**Projekt zespołowy - aplikacja Windows 8**

**Słownik**

**Wersja 1.0**

**Historia zmian**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Wersja** | **Opis** | **Autor** |
| 22/10/2013 | 1.0 | Wstępna wersja projektowa | Bartosz Bargiel |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Spis treści**

1. Wprowadzenie 4

1.1 Cel 4

1.2 Zakres 4

1.3 Odniesienia 4

2. Definicje 4

2.1 Użytkownik

2.2 Aplikacja

3. Stereotypy UML

**Słownik**

1. **Wprowadzenie**
   1. **Cel**

Zadaniem niniejszego słownika jest wyjaśnienie pojęć branżowych, skrótów i

innych mniej zrozumiałych zwrotów zawartych w dokumentacji projektu.

Jego zadaniem jest przybliżenie odbiorcy, który nie zajmuje się branżą

związaną z projektem, możliwych niezrozumiałych dla niego zagadnień.

* 1. **Zakres**

Słownik obejmuje pojęcia ze wszystkich dokumentów związanych z projektem grupy C przedmiotu Projekt Zespołowy grupa nr 2.

* 1. **Odniesienia**
* Wikipedia – darmowa encyklopedia internetowa dostępna pod adresem:

http://www.wikipedia.pl

1. **Definicje**
   1. **Użytkownik**

[podmiot](http://pl.wikipedia.org/wiki/Podmiot_prawa) korzystający z aplikacji dla zaspokojenia własnych potrzeb.

* 1. **Aplikacja**

konkretny, ze względu na oferowaną użytkownikom funkcjonalność, element [oprogramowania użytkowego](http://pl.wikipedia.org/wiki/Oprogramowanie_u%C5%BCytkowe).

1. **Stereotypy UML**

%) – oznacza istnienie relacji pomiędzy przypadkiem użycia a aktorem. Na

pojedynczym diagramie każde %) ma ten sam cel wyjaśniony w notatce

załączonej do diagramu. Oznaczenie to stosowane jest po nazwie przypadku i ma

na celu zwiększenie czytelności diagramu.

\*) – oznacza istnienie połączenia typu <<extend>> wychodzącego z przypadku

użycia logowanie do konta do danego przypadku. Na pojedynczym diagramie

każde \*) ma ten sam cel wyjaśniony w notatce załączonej do diagramu.

Oznaczenie to stosowane jest po nazwie przypadku i ma na celu zwiększenie

czytelności diagramu.