

Prowadzący  
Doktor inżynier Tomasz Kubik

## Projekt zespołowy – instrukcja dla użytkownika ActiveEmployee

Skład grupy:

Jakub Dereń, 235791  
Grzegorz Tomasik, 235094  
Krzysztof Kapała, 235060  
Kacper Jaros, 238905  
Karolina Madej, 238893  
Michał Bańka, 235051

## Spis treści

<b>1.</b>	<b>WPROWADZENIE .....</b>	<b>3</b>
1.1.1.	CEL DOKUMENTU .....	3
<b>2.</b>	<b>WYMAGANIA FUNKCYJALNE .....</b>	<b>3</b>
2.1.	FUNKCJE REALIZOWANE PRZEZ PODSYSTEM SEMDOC .....	3
2.1.1.	<i>Dostęp chroniony .....</i>	<i>3</i>
2.1.2.	<i>Dostęp administratora .....</i>	<i>4</i>
2.1.3.	<i>Autoryzacja i uwierzytelnianie .....</i>	<i>4</i>
2.2.	INTERFEJSY PODSYSTEMU .....	4
2.2.1.	<i>Interfejsy udostępniane przez podsystem .....</i>	<i>4</i>
2.2.2.	<i>Interfejsy wykorzystywane przez podsystem .....</i>	<i>5</i>
<b>3.</b>	<b>WYMAGANIA NIEFUNKCYJALNE.....</b>	<b>5</b>
3.1.	WYDAJNOŚĆ .....	5
3.2.	SKALOWALNOŚĆ .....	5
3.3.	NIEZAWODNOŚĆ .....	5
3.4.	BEZPIECZEŃSTWO.....	5
3.5.	WYMAGANIA INFRASTRUKTURALNE .....	5
3.5.1.	<i>Wymagania dot. oprogramowania narzędziowego.....</i>	<i>5</i>
3.5.2.	<i>Wymagania dot. infrastruktury sprzętowej .....</i>	<i>8</i>
<b>1.</b>	<b>ZAŁĄCZNIK NR 1 - MAKIETY INTERFEJSU UŻYTKOWNIKA .....</b>	<b>9</b>
1.1.	MAKIETY „LI-FI” .....	9

# 1. Wprowadzenie

## 1.1.1. Cel dokumentu

W niniejszy dokumencie zawarto zestawienie wymagań technicznych dla opracowania i wykonania podsystemu semDoc.

## 2. Wymagania funkcjonalne

*Wymagania funkcjonalne określają zakres usług oferowanych przez podsystem MAPY. Opisują one również jak ten podsystem powinien reagować na określone dane wejściowe, gdzie trafiają jego dane wyjściowe, itp. W niektórych przypadkach wymagania funkcjonalne mogą zawierać opis zabronionych zachowań podsystemu.*

### 2.1. Funkcje realizowane przez podsystem semDoc

System semDoc ma obsługiwać użytkowników zewnętrznych (łączy się zdalnie z innymi komputerów) oraz użytkowników wewnętrznych (łączy się z systemem na tym samym komputerze, jak np. administrator).

Aplikacja ma realizować następujące funkcje:

#### 2.1.1. Dostęp chroniony

Dostęp chroniony wymaga rejestracji użytkownika.

- Umożliwi definiowanie projektów (zwanymi grami), do których przyporządkowane będą aktywności
- Każda aktywność ma przypisaną określoną wartość punktową, za wypełnienie której dany użytkownik będzie zdobywał punkty
- Każdy użytkownik może zarejestrować się w systemie i wziąć udział w wielu grach
- Zdobyć punkty w danej aktywności można zdobyć na wiele sposobów, np.
  - o Poprzez wpisanie unikalnego kodu wygenerowanego przez właściciela gry (administratora)
  - o Zeskanowaniu odpowiedniego kodu QR
  - o Odwiedzenie określonej strony internetowej,
  - o Ręczne przypisanie punktów przez administratora, etc.
- Na podstawie aktywności użytkownicy mogą zdobywać trofea i uzyskiwać odpowiednie rangi
- Punkty wyświetlane są w ogólnodostępnym rankingu, do którego dostęp mają wszyscy użytkownicy
- Punkty i statystyki prowadzone są na poziomie globalnym (zbiór wszystkich gier) lub lokalnym (pojedyncza gra)
- W rozszerzonej wersji grywalizacji punkty wymieniane mogą zostać na określone nagrody (bony, gadżety, etc.)
- Gry można resetować i archiwizować ich wyniki (celem robienia podsumowań rocznych, kwartalnych, etc.)
- Grywalizacja powinna być elastyczna, a kolejne możliwości rozwoju projektu powinny zostać zaproponowane.

### 2.1.2. Dostęp administratora

W systemie istnieje użytkownik o identyfikatorze „administrator”. W kontekście tego użytkownika można wykonywać wszystkie czynności administracyjne. System udostępnia dwie podstawowe funkcje administracyjne:

- Administrator ma możliwość dodawania do systemu nagród, które mogą kupić użytkownicy.

### 2.1.3. Autoryzacja i uwierzytelnianie

- Użytkownik ma możliwość rejestrowania i logowania do systemu.
- Login i hasło użytkownika przechowywane jest w tabeli Account i jest powiązane z konkretnym użytkownikiem z tabeli User.
- W bazie danych hasło jest haszowane, po logowaniu hasło jest porównywane z haszem.

## 2.2. Interfejsy podsystemu

### 2.2.1. Interfejsy udostępniane przez podsystem

#### 2.2.1.1. Graficzny interfejs użytkownika

Obsługa systemu przez jego użytkowników odbywać się ma za pośrednictwem graficznego interfejsu użytkownika.

Ze względu na postawione wymagania funkcjonalne podsystem udostępnia dane z wykorzystaniem trzech interfejsów użytkownika:

- interfejs dostępu otwartego
- interfejs administracyjny

Budowa interfejsu opierać się ma na technologii React.

##### 2.2.1.1.1 Interfejs dostępu otwartego

Interfejs po zalogowaniu zawiera:

- pole zawierające Moje Projekty
- pole rankingowe
- pole zawierające Wszystkie Projekty

Interfejs konta użytkownika w tym trybie zawiera:

- pole zawierające Historię
- pole zawierające dane użytkownika

Interfejs rankingu w tym trybie zawiera:

- pole rankingu z najlepszymi użytkownikami
- przyciski do sortowania danych

Interfejs dodania projektu w tym trybie zawiera:

- pole zawierające zdjęcie
- pole do wpisania opisu projektu
- pole daty
- przycisk do zapisu
- pole z uczestnikami

Interfejs dodania aktywności w tym trybie zawiera:

- pole zawierające zdjęcie
- pole do wpisania opisu projektu
- pole daty
- przycisk do zapisu
- pole z uczestnikami
- pole zawierające inne aktywności przypisane do projektu

Interfejs zapisania się do projektu w tym trybie zawiera:

- pole zawierające zdjęcie
- pole zawierające opis projektu
- pole zawierające opisy dodanych aktywności

- pole daty
- pole z uczestnikami
- 

Interfejs zapisania się do aktywności w tym trybie zawiera:

- pole zawierające zdjęcie
- pole zawierające opis projektu
- pole daty
- pole z uczestnikami

#### 2.2.1.1.2 Interfejs administracyjny

Interfejs administracyjny umożliwia zarządzanie nagrodami przyznawanymi. Interfejs administracyjny pozwala na przejście do następujących okien: zarządzanie użytkownikami, raportowanie.

- Dodawanie nagród do systemu.

#### 2.2.2. Interfejsy wykorzystywane przez podsystem

### 3. Wymagania niefunkcjonalne

#### 3.1. Wydajność

- Maksymalny czas odpowiedzi aplikacji na zapytanie użytkownika nie może być dłuższy niż 3 sekundy.
- Aplikacja będzie umożliwiała korzystanie z niej przez 1000 osób równocześnie.

#### 3.2. Skalowalność

- Pożądane jest, aby podsystem umożliwiał zwiększanie objętości obsługiwanych danych.
- Pożądane jest, aby zapewnić skalowalność i możliwość skalowania na maszynach wieloprocesorowych.

#### 3.3. Niezawodność

- Aplikacja będzie dostępna 24/7 średnio 99,9% czasu.
- Aplikacja będzie dostępna dla wszystkich użytkowników
- Niezbędne wyłączenia serwisów całego Systemu mogą nastąpić jedynie w godzinach nocnych.
- Wszyscy użytkownicy mogą zgłaszać błędy na dodatkowy adres email.

#### 3.4. Bezpieczeństwo

- Bezpieczeństwo komunikacji. Komunikacja z aplikacją tylko uprawnionych użytkowników.
- Bezpieczeństwo fizyczne. Realizowane na poziomie uprawnień dostępu do plików.

#### 3.5. Wymagania infrastrukturalne

##### 3.5.1. Wymagania dot. oprogramowania narzędziowego

*Wymagania na oprogramowanie bazowe, ze szczególnym uwzględnieniem wersji (systemów operacyjnych, narzędzi, etc.).*

System powinien być zbudowany na bazie

Lp.	Nazwa	Wersja	Opis
1	Linux, Windows, macOS		system operacyjny
2	Tomcat		serwer aplikacji
3	MySQL		baza danych

4	Maven		budowa oprogramowania
5	Sun Java JRE	6	środowisko uruchomieniowe JAVA

Interfejs użytkownika zbudowany jest w oparciu o bibliotekę ....

Od strony serwera serwis zbudowany jest z wykorzystaniem technologii ...

Opis architektury.

Widoki:

Login

Components:

LoginForm

Endpoints:

-post logowanie

-post odzyskanie hasła

Registration

Components:

RejestracjaForm

Endpoints:

-post rejestracja

Home

Components:

Project

ProjectsCollection

Endpoints:

- post projekty uzytkownika

- post aktualne projekty

- post wybrany projekt i w response obiekt tego projektu z obiektami aktywności

Statystyki

Endpoints:

- post 5 uzytkownikow z najwieksza iloscia punktow

Project

Components:

Photo

ActivitiesCollection

Activity

Date

Description

SignUp

Endpoints:

- post zapisz uzytkownika do projektu

Uczestnicy

Endpoints:

- post uczestnicy projektu

Edit

Activity

Components:

Photo

Date

Description

SignUp

Endpoints:

- post zapisz uzytkownika do aktywności

Uczestnicy

Endpoints:

- post uczestnicy aktywności

ProjectEdit

Components:

PhotoEdit

ActivitiesCollectionEdit

ActivityEdit

DateEdit

DescriptionEdit

Save

Endpoints:

- post zapisz projekt

SignUp

Uczestnicy

ActivityEdit

Components:

Photo

Date

Description

SignUp

Save

Endpoints:

- post zapisz aktywność

Profil

Components:

ProfilePhoto

Name

Milestones

History

ActivitiesCollection

Activity

Endpoints:

- post dane uzytownika i historia jego aktywnosci

Statistics

Components:

RankHeader

Rank

RankBar

Endpoints:

post uzytownicy i punkty

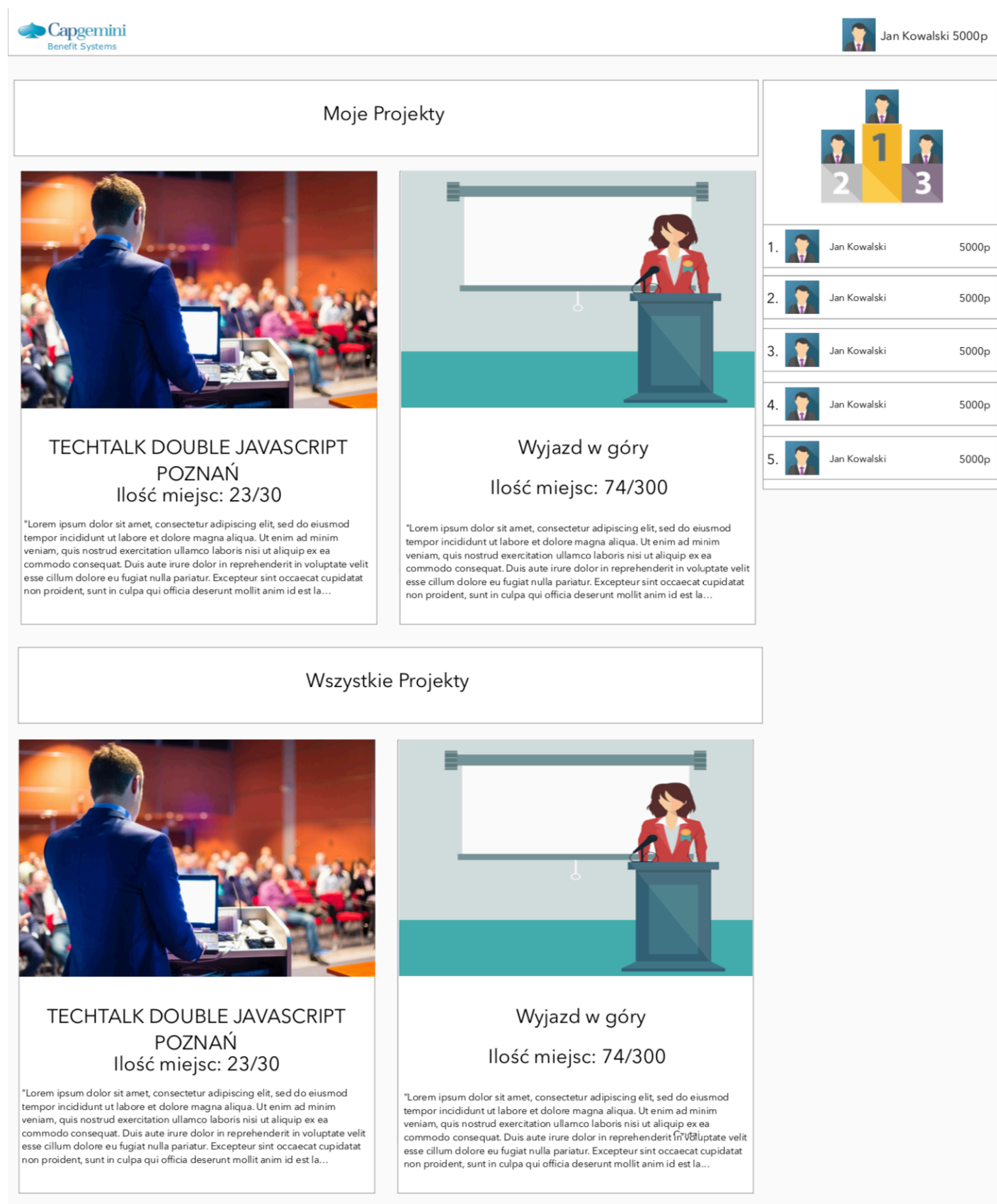
### **3.5.2. Wymagania dot. infrastruktury sprzętowej**

Aplikacja powinna działać na każdym komputerze, który posiada aktualny system operacyjny i zaktualizowaną przeglądarkę.



# 1. Załącznik nr 1 - Makiety interfejsu użytkownika

## 1.1. Makiety „li-fi”





# Jan Kowalski



## Historia



Wygłoszenie prezentacji

Ilość miejsc: 1/3

"Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est la..."

[Czytaj dalej](#)











Wygłoszenie prezentacji

Ilość miejsc: 1/3

"Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est la..."

[Czytaj dalej](#)



Ranking	Imię i Nazwisko	Punkty
1. 	Jan Kowalski	5000p
1. 	Jan Kowalski	5000p
1. 	Jan Kowalski	5000p
1. 	Jan Kowalski	5000p
1. 	Jan Kowalski	5000p
1. 	Jan Kowalski	5000p
1. 	Jan Kowalski	5000p
1. 	Jan Kowalski	5000p

# TECHTALK DOUBLE JAVASCRIPT POZNAŃ

15.03.2019 - 28.03.2019

Zapisz się

Zapraszamy na kolejny TechTalk w Poznaniu!

Tym razem zwiększamy dawkę emocji i prezentujemy dwójkę naszych specjalistów z Software Solutions Center, którzy zaprezentują poniższe tematy:

- 1) Hybrid Mobile App Development with Ionic
- 2) Web Components czyli Angular, React i Vanilla.js w jednym stali DOM-u

Czego możecie się spodziewać na spotkaniu?

Na początek natywne apki czy może hybrydowe? Celem prezentacji jest przybliżenie uczestnikom podstawowych zagadnień związanych z tworzeniem hybrydowych aplikacji mobilnych w podejściu "write once, run anywhere", przy użyciu Ionic Framework. Opowiemy o genezie hybrydowych aplikacji mobilnych, o architekturze i możliwych zastosowaniach Ionic Framework. Po przerwie przekonamy się, czy rok 2019 to rok Web Components. Podczas wystąpienia przedstawimy, czym one są i do czego służą. Jak zabrać się do stworzenia Web Components, jak zintegrować je z istniejącymi aplikacjami i na co uważać podczas korzystania z tej technologii?

Poznań, 28 marca, godzina 18:00

Miejsce: Concordia Design

Rejestracja na wydarzenie poniżej.

W razie dużego zainteresowania spotkaniem w pierwszej kolejności będziemy wpuszczać osoby zapisane przez poniższy formularz.

## Uczestnicy

1.	 Jan Kowalski	5000p
2.	 Jan Kowalski	5000p
3.	 Jan Kowalski	5000p
4.	 Jan Kowalski	5000p
5.	 Jan Kowalski	5000p

Wygłoszenie prezentacji

Ilość miejsc: 1/3

"Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est la..."  
Czytaj dalej

Wygłoszenie prezentacji

Ilość miejsc: 1/3

"Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est la..."  
Czytaj dalej

Wygłoszenie prezentacji

Ilość miejsc: 1/3

"Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est la..."  
Czytaj dalej

Wygłoszenie prezentacji

Ilość miejsc: 1/3

"Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est la..."  
Czytaj dalej

# Wygłoszenie Prezentacji

18.03.2019  
16:00

Zapisz się

Standardowy fragment Lorem Ipsum, używany od XV w.

"Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum."

Fragment 1.10.32 z "de Finibus Bonorum et Malorum", napisanej przez Cyncerona w 45 r.p.n.e.

"Sed ut perspiciatis unde omnis iste natus error sit voluptatem accusantium doloremque laudantium, totam rem aperiam, eaque ipsa quae ab illo inventore veritatis et quasi architecto beatae vitae dicta sunt explicabo. Nemo enim ipsam voluptatem quia voluptas sit aspernatur aut odit aut fugit, sed quia consequuntur magni dolores eos qui ratione voluptatem sequi nesciunt. Neque porro quisquam est, qui dolorem ipsum quia dolor sit amet, consectetur, adipisci velit, sed quia non numquam eius modi tempora incidunt ut labore et dolore magnam aliquam quaerat voluptatem. Ut enim ad minima veniam, quis nostrum exercitationem ullam corporis suscipit laboriosam, nisi ut aliquid ex ea commodi consequatur? Quis autem vel eum iure reprehenderit qui in ea voluptate velit esse quam nihil molestiae consequatur, vel illum qui dolorem eum fugiat quo voluptas nulla pariatur?"

## Uczestnicy

1.	 Jan Kowalski	5000p
2.	 Jan Kowalski	5000p
3.	 Jan Kowalski	5000p
4.	 Jan Kowalski	5000p
5.	 Jan Kowalski	5000p

Add Title

Add Photo

Add Date

Zapisz się

Add Description

Uczestnicy



Wyłoszenie prezentacji

Ilość miejsc: 1/3

"Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est la...

Czytaj dalej

Add Activity

Save

Add Title

Add Photo

Add Date

Zapisz się

Add Description

Save

Uczestnicy