

ZMP_Obserwowator cen produktów w sklepie internetowym STEAM

Piotr Tekieli,
Jan Kwiatkowski,
Mariusz Skuza,
Szymon Bacański

Kwiecień 2022

1 Opis funkcjonalny systemu

Serwis internetowy zostanie wykonany w oparciu o specyfikację projektową. Projektowany od początku serwis musi być elastyczny, tj. powinien umożliwić rozwój istniejących i dodawanie nowych funkcjonalności bez konieczności przebudowy znacznych części kodu lub architektury.

Celem projektu jest stworzenie aplikacji do obserwowania cen produktów w sklepie internetowym STEAM. Serwis będzie się składał z aplikacji WEB, Mobile, Desktop, które będą łączyć się do stworzonym API.

1.1 Opis funkcjonalny API

Api będzie pełniło funkcję głównego węzła komunikacyjnego dla systemu poprzez:

1. Wysyłanie i odbieranie informacji do innych aplikacji odnośnie użytkowników jak i przypisanych do konta informacji
2. Prowadzenie bazy danych z informacjami odnośnie kont i gier
3. Aktualizacja danych z sklepu STEAM

API ma w sposób dostępny i szybki umożliwić innym aplikacjom na dostęp do informacji wiązanych z treścią serwisu.

1.2 Opis funkcjonalny Web

Witryna internetowa wyposażona w narzędzia ułatwiające nawigację i orientację w zawartości serwisu. Główną jej funkcją będzie kontakt z użytkownikami czyli umożliwienie dostępu do informacji serwisu i czytelne przedstawienie ich. Według wstępnych założeń witryna zawierać będzie:

1. Strona logowania/rejestracji
2. Wyszukiwarke
3. Odnośnik do dodania gry do obserwowanych
4. Wgląd do historii ceny obserwowanego produktu

Dopuszcza się modyfikację tej struktury na etapie budowy innych elementów serwisu.

1.3 Opis funkcjonalny Desktop

1. Strona logowania/rejestracji
2. Wyszukiwarke
3. Dodanie gry do obserwowanych
4. Usuwanie z obserwacji
5. Wgląd do historii ceny obserwowanego produktu poprzez diagram liniowy
6. Automatyczne logowanie

1.4 Opis funkcjonalny Mobile

1. Strona logowania/rejestracji
2. Wyszukiwarke
3. Dodanie gry do obserwowanych
4. Usuwanie z obserwacji
5. Wgląd do historii ceny obserwowanego produktu poprzez diagram liniowy
6. Automatyczne logowanie

2 Streszczenie opisu technologicznego dla

2.1 API

2.2 Web

2.3 Desktop

2.4 Mobile

3 Streszczenie wzorców projektowych

3.1 API

3.2 Web

3.3 Desktop

3.4 Mobile

4 Instrukcję lokalnego i zdalnego uruchomienia systemu

4.1 API

4.1.1 Postawienie aplikacji lokalnie

4.1.2 Postawienie aplikacji zdalnie

4.1.3 Instrukcja uruchomienia testów

4.2 Web

4.2.1 Postawienie aplikacji lokalnie

4.2.2 Postawienie aplikacji zdalnie

4.2.3 Instrukcja uruchomienia testów

4.3 Desktop

4.3.1 Postawienie aplikacji lokalnie

4.3.2 Postawienie aplikacji zdalnie

4.3.3 Instrukcja uruchomienia testów

4.4 Mobile

4.4.1 Postawienie aplikacji lokalnie

4.4.2 Postawienie aplikacji zdalnie

4.4.3 Instrukcja uruchomienia testów