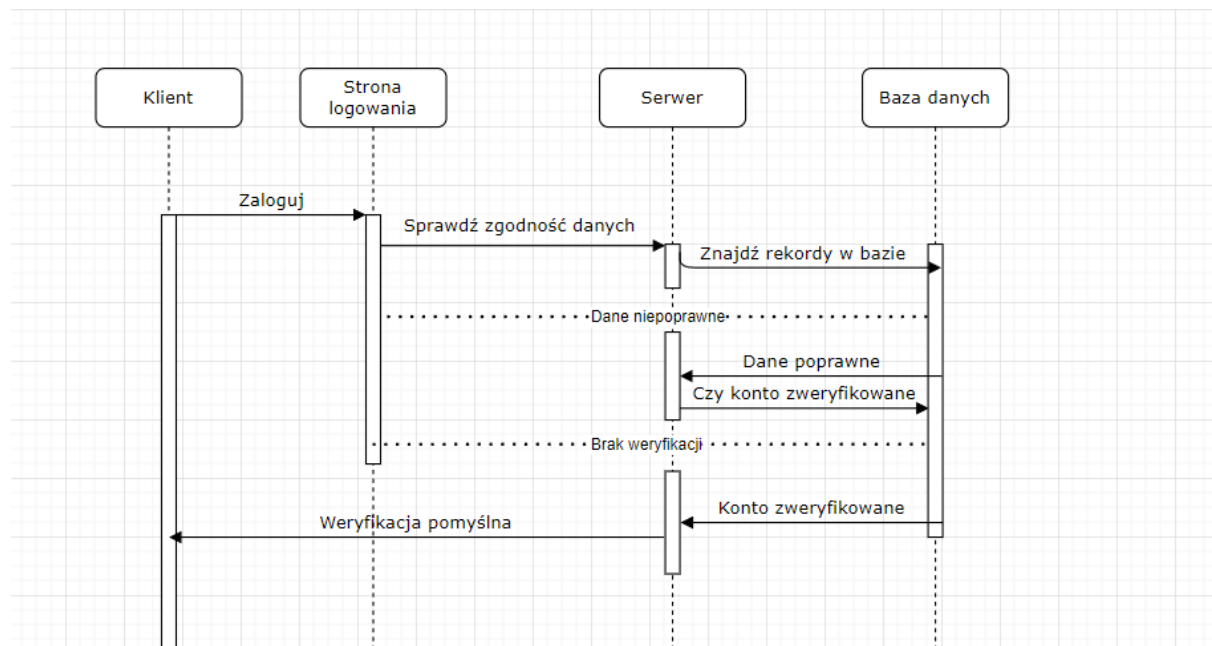
5. Moduły

MODUŁ STRONY GŁÓWNEJ		MODUŁ PANELU ADMINA
MODUŁ LOGOWANIA	MODUŁ REJESTRACJI	
MODUŁ PROFILU		
MODUŁ ZLECEŃ	MODUŁ EDYCJI PROFILU	
MODUŁ POSTA		
MODUŁ KOMENTARZY		

6. Diagram klas



7. Diagram sekwencji logowania



8. Podział obowiązków

ORGANIZACJA	
Repozytorium	Patryk Najda - PN
Trello (zarządzanie obowiązkami)	Piotr Górski - PiG
Parzenie kawy	Tomasz Godlewski - TG
DJ	Paweł Gaiński - PaG

BACKEND	
Tworzenie modeli danych	PN/Pag
Generowanie linków do podstron (routing)	PiG/TG
Generowanie REST API	PN/TG
Obsługa logowania/rejestracji	PiG/TG
Obsługa panelu administratora	PiG/TG
Obsługa wyjątków	PiG/TG

FRONTEND	
Interfejs użytkownika (GUI)	PN/PaG
Responsywność	PN/PiG
Walidacja	PN/PaG
Formularze	PN/PaG
Komunikacja ze stroną backendową	PN/TG

TESTOWANIE	
Backend	PN/TG
Frontend	PN/PiG/PaG

BAZA DANYCH	
Zarządzanie bazą danych	PN/TG/PiG/PaG

9. Harmonogram

BACKEND	
11/11/21	Przygotowanie i konfiguracja plików projektowych
18/11/21	Utworzenie API systemu logowania i rejestracji

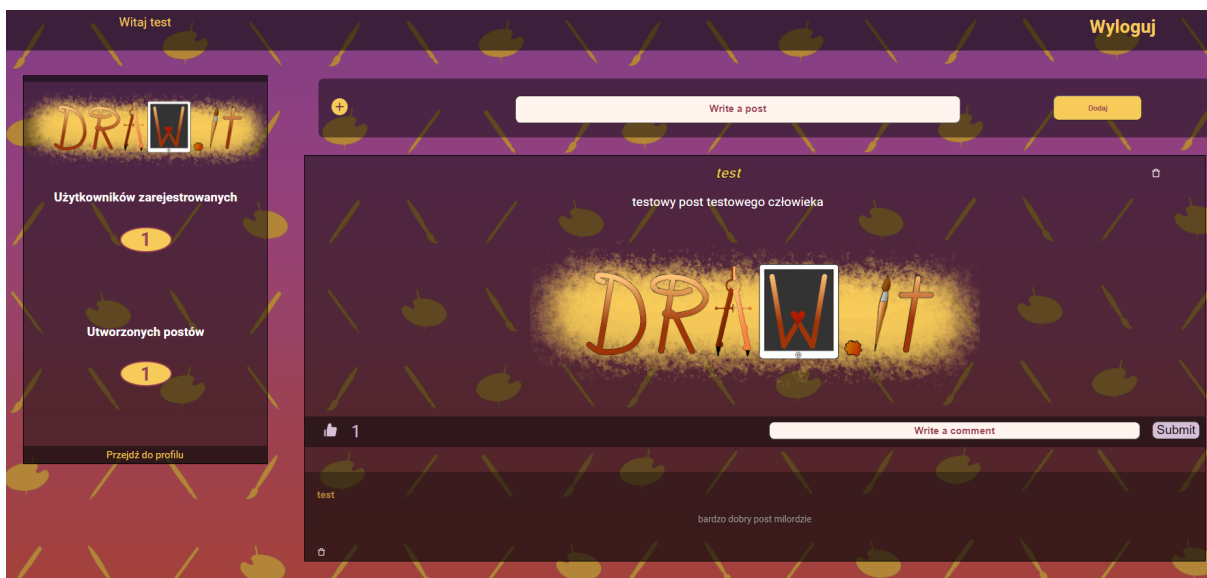
25/11/21	Utworzenie API strony głównej, konfiguracja modeli w bazie
2/12/21	Utworzenie API Profilu, konfiguracja modeli w bazie
9/12/21	Utworzenie API dla kategorii sztuki, konfiguracja modeli w bazie
16/12/21	Podstawowe funkcjonalności tworzenia i wykonywania zamówień
30/12/21	Utworzenie i konfiguracja postów oraz reakcji użytkowników
6/01/22	Tworzenie kont, wypełnianie bazy, testowanie poprawności działania bazy
13/01/22	Testowanie poprawności działania aplikacji
20/01/22	Dopracowywanie projektu

FRONTEND	
11/11/21	Przygotowanie i konfiguracja plików projektowych
18/11/21	Formularze logowania/rejestracji
25/11/21	Przygotowanie modelu strony głównej
2/12/21	Utworzenie widoku profilu
9/12/21	Tworzenie podstron kategorii sztuki
16/12/21	Panel zamówień
30/12/21	Widok postów, konfiguracja reakcji użytkowników
06/01/22	Testowanie poprawności działania aplikacji
13/01/22	Poprawianie błędów, retesty
20/01/22	Dopracowywanie projektu



10. Przykładowe działanie

Strona Główna



Edycja danych na profilu

Wróć do strony głównej

Change first name

Change last name

dd.mm.yyyy

Zapisz zmiany

test

testowy post testowego człowieka

DRAW.it

11. Autorzy

- Piotr Górski
- Patryk Testowanie Najda
- Tomasz Godlewski
- Paweł Gaiński