|  |
| --- |
| Klaudia Olejniczak  UJ 2015 |
| BudgetFlow |
| Projekt aplikacji do zarządzania budżetem |

|  |
| --- |
|  |

# Opis projektu

Aplikacja ma być przeznaczona do zarządzania budżetem, z naciskiem na kategoryzacje prowadzonych wydatków.

# Przypadki użycia

Rysunek 1 Diagram przypadków użycia (UML)

## Scenariusz przypadków użycia:

|  |  |
| --- | --- |
| **Przypadek użycia** | **Scenariusz** |
| ID: 1  Nazwa: **Ustalenie limitu wydatków**  Aktor: Użytkownik | **Scenariusz główny:**   1. Użytkownik otwiera widok „Opcje”. 2. Użytkownić zaznacza pole „Limit wydatków” jako aktywne. 3. W aktywne edittext wpisuje kwote limitu.   **Wyjątki i rozszerzenia:**  2.A Użytkownik odznacza pole „Limit wydatków”.  3.A Użytkownik nie uzupełnia pola z kwotą limitu.   1. Użytkownik zostaje poinformowany o swoim błędzie odpowiednim komunikatem. 2. Wróć do kroku 2 lub 2.A . |
| ID: 2  Nazwa: **Zastopowanie informacji o wpływach**  Aktor: Użytkownik | **Scenariusz główny:**   1. Użytkownik otwiera widok „Wpływy”. 2. Dwukrotnie klika na wybrany wpływ na liście. 3. W otworzonym przez niego dialogu Zaznacza opcje „NIeaktywny”.   **Wyjątki i rozszerzenia:**  3.A Użytkownij nie wybiera opcji okresowego zatrzymania.  3.B Użytkownij zaznacza box „do”  1.A Na otworzonym polu kalendarz wybierane date wznowienia wydatku.  2.B Użytkownik nie wybiera daty.  1. Zostaje poinformowany o błędzie.  2. Powrót do punktu 3 lub 3.B |
| ID: 3  Nazwa: **Uruchomić i zastopować notyfikacje o zbliżających się wydarzeniach specjalnych.**  Aktor: Użytkownik | **Scenariusz główny:**   1. Użytkownik otwiera widok „Wydarzenia specjalne”.   2.A Dodaje do listy nowe wydarzenie z zaznaczoną/odznaczoną opcją „Przypomnij o”.  2.B Edytuje istniejące wydarzenie i zaznacza lub odznacza „Przypomnij o” |
| ID: 4  Nazwa: **Wprowadzić dane do bazy.**  Aktor: Użytkownik | **Scenariusz główny:**   1. Użytkownik otwiera widok „Wpływy” lub „ Wydatki”. 2. Uzupełnia formularz. 3. Klika przycisk dodaj.   **Wyjątki i rozszerzenia:**  2.A. Użytkownik nie uzupełnij wszystkich pól.   1. Użytkownik zostaje poinformowany o przeoczeniu. 2. Powrót do punktu 2. |
|  |  |

# Podział projektu na moduly.

* **Moduł logiki aplikacji:**

Ten moduł pośredniczy pomiędzy UI, a bazą danych. Jest odpowiedzialny za sortowanie danych wyświetlanych dla użytkownika, wyliczanie odpowiednich wartości i ogólną logikę aplikacji budżetowej.

* **Moduł zarządzający bazą danych:**

Moduł implementujący wszystkie operacje na bazie danych , obrabianie ich i przekazywanie ich do modulu logiki apliakcji.

* **Moduł obsługujący notifikacje:**

Moduł który będzie zarządzał ustawionymi notyfikacjami, odpowiedzialny za ich wystąpienie oraz ustawianie kolejnych bez wiedzy użytkownika ( o ile zostały one przez niego włączone).

* **Moduł UI:**

Odpowiedzialny za wyświetlanie informacji dla użytkownika w sposób przez niego sprecyzowany ( poprzez odpowiednie ustawienia). Udostępnia użytkownikowi interfejs do używania funkcjonalnośći aplikacji.

# Narzędzia

Program zostanie zaimplementowany w języku Java, dla platformy Android z wykorzystaniem IDE Android Studio. ( docelowe API 22 , min. API 19 ) z wykorzystanie bazy danych SQLite.

Wybrałam platforme Android ponieważ aplikacja ta jest do użytku osobistego i użytkownik powinien mieć do niej dostęp jak najłatwiej, a aplikacja smartphonowa zapewnia właśnie to.