

# Spis treści

Spis treści.....	1
1. O projekcie.....	2
2. Diagramy.....	3
2.1. Klas. ....	3
2.2. Obiektów.....	4
2.3. Przypadków użycia.....	5
2.4. Diagram przebiegu.....	6
2.5. Diagram kooperacji.....	6
2.6. Stanu.....	7
2.7. Czynności.....	7
2.8. Komponentów.....	8
2.9. Wdrożenia.....	9

## 1. O projekcie

Główną funkcją serwisu, będzie umawianie spotkań ze znajomymi.

Użytkownik będzie miał możliwość wyszukiwania znajomych, dodawania ich. Będzie możliwe proponowanie spotkań, akceptowanie spotkań, dodawanie miejsc na spotkania, otrzymywanie powiadomień o spotkaniach oraz prowadzenie czatu ze znajomymi.

Serwis będzie składał się tak jak większość takich rozwiązań z dwóch podstawowych części: modułu publicznego dostępnego dla wszystkich użytkowników oraz modułu administracyjnego dostępnego jedynie dla specjalnych użytkowników którzy, będą administrowali platformą.

## 2. Diagramy

### 2.1. Klas.

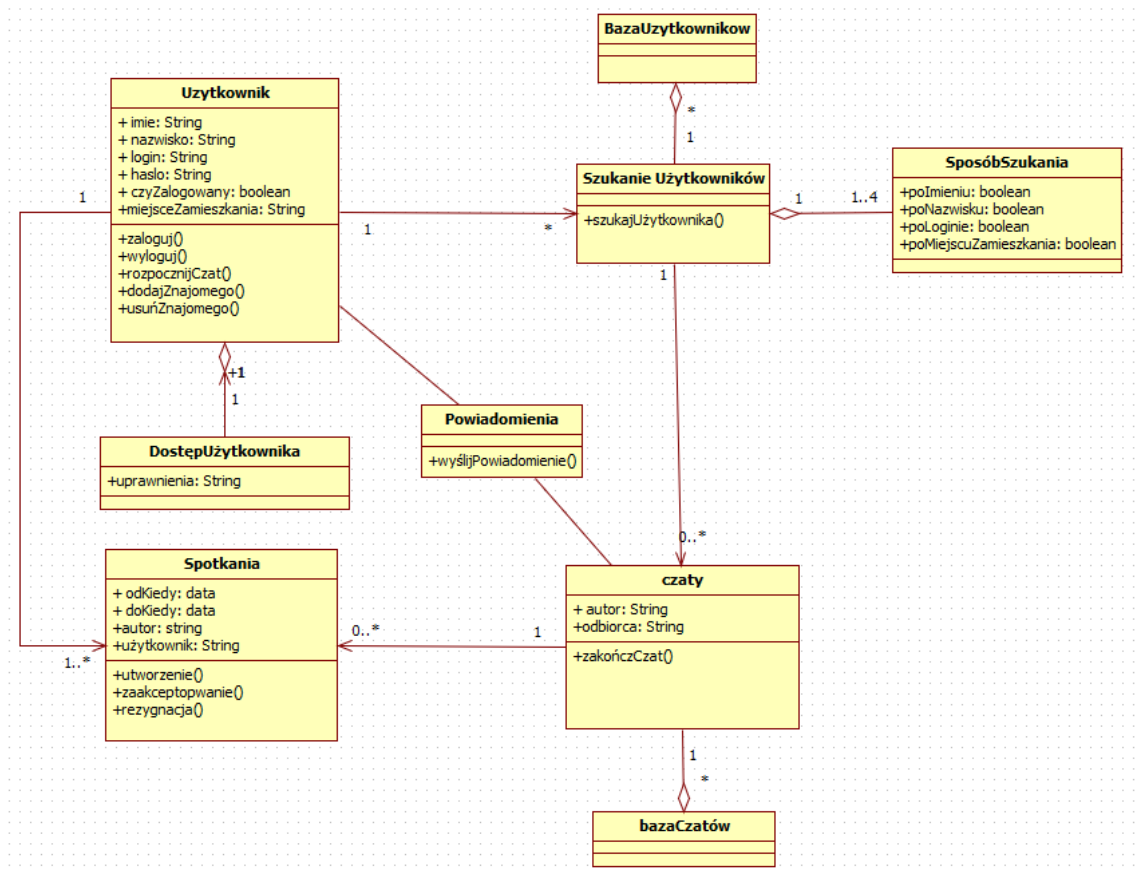
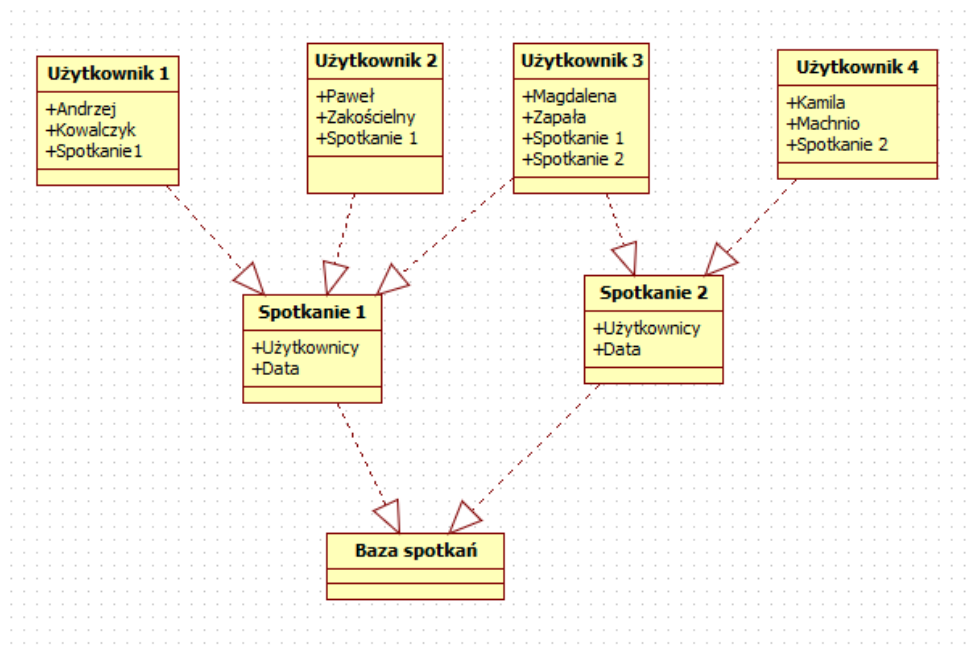


Diagram klas przedstawia klasy w projekcie, gdzie:

- W klasie **DostępUżytkownika** będzie informacja o uprawnieniach użytkownika w systemie, dzięki czemu będzie możliwe odróżnienie użytkowników standardowych od administratorów.
- W klasie **Spotkania** dane, które będzie zawierać ta klasa to: szczegółowe informacje odnośnie spotkań poszczególnych użytkowników.
- Szukanie użytkowników będzie realizowane przez klasę **SposóbSzukania**, dzięki czemu użytkownicy korzystający z serwisu będą mieli dostęp do czterech różnych sposobów szukania pozostałych osób będących w serwisie.

- Klasa **Czaty** będzie klasą zawierającą szczegóły na temat poszczególnych czatów, które odbywały się w serwisie społecznościowym.

## 2.2. Obiektów.



Użytkownicy, aby umówić się na spotkanie korzystają z klasy spotkanie, natomiast wszystkie dane przechowywane są w klasie baza spotkań.

## 2.3. Przypadków użycia.

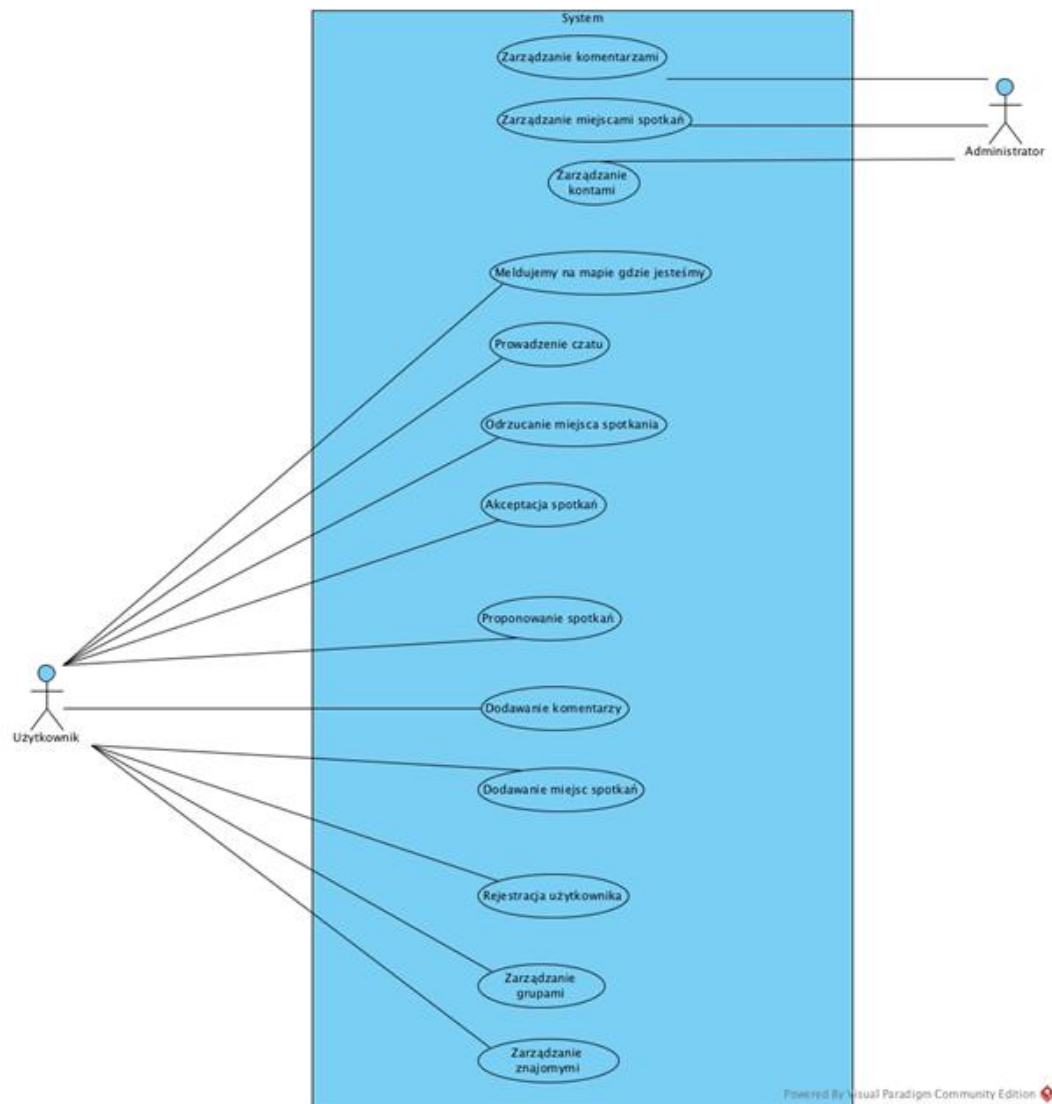
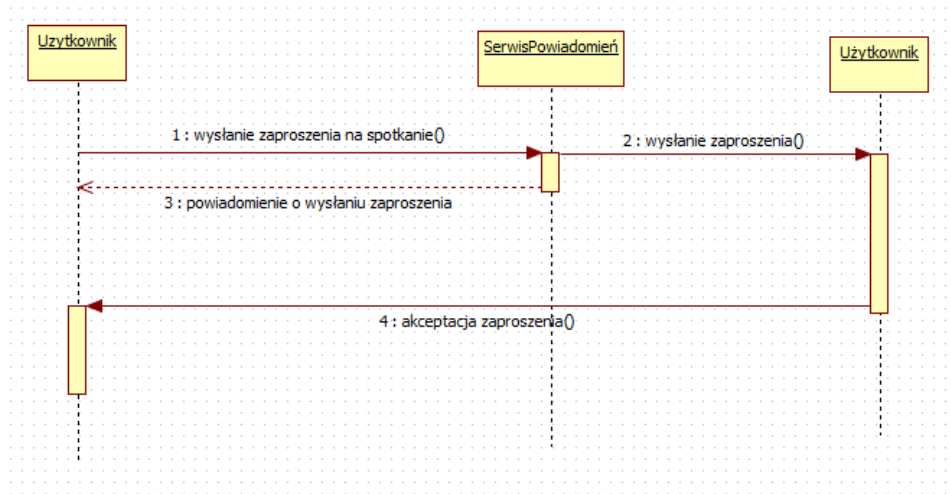
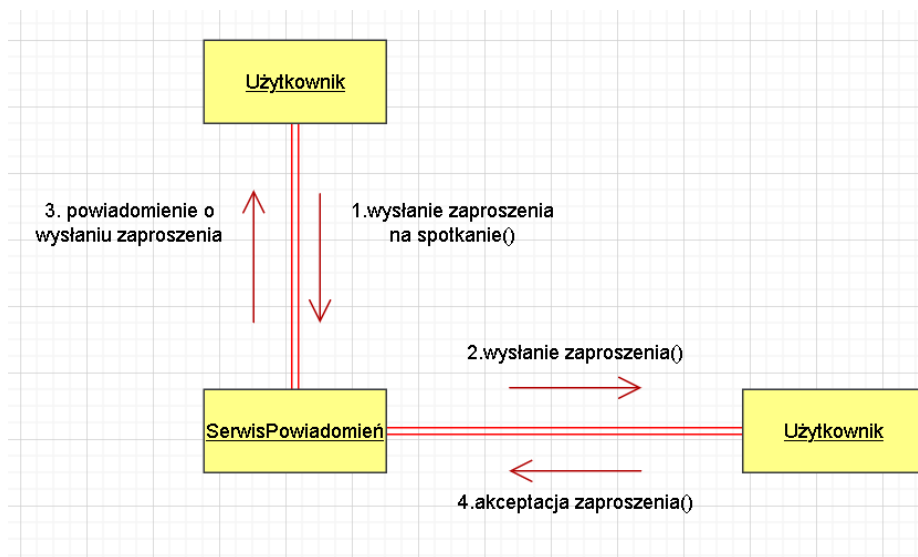


Diagram przypadków użycia pokazuje co może zrobić użytkownik w serwisie, a jakie działania może podjąć administrator.

## 2.4. Diagram przebiegu



## 2.5. Diagram kooperacji



Diagramy przebiegu i kooperacji opisują wysłanie przez użytkownika zaproszenia na spotkanie innego użytkownika oraz interakcję z systemem powiadomień.

## 2.6. Stanu

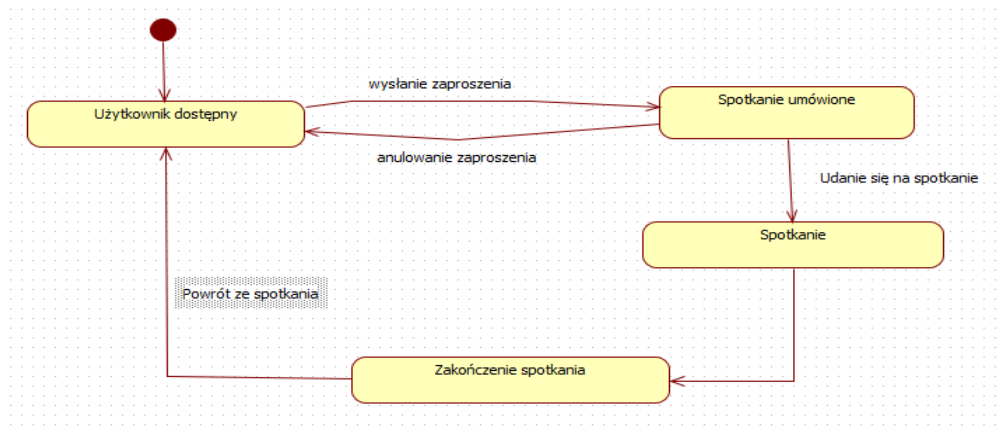


Diagram opisuje proces umawiania się na spotkanie ze znajomymi. Wybieramy znajomych i proponujemy im spotkanie w wybranym miejscu i porze poprzez wysłanie im zaproszenia.

## 2.7. Czynności.

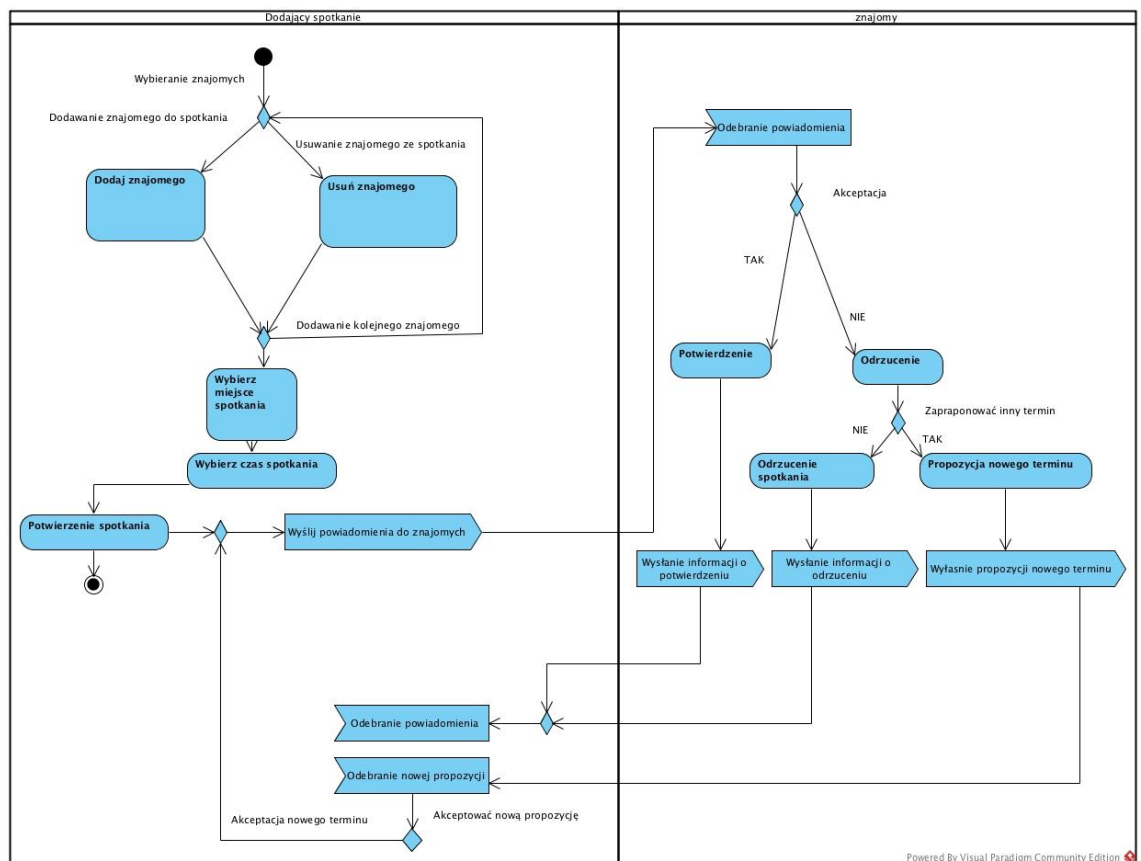
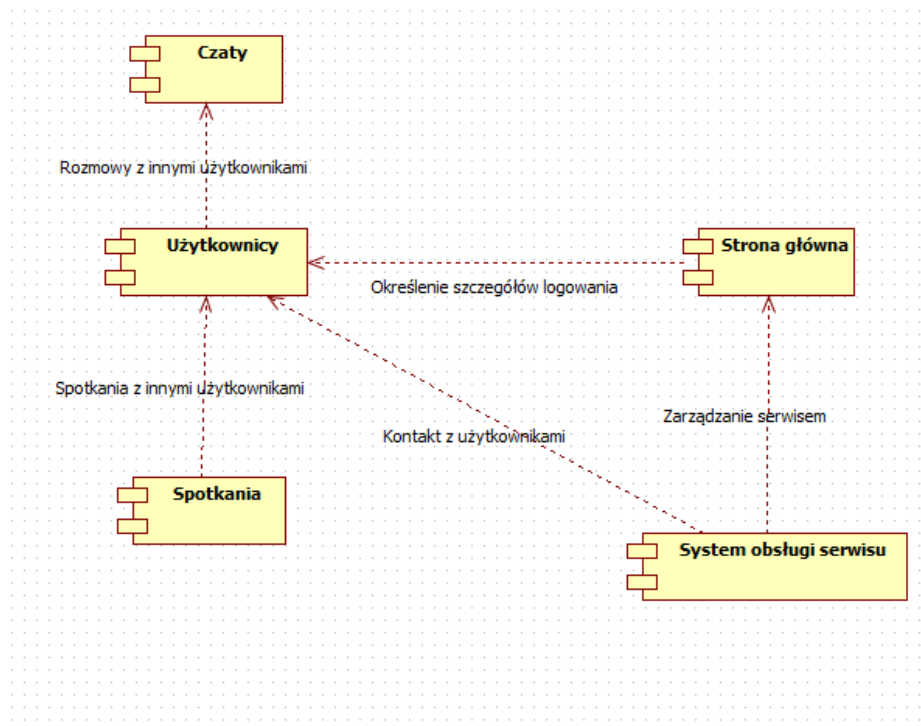


Diagram czynności pokazuje przebieg tworzenia wydarzenia i dodawania do niego znajomych.

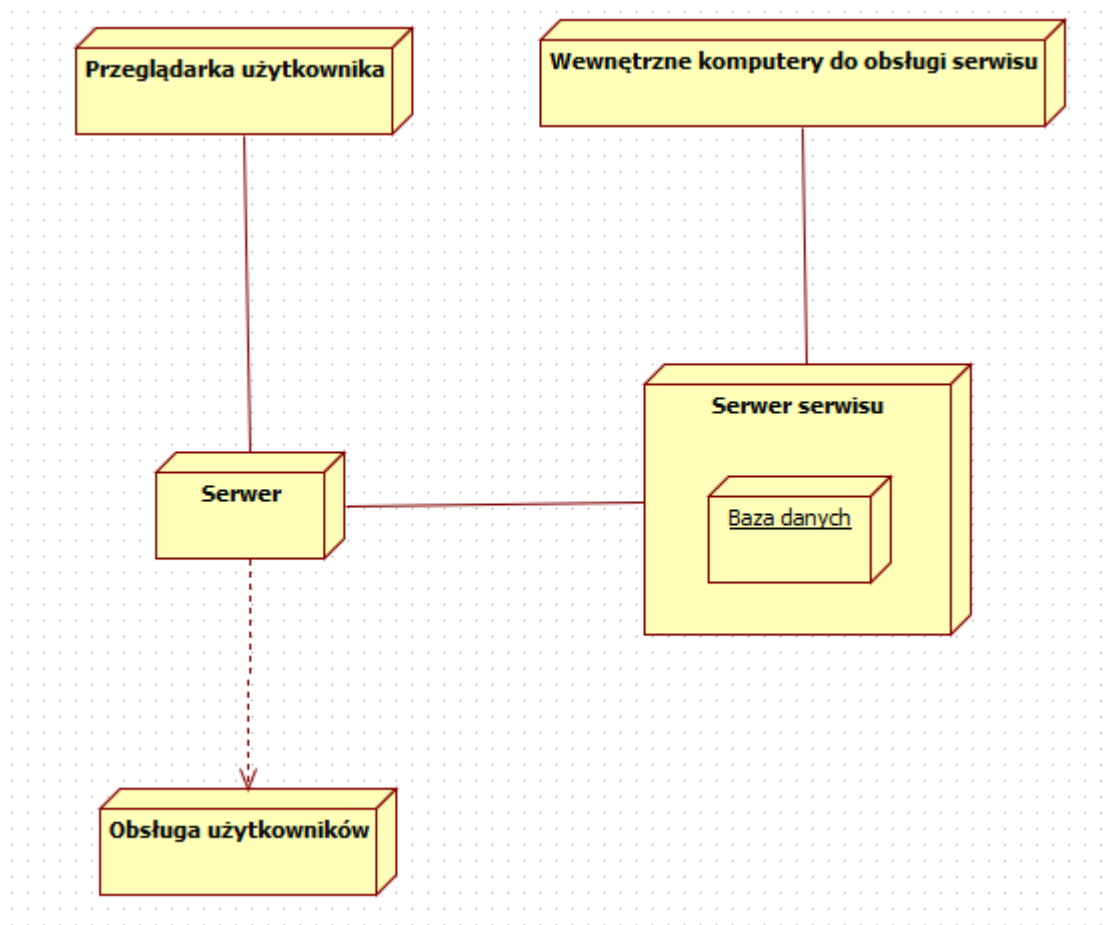
## 2.8. Komponentów.



System będzie użytkowany przez użytkowników którzy dokonali rejestracji bezpośrednio w systemie. Nad funkcjonowaniem serwisu będą czuwali administratorzy.



## 2.9. Wdrożenia.



Aplikacja będzie pracowała w architekturze klient – serwer. Serwer będzie udostępniał usługi klientom aplikacji z wykorzystaniem protokołu http oraz technologii WebSocket.