Plan przyrostów w ramach projektu

1. Przed przystąpieniem do pracy nad projektem należy zadbać o :
   1. Opis systemu
   2. Stworzenie środowiska testowego
   3. Wykonanie diagramów w ramach analizy wymagań
2. Przyrost pierwszy :
   1. Wykonanie GUI do logowania oraz rejestracji użytkowników
   2. Walidacja poszczególnych pól
   3. Napisanie testów jednostkowych do napisanych metod
   4. Dekompozycja
      1. Kontroler Logowanie
      2. Kontroler Rejestracja
3. Przyrost drugi:
   1. Stworzenie głównego okna dla GUI
      1. Integracja okien logowania i rejestracji z oknem głównym
   2. Napisanie klas dla:
      1. Użytkowników
      2. Treningów
      3. Trenerów
   3. Dekompozycja:
      1. Klasy dla :
      2. Kontroler MainView
      3. Stworzenia klas :
         1. Użytkowników
         2. Treningów
      4. Nowe okno wyboru sposobu logowania
      5. Nowe okna logowania i rejestracji

Okno dla widoku zalogowanego użytkownika

1. Przyrost trzeci
   1. Stworzenie bazy danych dla :
      1. Użytkowników
      2. Trenerów
      3. Dostępnych Treningów
      4. Zapisanych Treningów
      5. Trenerów
   2. Dokończenie systemu logowania i rejestracji
   3. Częściowe połączenie bazy danych z GUI
   4. Walidacja danych
   5. Dodanie możliwości zapisywania się na konkretne treningi
   6. Umożliwienie przeglądania listy treningów zarówno tych dostępnych jak i zajęć, które dany użytkownik ma już zarezerwowane dla siebie
   7. Testy jednostkowe
   8. Dekompozycja :
      * 1. Baza danych
           1. Użytkownicy
           2. Dostępne treningi
           3. Dane logowania
        2. Kontroler dla okna MainView
2. Przyrost czwarty
   1. Dodanie możliwości zapisu na treningi
   2. Dodanie możliwości przeglądania listy swoim treningów
   3. Umożliwienie wypisania się na treningi
   4. Dodanie obsługi płatności
   5. Dodanie pokazywania informacji o błędzie rejestracji
   6. Napisanie brakujących testów jednostkowych
   7. Refaktoryzacja kodu w celu poprawy jego przejrzystości oraz wydajności
   8. Poprawki wizualne w GUI
   9. Manualne testowanie stworzonego oprogramowania
   10. Wykonanie aktualizacji diagramów
   11. Dekompozycja:
       1. Testy jednostkowe
       2. Zmodyfikowane metody walidacji procesu rejestracji

Opis systemu

Aplikacja będzie służyła do zapisu użytkowników na trening.

Zakładam że aplikacja będzie posiadała grupę zarejestrowanych użytkowników, którzy będą mogli przeglądać dostępne treningi oraz zapisywać się na wybrane ćwiczenia.

Poza wyżej wymienioną grupą będzie również specjalna rola administratora który będzie miał prawo aby: dodać, edytować i usunąć trening.

Nowy dodany trening będzie dostępny dla użytkowników do wyszukania oraz zapisania się na niego.

Przyrost 1:

W obecnej chwil program pozawala na wyświetlenie okien związanych z rejestracją oraz logowaniem do systemu.

Okno logowania posiada dwa pola do pobierania kolejno loginu i hasła od użytkownika, a także przycisk służący do wykonania próby logowania ( po wstępnej walidacji loginu, który może zawierać tylko litery z alfabetu łacińskiego oraz cyfry arabskie) – obecnie jedynie waliduje login bez wykonania próby samego zalogowania się do systemu. W przypadku „próby logowania” z niedozwolonym znakiem w loginie pojawia się okno informujące o tym fakcie.

Okno rejestracji posiada pola odpowiednie dla

* Imienia
* Nazwiska
* Adresu e-mail
* Nr telefonu
* Loginu
* Hasła
* Powtórzenia hasła
* Przycisk do dokonania rejestracji nowego użytkownika

Niestety pola nie posiadają jeszcze walidacji w związku z tym musimy ten krok przenieść do realizacji w ramach następnego przyrostu

Przyrost 2:

W obecnym przyroście stworzyliśmy na nowo GUI wymagane w przyroście 1 ze względu na to, że pojawiły się utrudnienia związane z przełączaniem się pomiędzy wieloma plikami fxml ( zawierające zdefiniowane widoki dla poszczególnych widoków ) i najprostszym rozwiązaniem tego problemu było zastąpienie istniejących już okien za pomocą „ręcznie napisanych” okien w klasie Main.  
Nowe okna zachowały funkcjonalność tych z poprzedniej wersji.   
 Stworzono okno dające możliwość wyboru logowania i rejestracji dla użytkownika.

Przyrost 3:

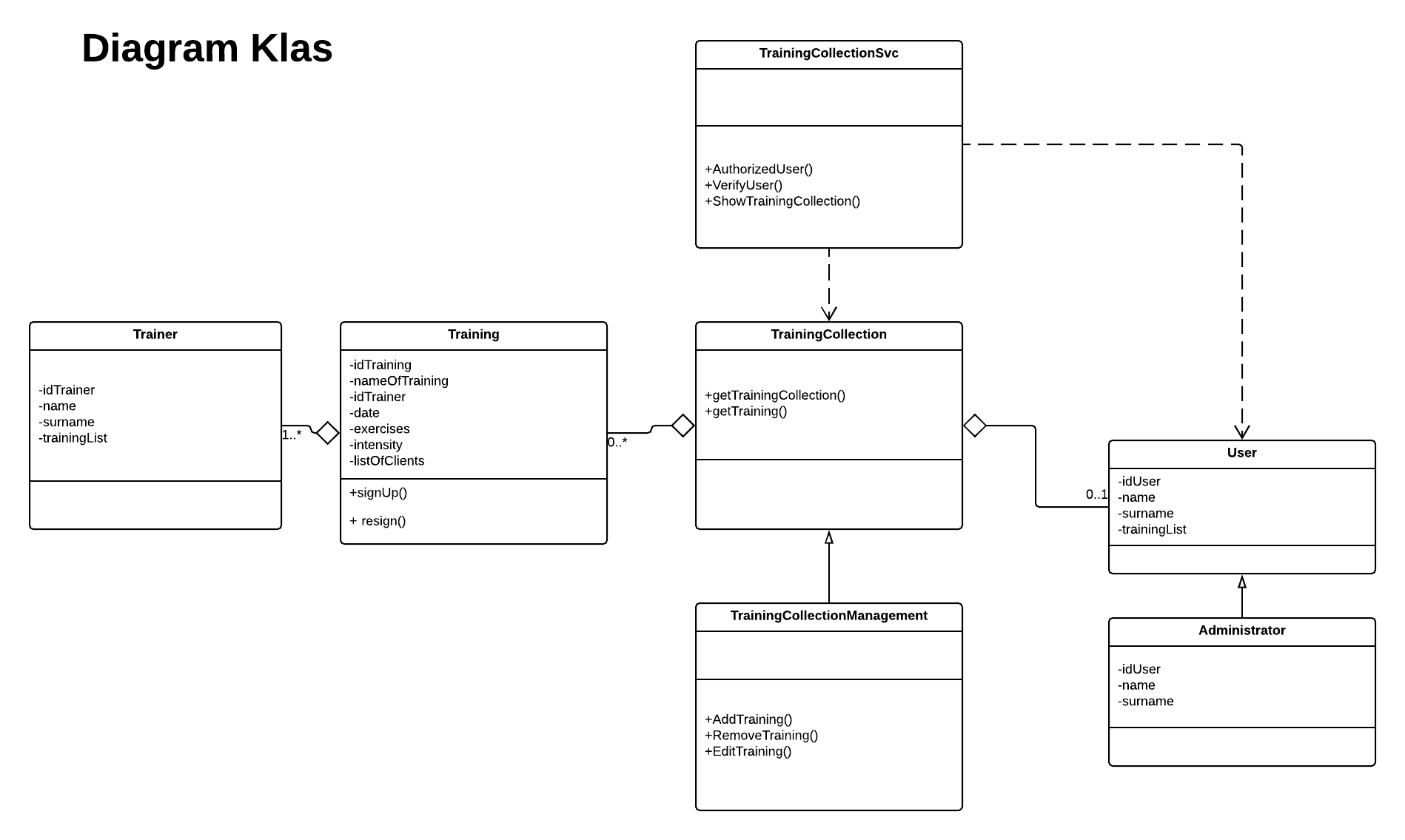
W obecnym przyroście stworzono bazę danych uwzględniające tabele dla :

1. Użytkowników
2. Treningów
3. Danych logowania
4. Dostępnych treningów

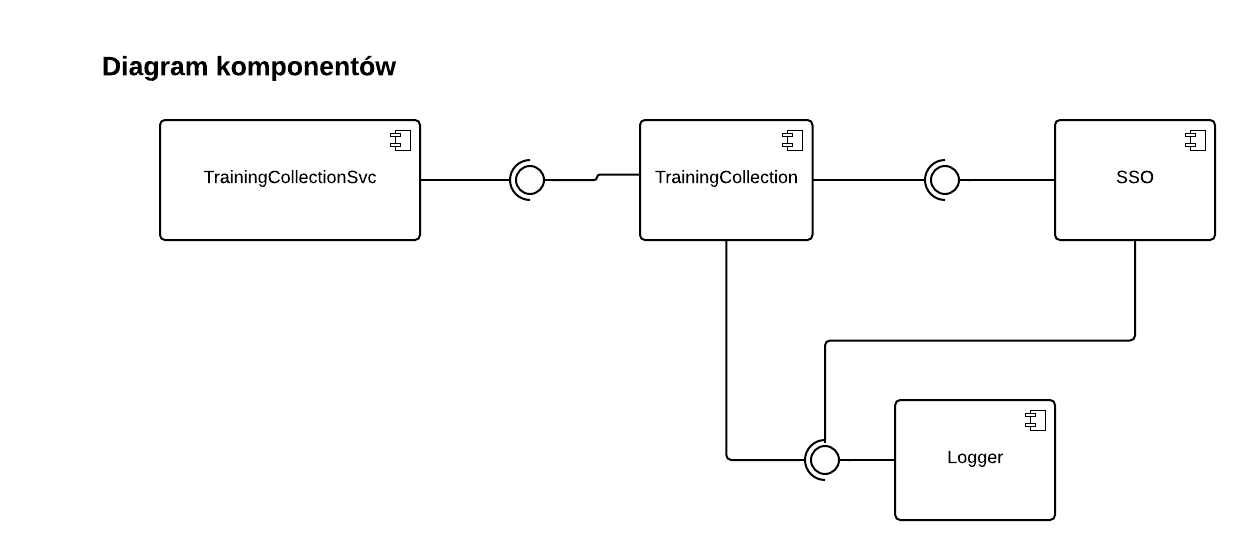
Proces logowania i rejestracji został połączony z bazą danych.  
Aplikacja obecnie pozwala na zalogowanie i rejestracje użytkownika, a także wyświetla podstawowe dane o obecnie zalogowanym użytkowniku.

Nie udało się w ramach tego przyrostu zrealizować stworzenia podglądu treningów dostępnych do zapisania się jak i tym już zarezerwowanych. Ta funkcjonalność została przesunięta na przyrost następny.

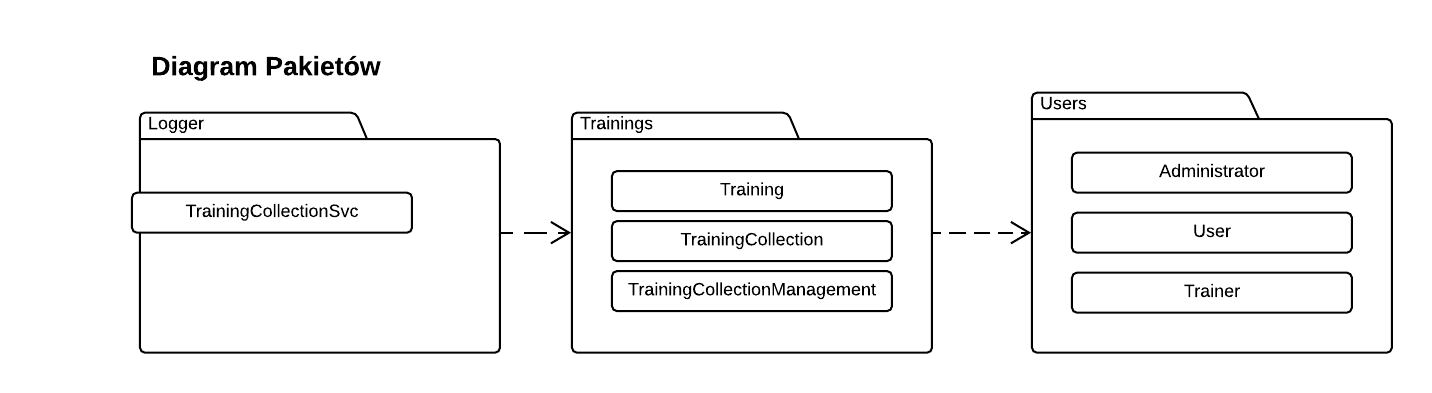
2. Diagram klas:



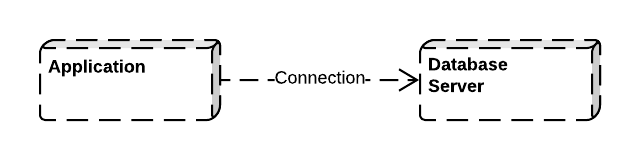
3. Diagram komponentów:



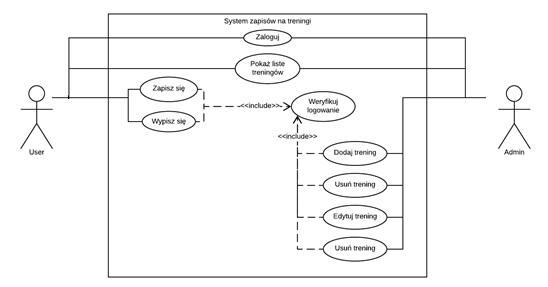
4. Diagram pakietów:

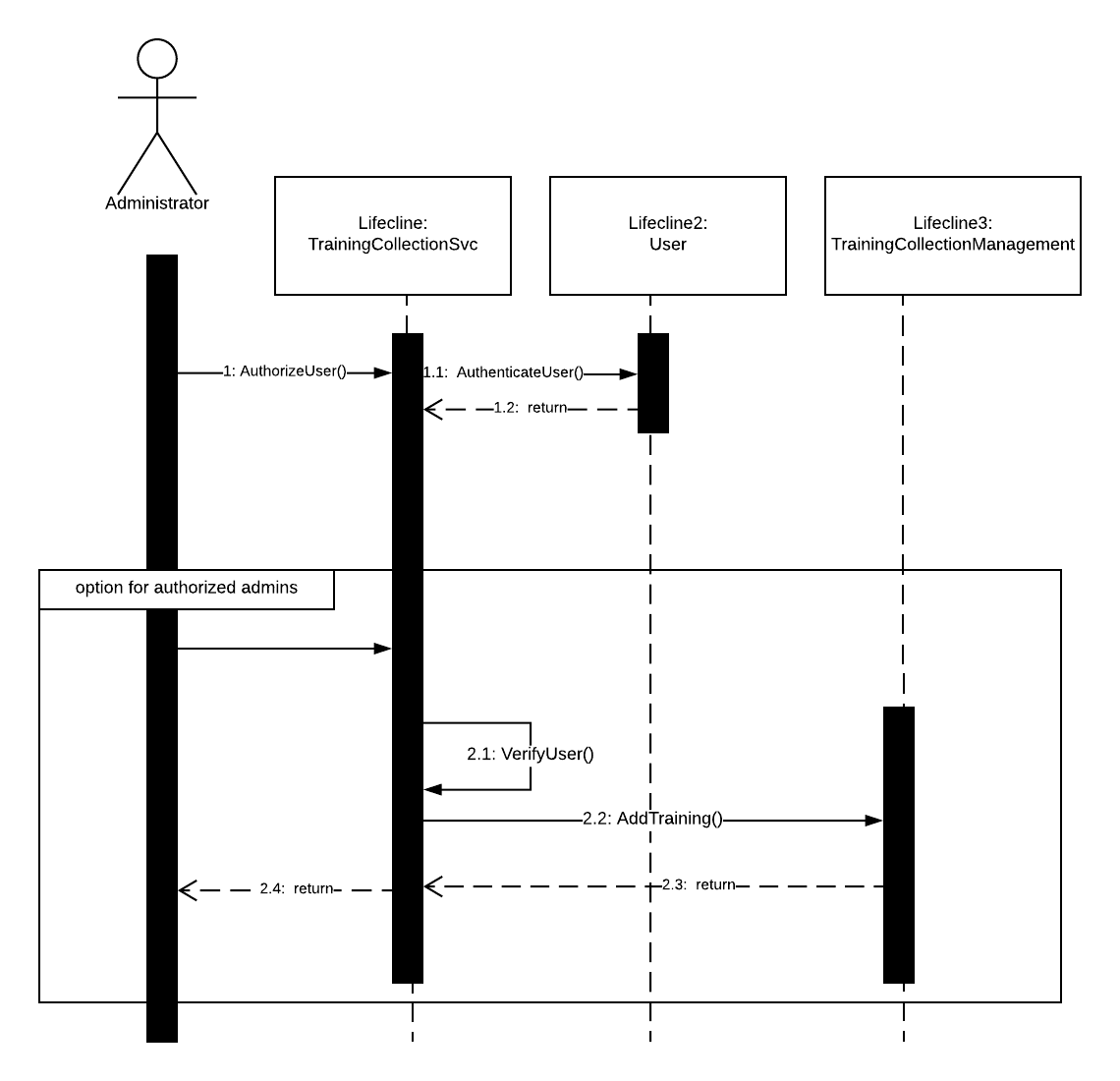


5. Diagram wdrożenia:

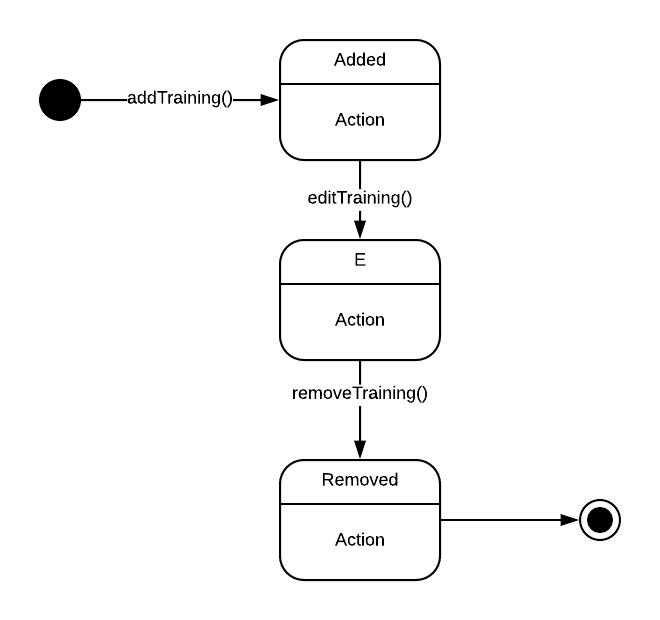


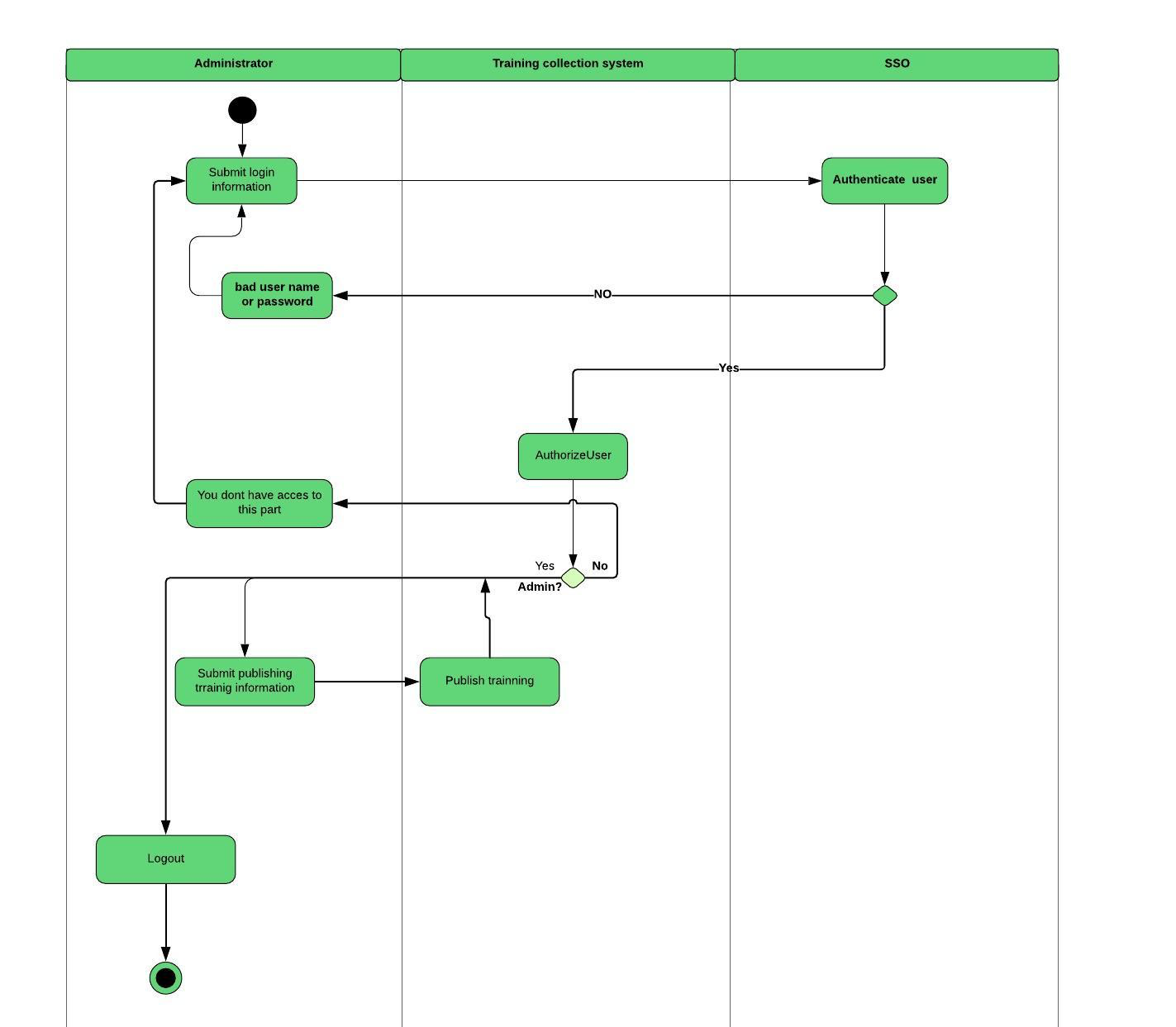
6. Diagram przykładowego użycia:



7. Diagram sekwencji:

8. Diagram stanów:



9. Diagram aktywności:

Zmiany dla przyrostu drugiego to ukończenie walidacji dla pól okna rejestracji