



## Projekt zaliczeniowy – Podstawy języka Python

Kacper Rygielski, Albert Gumiński

### eSchronisko



#### Dokumentacja:

Głównym celem projektu jest utworzenie aplikacji, która uprości i ułatwi użytkownikom proces wyszukiwania oraz adopcji zwierząt.

Grupę docelową użytkowników aplikacji tworzą osoby zainteresowane adopcją zwierzęcia oraz osoby zarządzające schroniskiem.

Dzięki naszej aplikacji eSchronisko użytkownicy będą mieli możliwość bez wychodzenia z domu przeszukania katalogu zwierząt do adopcji, umówić się na próbny spacer oraz zarezerwować zwierzę do adopcji. Użytkownicy mogą nawet oddać zwierzę do adopcji, które znaleźli lub zamieścić ogłoszenie o zagubieniu się ich pociech. Nie zabrakło miejsca na skargi.

Aplikacja pomaga również zautomatyzować procesy wewnątrz schroniska, których dokonują pracownicy. W aplikacji jest rejestr wszystkich zwierząt w schronisku. Wszelkie zmiany, których dokonują pracownicy są zapisywane w bazie danych. Pracownik posiada konto admina i może między innymi wyświetlić wszystkie zwierzęta znajdujące się obecnie w schronisku, dodać nowe zwierzę, usunąć zwierzę z bazy po oddaniu do adopcji lub gdy zdechnie, edytować profil zwierzęcia, na przykład by zaktualizować dane o nowym szczepieniu. Każde zwierzę ma swój profil, w którym znajdziemy wszystkie potrzebne informacje.

## **Wymagania, które spełnia aplikacja:**

### **Użytkownik:**

- Przeszukiwanie katalogu zwierząt
- Możliwość umówienia „próbnego spaceru”
- Zgłaszanie skarg
- Możliwość zarezerwowania zwierzaka do adopcji
- Sprawdzenie, czy dane zwierzę jest szczepione
- Wyświetlanie informacji o zwierzęciu
- Kategoryzacja zwierząt
- Oddanie zwierzaka do adopcji
- Zgłoszenie prośby o dodanie zwierzęcia
- Zgłoszenie zaginięcia zwierzęcia

### **Administrator:**

- Dodanie zwierzęcia do rejestru zwierząt
- Usunięcie zwierzęcia z rejestru zwierząt
- Aktualizacja danych w profilu zwierzęcia
- Przyjmowanie zgłoszeń o oddaniu zwierzaka do adopcji
- Przyjmowanie zgłoszeń na „próbny spacer”
- Przyjmowanie zgłoszeń o rezerwację zwierzęcia do adopcji
- Akceptacja prośby
- Odrzucenie prośby
- Wyświetlanie skarg
- Możliwość odniesienia się do skargi

## Instrukcja dla użytkownika:

Po pierwszym uruchomieniu aplikacji wyświetla nam się **panel logowania** użytkownika, w którym wpisujemy login(user) oraz hasło(user).

O poprawnym zalogowaniu do systemu informuje nas komunikat: „Zalogowałeś się!”.

Przechodząc dalej mamy wybór interesującej nas opcji.

Pierwszą z nich jest **Wyświetlanie dostępnych zwierząt do adopcji**. Widnieją tam wszystkie informacje (ID, Imię, Gatunek, Rasa, Data przyjęcia do schroniska, Data rezerwacji) odnośnie zwierząt dostępnych w schronisku. W tym momencie możemy też sprawdzić status szczepień danego zwierzęcia.

Użycie przycisku **Wstecz** przenosi nas do poprzedniej karty.

Kolejna opcja – **Zamów próbny spacer**, dzięki której wpisując dane: Imię i nazwisko, ID zwierzęcia, telefon kontaktowy, proponowaną datę spaceru możemy umówić się na próbny spacer z wybranym przez nas zwierzęciem. Wszystko potwierdzamy klawiszem Umów próbny spacer.

**Zarezerwuj adopcję** – wpisując ID zwierzęcia, imię oraz gatunek mamy możliwość rezerwacji wybranego zwierzęcia dostępnego w schronisku. Jest to opcja przeznaczona już dla pewnych i zainteresowanych użytkowników, którzy zdecydowali się na adopcję.

**Złóż skargę** – użytkownik poprzez formularz tekstowy ma możliwość wpisania treści skargi oraz przesłania jej klikając w klawisz „Wyślij skargę”. Obowiązkowe jest podanie swojego imienia i nazwiska.

Wszystkie zgłoszone skargi pojawiają się w bazie, gdzie obowiązkiem administratora jest ich regularne sprawdzanie.

**Wyloguj się** – jeżeli użytkownik chce zakończyć pracę z aplikacją może to zrobić dzięki opcji Wyloguj, która przenosi nas z powrotem do okna logowania.

## Instrukcja dla admina:

Administratorowi chcącemu zalogować się pierwszy raz do aplikacji, po jej uruchomieniu wyświetla się **panel logowania**, w którym wpisujemy login(admin) oraz hasło(admin).

O poprawnym zalogowaniu informuje nas komunikat: „Zalogowałeś się!”.

Przechodząc dalej mamy wybór interesujących nas opcji.

**Dodaj nowe zwierzę** – wpisujemy imię, gatunek, rasę oraz wybieramy czy zwierzę jest zaszczepione. (służą do tego specjalne przyciski opcji – tak i nie). Klikając klawisz Dodaj zwierzę do schroniska wszystkie dane zapisują nam się w bazie.

Użycie przycisku **Wstecz** przenosi nas do poprzedniej karty.

**Wyświetl zwierzęta przebywające aktualnie w schronisku** – funkcja ta polega na wyświetlaniu wszystkich zwierząt zapisanych w bazie danych.

**Edytuj profil zwierzęcia** – wpisując ID zwierzęcia oraz podając nowy status szczepienia (1 - tak lub 0 - nie) możemy zaktualizować profil zwierzęcia. Zmiany potwierdzamy klawiszem Zmodyfikuj.

**Usuń zwierzę z bazy** – podając ID zwierzęcia możemy usunąć je z naszej bazy danych.

**Wyloguj się** – jeżeli administrator chce zakończyć pracę z aplikacją może to zrobić dzięki opcji Wyloguj, która przenosi nas z powrotem do okna logowania.