

# Baza Jednostki Wojskowej

---

## Spis treści

1. Wstęp .....	3
2. Analiza wymagań systemu .....	3
2.1 Wymagania funkcjonalne .....	3
2.2 Wymagania niefunkcjonalne .....	3
2.3 Diagram przypadków użycia .....	4
3. Wykorzystane technologie.....	4
4. Projekt aplikacji.....	5
4.1 Architektura aplikacji .....	5
4.2 Projekt koncepcyjny bazy danych .....	5
4.3 Projekt schematu relacyjnego.....	6
4.4 Mapowanie klas na tabele bazodanowe .....	6
5. Funkcjonalność aplikacji.....	6
6. Interfejs użytkownika.....	7
7. Podsumowanie.....	7
Dodatek A: Skrypty tworzące obiekty baz danych.....	8

## **1. Wstęp**

Przedstawiona baza danych umożliwia proste zarządzanie jednostką wojskową. W bazie zawarte są wszystkie dane każdego żołnierza, sprzętu jaki jest na wyposażeniu jednostki, oraz informacje odnośnie stopni i specjalizacji.

## **2. Analiza wymagań systemu**

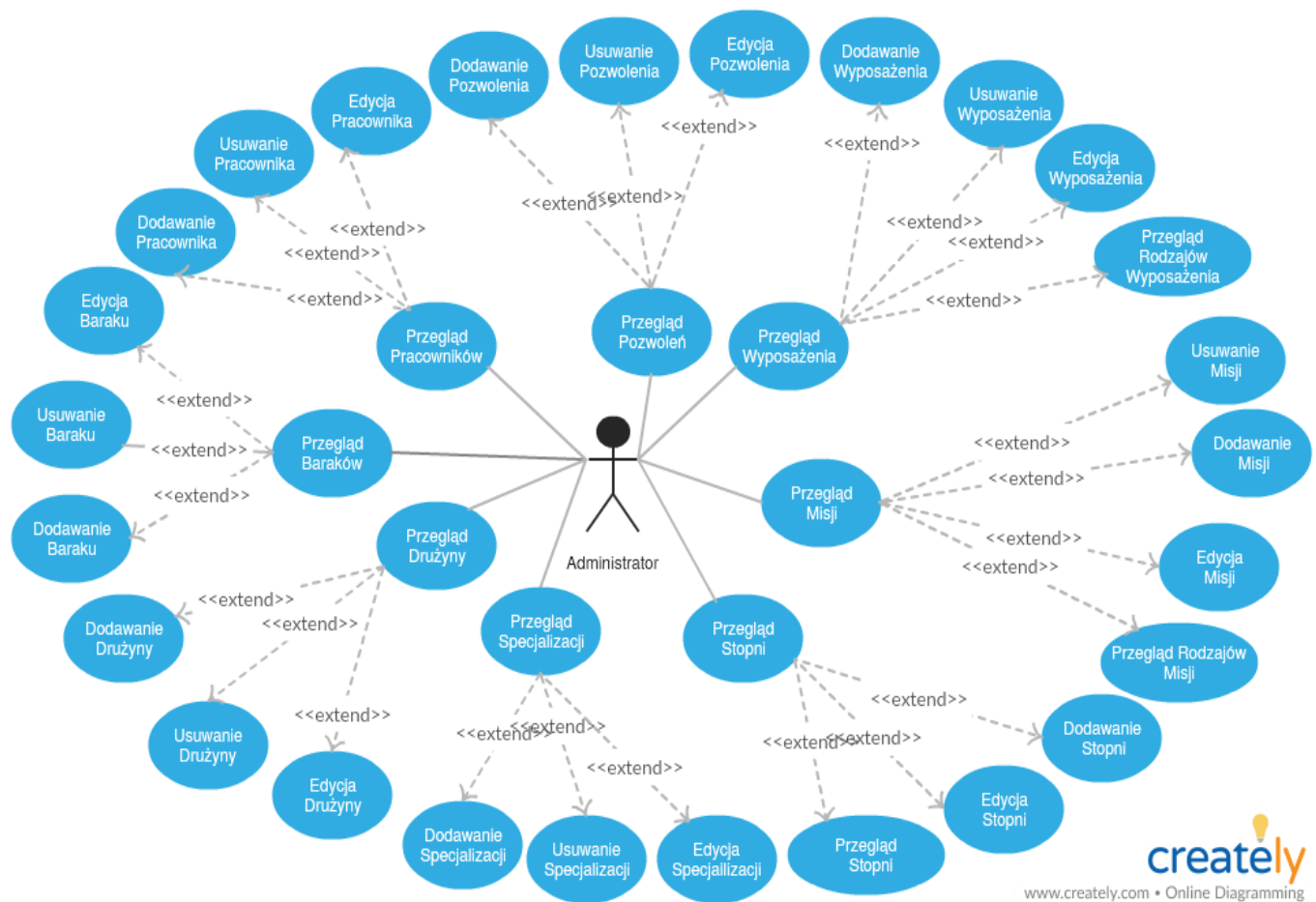
### **2.1 Wymagania funkcjonalne**

- Wybór, które dane powinny być wyświetlane,
- Wyświetlanie danych w czytelny sposób,
- Dodawanie danych do konkretnych tabel,
- Edycja danych,
- Usuwanie danych,

### **2.2 Wymagania нефunkcjonalne**

- Wydajność,
- Niezawodność,
- Łatwość użycia,

## 2.3 Diagram przypadków użycia



## 3. Wykorzystane technologie

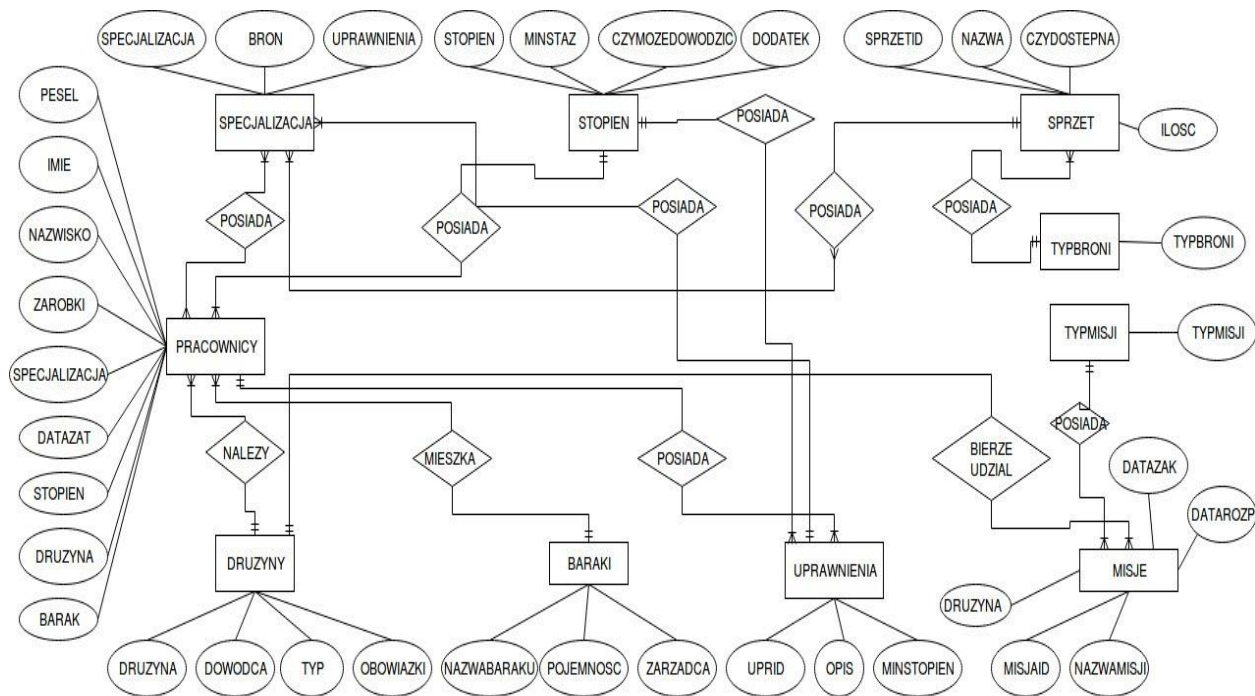
- Microsoft SQL Server
- Język C#
- WPF
- Entity Framework
- Caliburn Micro

## 4. Projekt aplikacji

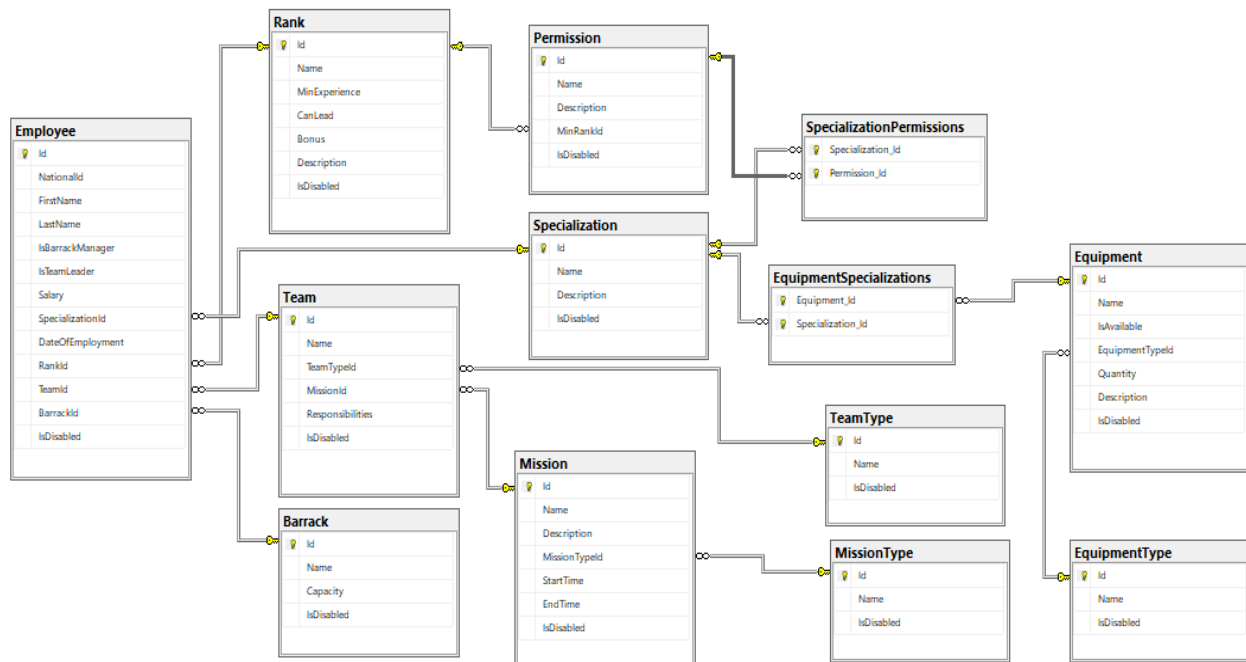
### 4.1 Architektura aplikacji

- Models – przechowuje modele bazy danych,
- Views – przechowuje widoki aplikacji,
- ViewModels – odpowiada za logikę systemu
- Services – do obsługi bazy danych.

### 4.2 Projekt koncepcyjny bazy danych



## 4.3 Projekt schematu relacyjnego



## 4.4 Mapowanie klas na tabele bazodanowe

Code First poprzez Entity Framework.

## 5. Funkcjonalność aplikacji

- Przegląd, dodawanie, usuwanie i edycja pracowników,
- Przegląd, dodawanie, usuwanie i edycja baraków(koszar),
- Przegląd, dodawanie, usuwanie i edycja wyposażenia oraz jego typu,
- Przegląd, dodawanie, usuwanie i edycja misji oraz ich typów,
- Przegląd, dodawanie, usuwanie i edycja pozwoleń,
- Przegląd, dodawanie, usuwanie i edycja stopni,
- Przegląd, dodawanie, usuwanie i edycja specjalizacji,
- Przegląd, dodawanie, usuwanie i edycja drużyn oraz ich typów,
- Wykrywanie czy istnieje baza danych,
- Możliwość wygenerowania przykładowej bazy danych.

## 6. Interfejs użytkownika

ID	NationalId	First Name	Last Name	Salary	Date Of Employment	Specialization	Rank	Team	Barrack		
1	1	Tonny	Peperoni	2890.5	12/6/2018	Scout	Third rank	Medics	Gamma	Edit	Delete
2	10	Miroslav	Klose	1950.99	12/6/2018	Sapper	Second rank	Medics	Beta	Edit	Delete
3	7	Jack	Sparrow	3500.5	12/6/2018	Scout	Third rank	Medics	Delta	Edit	Delete
4	3	Carl	Gustav	2022.22	12/6/2018	Sniper	First rank	Instructors	Alfa	Edit	Delete
5	2	Jon	Doe	5000	12/6/2018	Sniper	First rank	Instructors	Delta	Edit	Delete

**Add new mission**

Name:

Type:

Start Date:

End Date:

Description:

Actual teams:

Available teams:

Buttons: Add, Cancel, Remove, Add

## 7. Podsumowanie

Aplikacja spełnia wszystkie wymagane funkcjonalności. Prosty interfejs sprawia, że obsługa aplikacji jest łatwa. Wszystkie zmiany wprowadzane przez użytkownika w aplikacji są uaktualniane w bazie danych.

## **Dodatek A: Skrypty tworzące obiekty baz danych**