Baza Jednostki Wojskowej

Spis treści

[1. Wstęp 3](#_Toc466216374)

[2. Analiza wymagań systemu 3](#_Toc466216375)

[2.1 Wymagania funkcjonalne 3](#_Toc466216378)

[2.2 Wymagania niefunkcjonalne 3](#_Toc466216379)

[2.3 Diagram przypadków użycia](#_Toc466216380) 4

[3. Wykorzystane technologie 4](#_Toc466216381)

[4. Projekt aplikacji 5](#_Toc466216382)

[4.1 Architektura aplikacji 5](#_Toc466216385)

[4.2 Projekt koncepcyjny bazy danych 5](#_Toc466216386)

[4.3 Projekt schematu relacyjnego 6](#_Toc466216387)

[4.4 Mapowanie klas na tabele bazodanowe 6](#_Toc466216388)

[5. Funkcjonalność aplikacji 6](#_Toc466216393)

[6. Interfejs użytkownika 7](#_Toc466216394)

[7. Podsumowanie 7](#_Toc466216401)

[Dodatek A: Skrypty tworzące obiekty baz danych 8](#_Toc466216402)

# 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.

# Analiza wymagań systemu



## Wymagania funkcjonalne

- Wybór, które dane powinny być wyświetlane,

- Wyświetlanie danych w czytelny sposób,

- Dodawanie danych do konkretnych tabel,

- Edycja danych,

- Usuwanie danych,

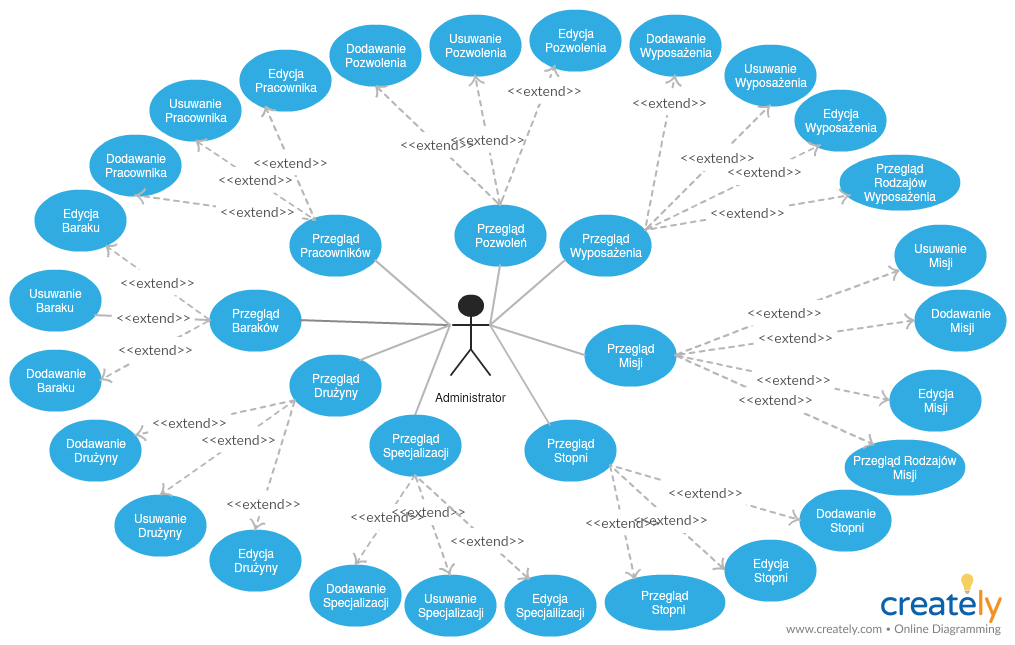
## Wymagania niefunkcjonalne

- Wydajność,

- Niezawodność,

- Łatwość użycia,

## Diagram przypadków użycia



# Wykorzystane technologie

- MicrosoftSQLServer

- Język C#

- WPF

- Entity Framework

- Caliburn Micro

# Projekt aplikacji



## Architektura aplikacji

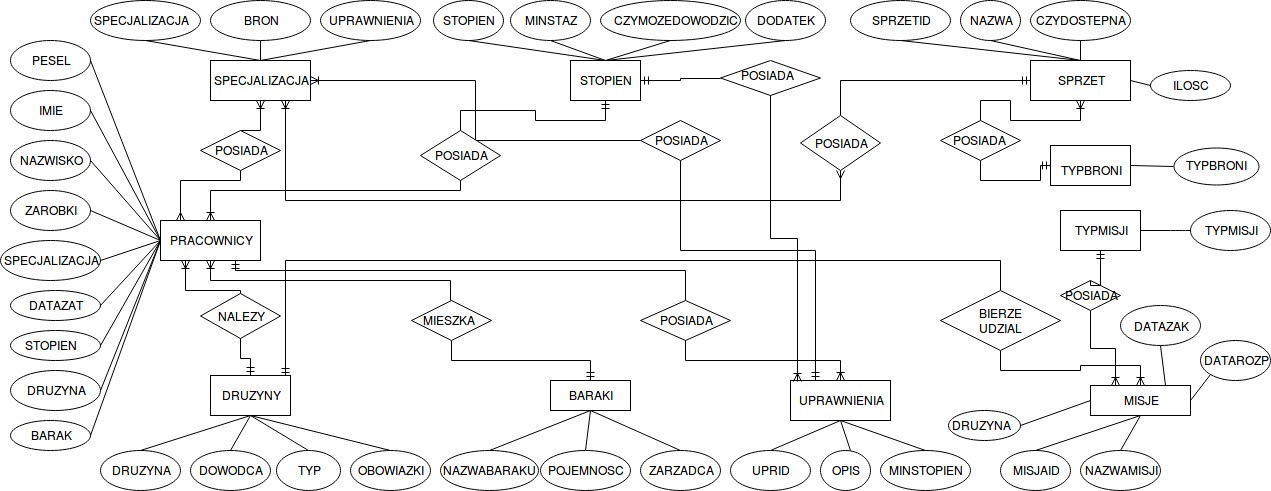
- Models – przechowuje modele bazy danych,

- Views – przechowuje widoki aplikacji,

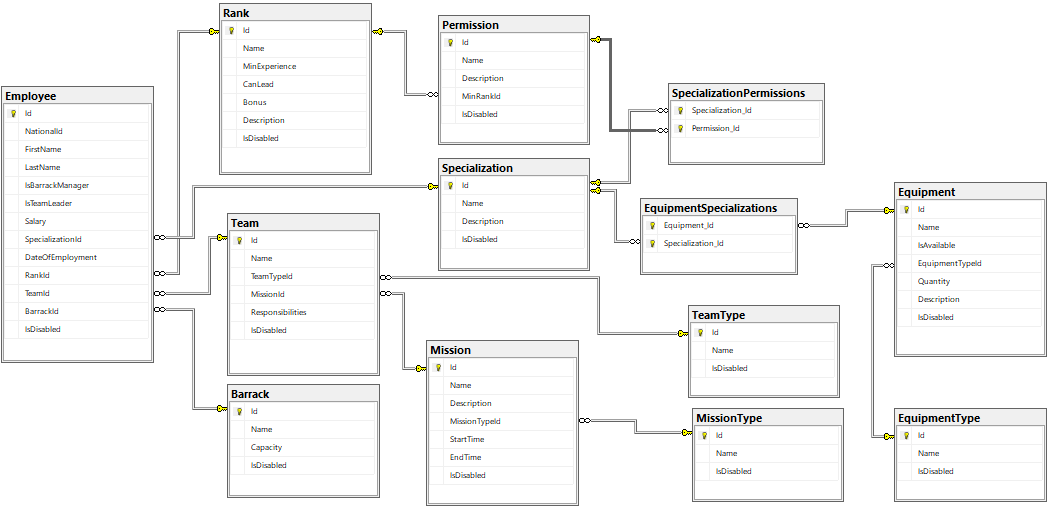
- ViewModels – odpowiada za logikę systemu

- Services – do obsługi bazy danych.

## Projekt koncepcyjny bazy danych



## Projekt schematu relacyjnego



## Mapowanie klas na tabele bazodanowe

Code First poprzez Entity Framework.



# 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,

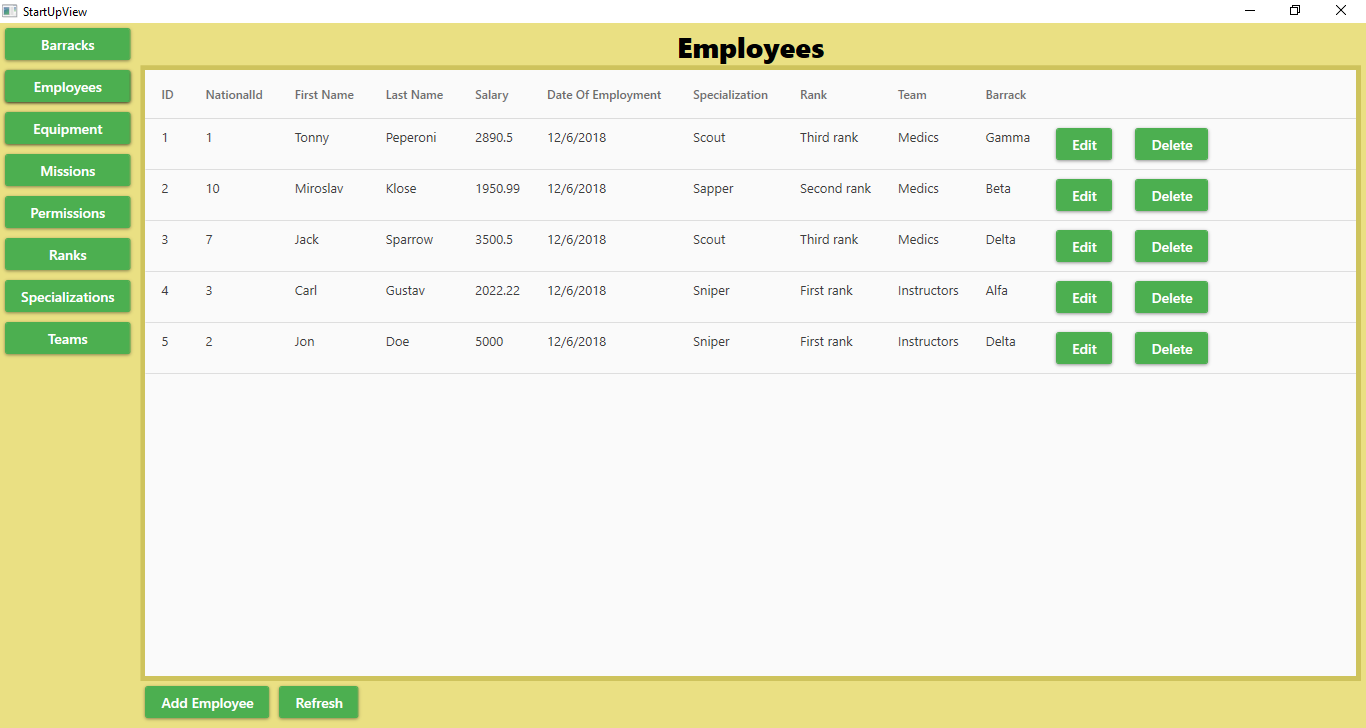
- Przegląd, dodawanie, usuwanie i edycja specjalizacji,

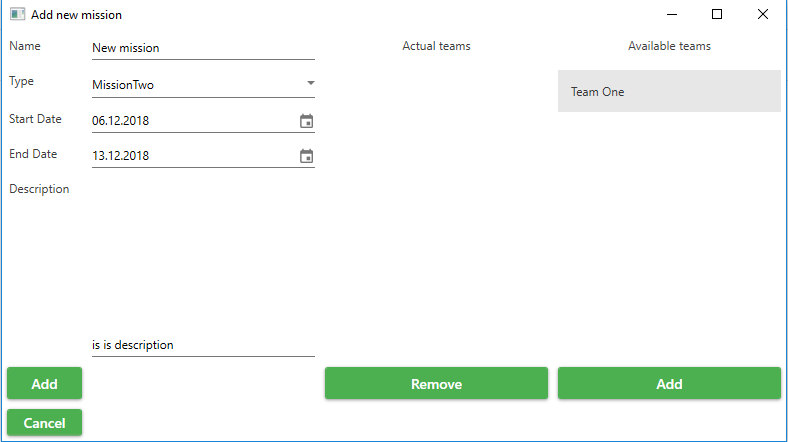
- Przegląd, dodawanie, usuwanie i edycja drużyn oraz ich typów,

- Wykrywanie czy istnieje baza danych,

- Możliwość wygenerowania przykładowej bazy danych.

# Interfejs użytkownika







# 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