

BLOCKER – PROJEKT APLIKACJI

WSTĘP

Internet i programy komputerowe to jedno z dobrodziejstw współczesnego świata. Jednak nie oznacza to, że mają one wyłącznie dobre cechy. Pomijając sensacyjne informacje z Korei Południowej, gdzie można było usłyszeć o przypadkach śmierci z wycieńczenia z powodu nie odstępowania od komputera, takie rzeczy zdarzają się rzadko. O wiele częściej dzieje się coś podobnego, ale znacznie mniej efektywnego - uprawiamy prokastynację mając do dyspozycji grę czy też Internet. Zamiast napisać ważny raport spędzamy czas na facebooku. Zamiast rozesłać e-mail z zapytaniem o ofertę do innych firm, wolimy zagrać w grę. Łatwość dostępu i atrakcyjność, to dwa główne czynniki powodujące tę sytuację. Gdyby facebook nie był dla nas chwilowo bardziej atrakcyjny od aktualnego zadania, albo znacznie mniej dostępny, to nie odstępowałibyśmy od zadania na jego rzecz.

Pozbawienie atrakcyjności Internetu czy gier to syzyfowe zadanie. Są one przecież wręcz skonstruowane do tego celu. Pozostaje ograniczenie, metoda znana jeszcze Odyseuszowi. Podobnie jak ten bohater możemy uchronić się przed syrenim śpiewem gier i Internetu, stosując do tego celu Blockera, program, którego zadaniem jest właśnie to - blokowanie wybranych stron i programów.

CEL SYSTEMU

Ułatwienie kontrolowania dostępności określonych stron i programów na komputerze użytkownika, tak by łatwiej było mu wykonywać właściwą pracę.

ZAKRES SYSTEMU

Blokada na określony czas wybranych przez użytkownika stron internetowych i programów.

WYMAGANIA FUNKCJONALNE

- możliwość blokady na ustalony czas przez użytkownika określonych programów i stron WWW
- możliwość wyłączenia blokowania innych programów przez podanie przez użytkownika losowo generowanego kodu
- możliwość ustawienia długości losowo generowanego kodu, który należy przepisać ręcznie by zakończyć działanie blokady przed ustalonym czasem

WYMAGANIA NIEFUNKCJONALNE

- działanie na systemie z rodziny WINDOWS
- nie spowalnianie komputera w zauważalny sposób

HARMONOGRAM PRAC

