

**Akademia Górniczo-Hutnicza
im. Stanisława Staszica w Krakowie**

Wydział Elektrotechniki, Automatyki, Informatyki i Elektroniki

KATEDRA AUTOMATYKI



WZORCE PROJEKTOWE

KSIEGARNIA INTERNETOWA WHAToREAD

**MARTA DRABARCZYK, KRZYSZTOF KUTT,
MICHAŁ NOWAK**

Kraków 2012

Spis treści

1. Ogólny opis systemu.....	3
1.1. Cel systemu	3
1.2. Udziałowcy	3
1.3. Granice systemu	3
1.4. Lista możliwości.....	3
2. Analiza dziedziny	5
2.1. Baza danych.....	5
2.1.1. Produkty	5
2.1.2. Kategorie produktów	5
2.1.3. Komentarze.....	5
2.1.4. Zamówienia	6
2.1.5. Użytkownicy.....	6
3. Specyfikacja wymagań.....	7
3.1. Przypadki użycia	7
3.2. Wybrane funkcjonalności	8
4. Wzorce projektowe	9
4.1. SEC 1	9
4.2. SEC 2.....	9
5. Implementacja.....	10
5.1. SEC 1	10
5.2. SEC 2.....	10

1. Ogólny opis systemu

1.1. Cel systemu

Celem projektu było stworzenie prostego systemu informatycznego obsługującego księgarnię internetową z możliwościami zarządzania książkami i kategoriami oraz składania zamówień. W projekcie wykorzystano wzorce projektowe opisane w dalszej części dokumentacji.

1.2. Udziałowcy

Właścicielami systemu będą firmy prowadzące księgarnie internetowe, zarówno mniejsze jak i większe, gdyż nasz system łatwo skaluje się do dowolnej ilości użytkowników i książek.

Grupę użytkowników wewnętrznych stanowią pracownicy prowadzący bieżącą działalność księgarni: zarządzają aktualną listą książek i kategorii oraz realizują zamówienie składane przez użytkowników.

Użytkownikami zewnętrznymi systemu są klienci księgarni internetowej.

1.3. Granice systemu

Jedyną granicę systemu stanowi strona internetowa, zapewniająca dostęp do wszystkich funkcjonalności systemu.

1.4. Lista możliwości

Dla wszystkich:

1. Rejestracja
2. Logowanie
3. Przeglądanie książek
4. Wyszukiwanie książek
5. Ocenianie książek

Dla klientów:

1. Przeglądanie i zmiana danych
2. Składanie zamówień

Dla pracowników:

1. Dodanie/modyfikacja/usunięcie kategorii
2. Dodanie/modyfikacja/usunięcie książki
3. Przeglądanie i zmiana statusów zamówień złożonych przez użytkowników

2. Analiza dziedziny

2.1. Baza danych

2.1.1. Produkty

- ID produktu
- Nazwa
- Opis
- Cena
- ID Kategorii
- Zdjęcie
- Ilość ocen
- Suma ocen
- ilość produktów (na stanie)

2.1.2. Kategorie produktów

- ID
- Nazwa
- Opis

2.1.3. Komentarze

- ID produktu
- ID użytkownika
- Komentarz

2.1.4. Zamówienia

- ID zamówienia
- ID klienta
- dane klienta
- lista ID produktów
- Forma dostawy
- Forma płatności
- Stan zamówienia

2.1.5. Użytkownicy

- ID użytkownika
- Imię
- Nazwisko
- Adres
- Telefon
- Mail

3. Specyfikacja wymagań

3.1. Przypadki użycia

Klient:

1. Rejestracja
2. Logowanie
3. Edycja danych
4. Przeglądanie katalogu książek
5. Wyszukiwanie
6. Przeglądanie koszyka zakupów
7. Dodanie książki do koszyka
8. Usunięcie książki z koszyka
9. Skomentowanie książki
10. Ocenienie książki
11. Złożenie zamówienia

Pracownik księgarni:

1. Założenie konta pracownika księgarni
2. Dodawanie/Usuwanie kategorii książek
3. Dodawanie/Usuwanie książek
4. Zmienianie statusu realizacji zamówienia

3.2. Wybrane funkcjonalności

1. Każdy produkt reprezentowany w systemie posiada swoją nazwę, opis, zdjęcie i cenę. Jest dostępna również możliwość oceny danego produktu przez klientów zarówno poprzez skalę punktową, jak i wpisanie komentarza.
2. Podział produktów na kategorie (np. Książki dla dzieci / Książki dla dorosłych / Podręczniki / Czasopisma), które można dowolnie usuwać, bądź dodawać w zależności od aktualnych potrzeb.
3. System posiada funkcjonalność koszyka, do którego klienci mogą dodawać wybrane produkty, celem późniejszego złożenia zamówienia. Koszyk jest przechowywany w ramach aktualnej sesji.
4. Możliwość zakładania kont w serwisie. Dzięki temu klient ma dostęp do historii swoich zamówień i nie musiałby wpisywać swoich danych przy każdym zamówieniu, gdyż są one pobierane z jego konta.
5. Po poprawnym złożeniu zamówienia, klient otrzymuje mail z informacjami o tym zamówieniu (m.in. numer identyfikacyjny), zaś samo zamówienie pojawia się na liście aktywnych zamówień, dostępnej dla pracowników księgarni.
6. Obsługiwane przez system możliwości płatności to: gotówka przy odbiorze i przelew tradycyjny.

4. Wzorce projektowe

4.1. SEC 1

Klimek jest głupi

4.2. SEC 2

Klimek jest głupi

5. Implementacja

5.1. SEC 1

Klimek jest głupi

5.2. SEC 2

Klimek jest głupi