

DOKUMENTACJA TECHNICZNA

BookDog – portal do rezerwacji
noclegów dla zwierząt



Wersja dokumentacji

Autor	Data	Opis zmiany	Wersja
Łukasz Rakowiecki & Aleksandra Kucharska	17.04.2023	Powstanie dokumentacji	1



Spis treści



Informacje ogólne

1. Informacje o projekcie

Projekt zaliczeniowy na przedmiot Programowanie Zaawansowane

2. Nazwa projektu

BookDog

3. Opis i cel projektu

Celem internetowego serwisu BookDog jest umożliwienie wyszukiwania i rezerwacji noclegu dla zwierząt użytkowników, którzy z powodu wyjazdów nie mogą zająć się swoim zwierzęciem w określonym terminie.

Głównym problemem, na który ma odpowiedzieć nasze oprogramowanie to czas wakacyjny i okres świąteczny, kiedy to właściciele zwierząt ze względu na brak możliwości znalezienia opiekuna dla swoich pupili często porzucają je w schroniskach lub zostawiają je z niedoświadczonymi osobami.

Pomysł na aplikację powstał, aby w jak najprostszy sposób właściciel zwierzęcia mógł znaleźć odpowiedni nocleg dla pupila, jak również i w razie potrzeby i możliwości posłużyć się swoją posiadłością do zapewniania schronienia innym zwierzętom.

Nauczeni doświadczeniem i obserwacją tego w jaki sposób działają dzisiaj największe aplikacje postanowiliśmy stworzyć narzędzie intuicyjne, pozwalające bez większego problemu osiągnąć swój cel – przykładem takiej aplikacji może być Uber, który proces zamawiania przejazdu ukrócił do minimum – podajemy interesujący nas cel, a aplikacja od razu podaje informacje ile ten przejazd będzie nas kosztował i o której konkretnie dojedzie do nas kierowca, mało tego – widzimy nawet jego zdjęcie, więc wiemy kogo możemy się spodziewać.

Podobną metodę działania aplikacji chcemy przełożyć na nasz pomysł, czyli łatwość obsługi, intuicyjność, transparentność.

Działanie aplikacji możemy porównać do wystawiania ofert na portalach aukcyjnych, to tam właśnie właściciele domów, mieszkań lub lokali będą mogli ogłaszać się oferując swoją ofertę wynajmu mieszkania i swoich usług dla innych użytkowników. To właśnie pierwszy rodzaj naszych użytkowników, czyli hotele/osoby prywatne. Przewidujemy w przyszłości możliwość promocji swoich ofert jako oferty wyróżnione,

które w przyszłości pozwolą nam na uzyskanie większych przychodów za promocję. Każdy użytkownik tak samo jak w przypadku innych aplikacji np. Ubera będzie musiał stworzyć swoje konto i powiązać je ze swoją kartą płatniczą lub kontem np. Revolutem, Paypalem z którego będą pobierane wszelkiego rodzaju opłaty, jak również na które będą wpływały środki od innych użytkowników. Powiązanie użytkownika z kartą bankową może być także wykorzystane w celach autoryzacji danej osoby.

Drugim rodzajem naszych użytkowników będą właściciele zwierząt szukający opieki, czyli konsumenci. Zakładamy oczywiście możliwość, że jeden użytkownik może pełnić kilka ról w procesie.

Główną usługą oferowaną przez nasz system będzie sparowanie osoby szukającej opieki nad zwierzęciem z osobą, która jest gotowa takową świadczyć odpłatnie dla innych.

Usługami uzupełniającymi funkcjonalność podstawową będą:

1. Przeglądanie aktywnych ogłoszeń
2. Przeglądanie historii zawartych transakcji
3. Finalizacja transakcji związana również z wystawieniem komentarza i pozostawieniem odpowiedniej oceny
4. Zarządzanie kontem – możliwość ustawienia zdjęcia profilowego oraz podlinkowanie zewnętrznych stron w opisie.
5. Zarządzanie swoimi ogłoszeniami

W celu dokonania rezerwacji jak również i wystawienia swojej oferty konieczne jest posiadanie konta użytkownika i jego autoryzacja.

Nad poprawnym funkcjonowaniem serwisu czuwa administrator, który po zalogowaniu ma możliwość usuwania użytkowników, ogłoszeń oraz zarządzaniem panelem administratora.

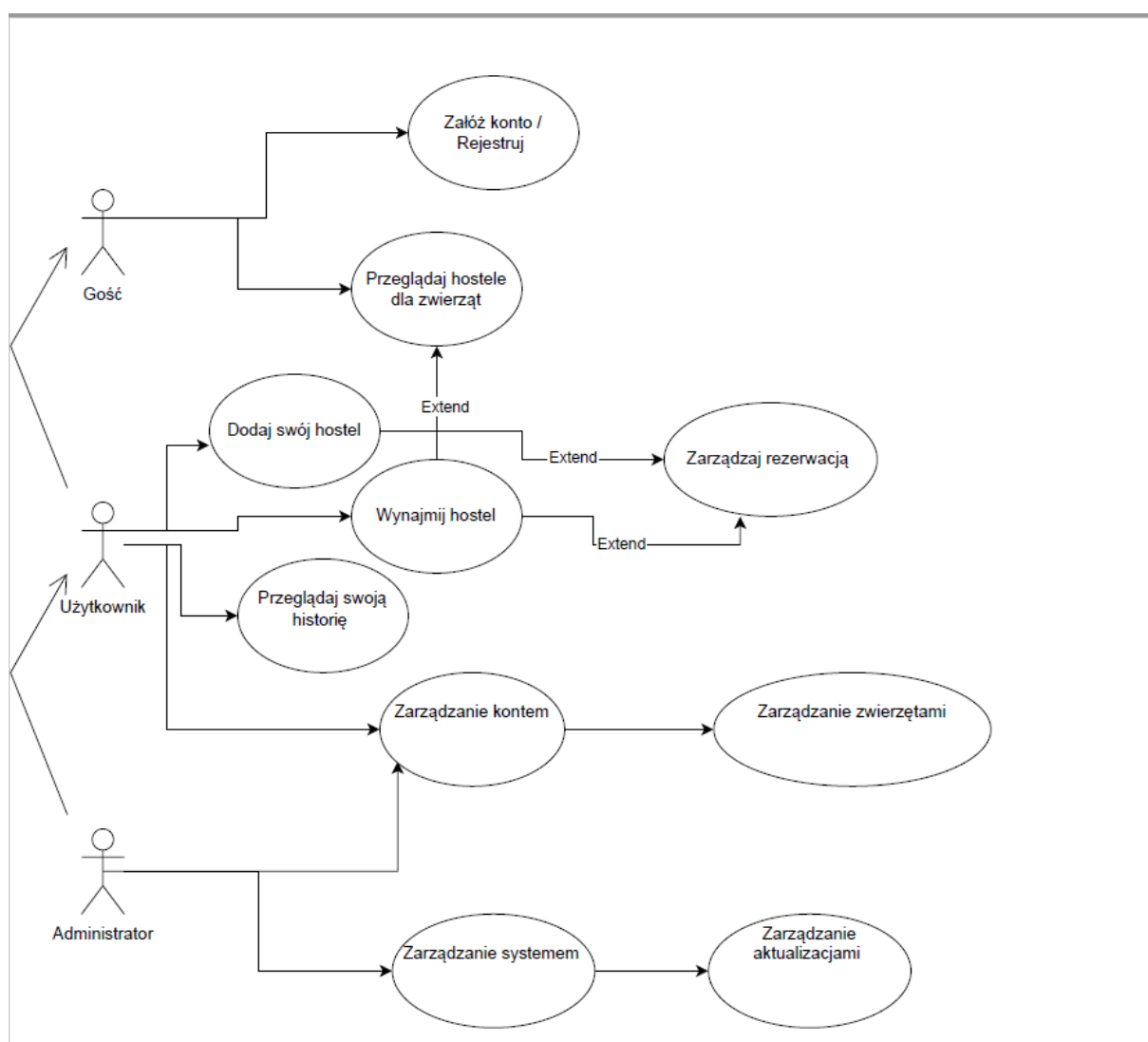
Użytkownik niezalogowany będzie miał tylko szcątkowe informacje o ofertach.

Dostęp do aplikacji będzie za pośrednictwem przeglądarki internetowej pod konkretnym adresem. W przyszłości pojawi się również aplikacja mobilna dostępna na urządzenia Android i iOS.

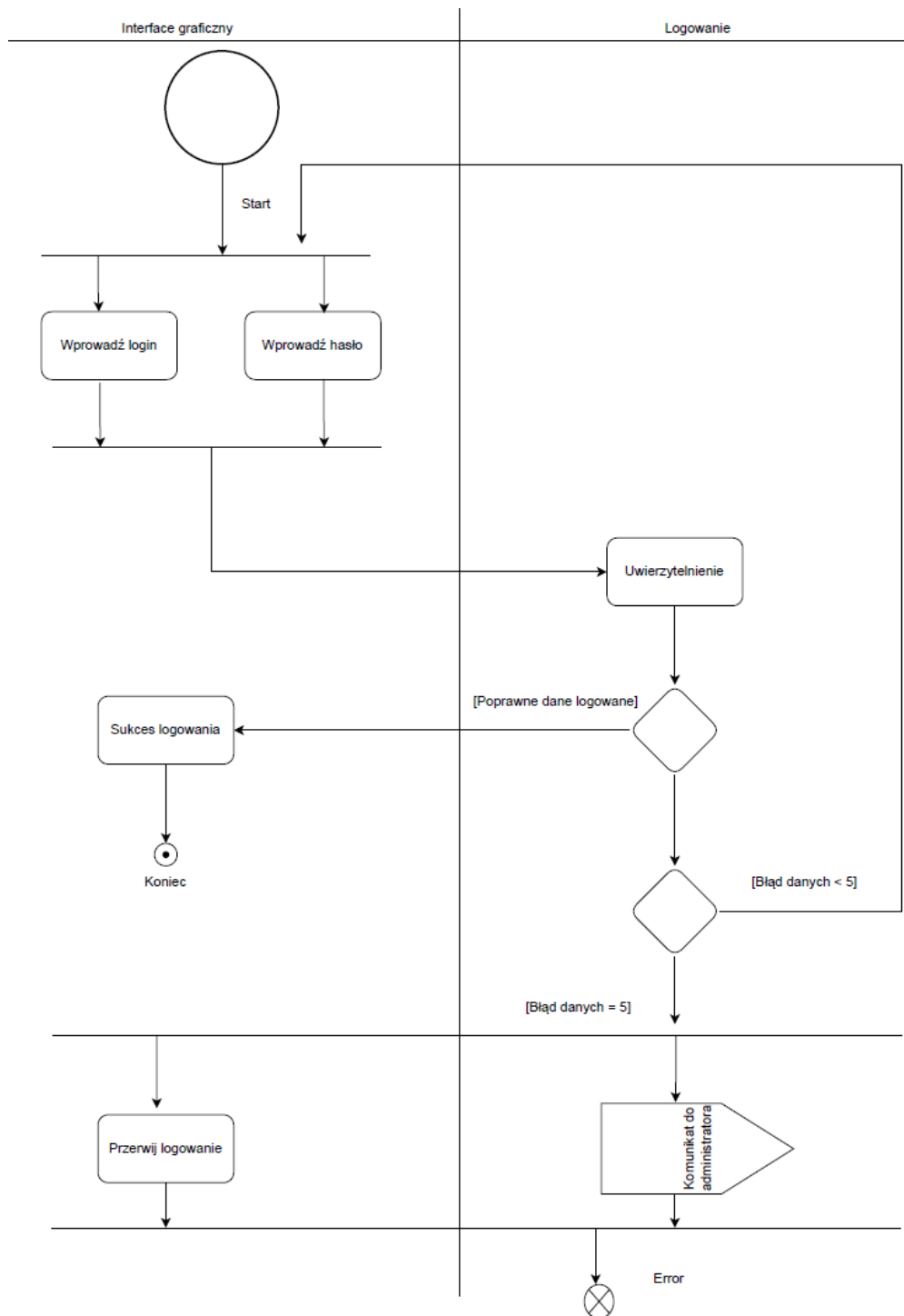
Do stworzenia takiej platformy można wykorzystać język C# oraz framework ASP.NET. Baza danych można utworzyć w programie Microsoft SQL Server, a do połączenia się z nią użyć technologii Entity Framework. Do obsługi logowania i rejestracji użytkowników można wykorzystać wbudowane narzędzia ASP.NET Identity.

Front-end można stworzyć przy użyciu technologii HTML, CSS i JavaScript oraz frameworka Angular lub React.

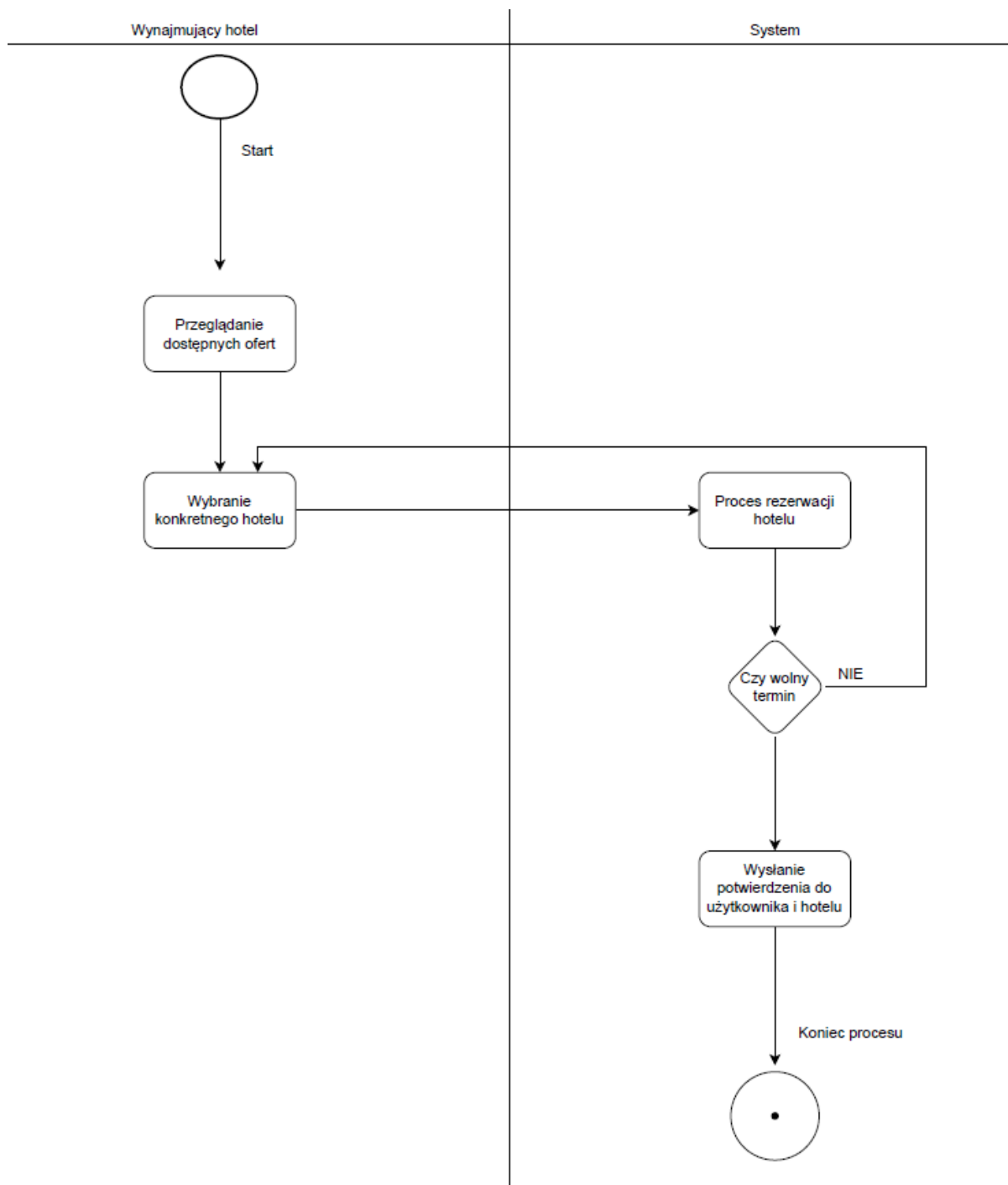
4. Diagram przypadków



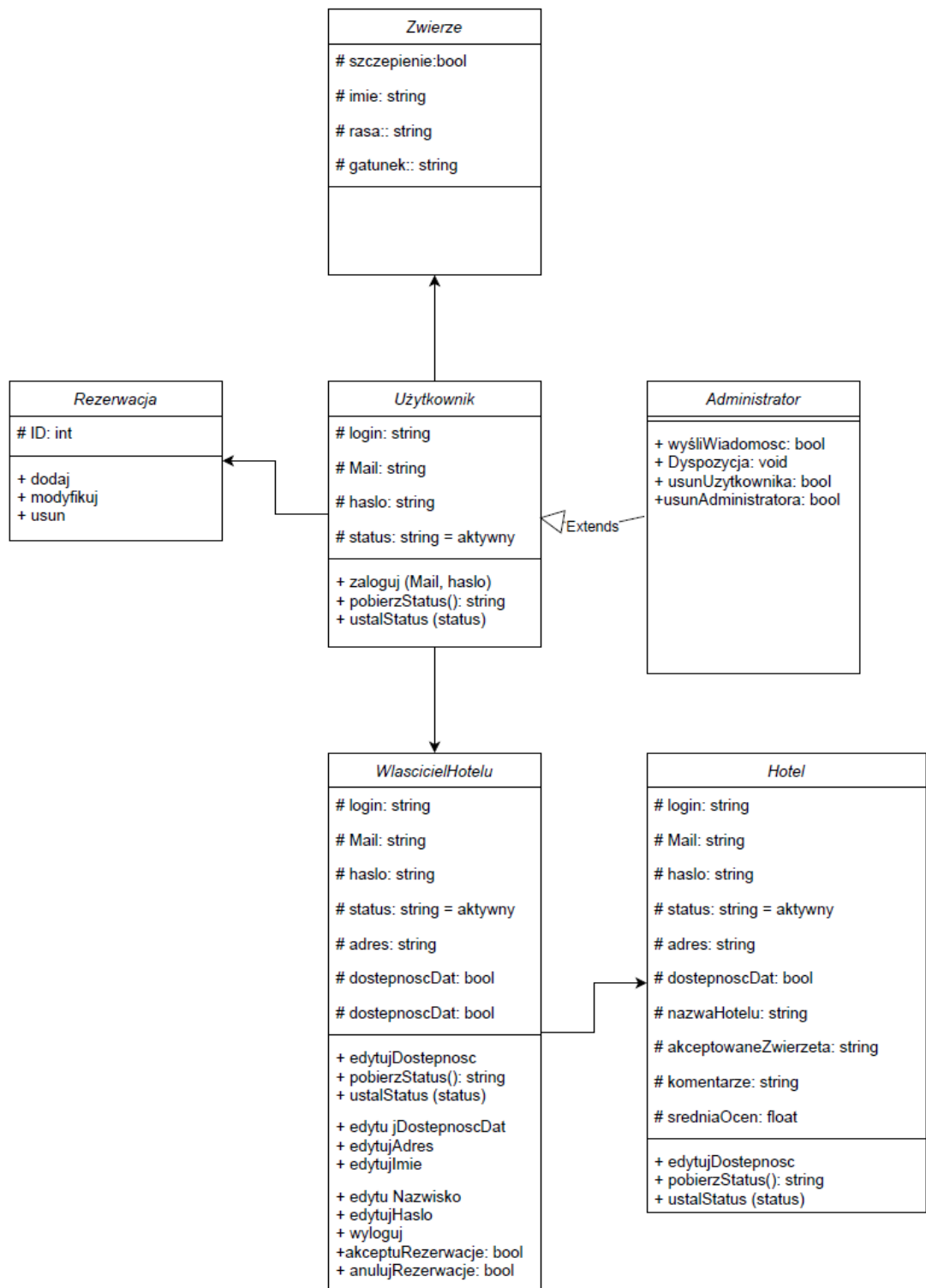
5. Diagram aktywności logowanie



6. Diagram aktywności wynajęcie hotelu



7. Diagram klas





8. Skład zespołu wykonującego

Po stronie wykonawców:

- Aleksandra Kucharska
- Łukasz Rakowiecki

Po stronie oceniającego:

- Paweł Płaczek

Wykaz ról w procesie

1. Gość

Osoba niezalogowana

2. Administrator

Osoba zajmująca się administracją systemu

3. Użytkownik

Zalogowany użytkownik z możliwością już konkretnych operacji w systemie