System wyboru najodpowiedniejszego języka programowania dla danej osoby na podstawie jej zainteresowań

Dawid Mikowski 251674

# 1.Wstęp

Tworzona aplikacja jest to system ekspertowy pozwalający uzytkownikowi na ułatwienie podjęcia decyzji, którego języka programowania warto się nauczyć na podstawie pytań o jego preferencje zainteresowania i motywacje. Aplikacja jest napisana w języku C# wykorzystującym silnik graficzny WPF do stworzenia intuicyjnego interfejsu użytkownika. Działa ona na wszystkich komputerach z systemem operacyjnym windows.

# 2.Wymagania Funkcjonalne

Tworzony system musi obsługiwać odpowiedzi użytkownika w taki sposób aby dotarł on do wyniku a także przechowywać bazę wiedzy w taki sposób by użytkownik nie miał do niej dostępu z poziomu aplikacji ale także by mogła ona z łatwością zostać do niej wczytana. Z powodu wymagań przedmiotu musi on zawierać ponad 50 reguł.

|  |
| --- |
| **Przypadek użycia:** Wykonanie testu |
| **Aktorzy:** Użytkownik |
| **Scenariusz Głowny:** |
| 1. Użytkownik uruchamia aplikacje 2. Użytkownik odpowiada na serię pytań 3. Użytkownik dostaje odpowiedź na podstawie jego odpowiedzi |

# 3.Wymagania Niefunkcjonalne

Głowną grupą docelową są programiści, którzy nie mogą podjąć decyzji jakiego języka programowania się nauczyć. Interfejs użytkownika musi być prosty i nie powinno wymagać tłumaczenia. Aplikacja powinna działać na wszystkich urządzeniach z zainstalowanym systemem operacyjnym Windows i nie powinna potrzebować instalacji żadnego innego oprogramowania do poprawnego działania.

# 4.Projekt Aplikacji

//todo wkleic uml diagram klas

Głowna funkcjonalność programu zawarta jest w trzech klasach Quiz, Question i Answer. Do przetłumaczenia pliku w formacie JSON na odpowiednie obiekty wykorzystano klasę pomocniczą JsonParser.

* Quiz
* Question
* Answer
* JsonParser

# 5.Wykorzystane Technologie

Aplikacja została napisana w języku C# w wersji .net Framework 4.7.2

# 6.Implementacja