

# AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W NOWYM SĄCZU

Wydział Nauk Inżynierskich  
Katedra Informatyki

## DOKUMENTACJA PROJEKTOWA PROGRAMOWANIE URZĄDZEŃ MOBILNYCH

### **Business Meneger - aplikacja zarządzająca lokalnym przedsiębiorstwem**

Autorzy:  
Dominik Kornaś  
Krystian Gomółka

Prowadzący:  
mgr inż. Dawid Kotlarski

Nowy Sącz 2022

## **Spis treści**

<b>1. Ogólne określenie wymagań</b>	<b>3</b>
<b>2. Określenie wymagań szczegółowych</b>	<b>4</b>
<b>3. Projektowanie</b>	<b>6</b>
<b>4. Implementacja</b>	<b>7</b>
<b>5. Testowanie</b>	<b>8</b>
<b>6. Podręcznik użytkownika</b>	<b>9</b>
<b>Literatura</b>	<b>10</b>
<b>Spis rysunków</b>	<b>10</b>
<b>Spis tabel</b>	<b>11</b>
<b>Spis listingów</b>	<b>12</b>

## 1. Ogólne określenie wymagań

"Business Meneger" jest aplikacją, która ma za zadanie ułatwić przedsiębiorcy zarządzaniem przedsiębiorstwem w różnych miejscach i czasie. Głównym zadaniem aplikacji będzie rozdysponowanie i zarządzanie pracownikami oraz komunikacja między nimi. Aplikacja będzie także informować o stanie w jakim pracownik/usługa /produkt się znajduje oraz w jakim czasie została ona wykonana. Nie wykluczone, iż znajdzie się w niej także obsługa klienta.

## 2. Określenie wymagań szczegółowych

1. Logowanie - będzie się odbywać dwuetapowo:

Etap I: Logowanie do firmy - bez znaczenia czy jest się przedsiębiorcą czy pracownikiem trzeba będzie podać NIP firmy, a także hasło ustalone z góry przez przedsiębiorcę po dogadaniu się z obsługą klienta twórców aplikacji. W przypadku nieznania hasła do Firmy kontaktujemy się z szefem lub administratorem aplikacji w firmie.

Etap II: Logowanie użytkownika:

- Nie zależnie od tego czy to jest pracownik czy szef czy osoba z uprawnieniami administratorskimi każdy loguje się z tego miejsca
- Jeśli użytkownik nie zna hasła do swojego konta zostaje wygenerowany kod odzyskiwania hasła wysłany na e-mail
- Użytkowników do firmy może tworzyć tylko osoba z uprawnieniami administratorskimi (Szef, osoba przełożona)

Po zalogowaniu się użytkownik zostaje na stronę główną aplikacji

### 2. Pulpit

- Kalendarz (grafik) - dany dzień rozpisani są wszyscy pracownicy z przedziałem od godziny 6:00 do 22:00
- Każdy pracownik ma wpisany blok na dany okres czasu, w którym zapisane są informacje o danym zadaniu, usłudze, kliencie, czasie, lokalizacji (jeśli jest po za biurem - możliwa implementacja GPS)
- Po za pracownikami, w grafik można wpisać zasoby - rzeczy ważne na tym samym poziomie co pracownicy, których jest wykorzystywany przez pracowników

W grafiku można edytować informacje o transakcji usługi, czy została ona opłacona bądź nie. Byłaby też osoba karta dotycząca tego tematu. Nieopłaconej usługi nie możnaby było wystawić Faktury/Paragonu, a opłacona po jej wybraniu (dane do FV Vat) przesłane by były do Pracownika sekretariatu

### 3. Dodawanie klienta i usługi:

- Dodanie klienta do systemu (danych klienta)
- Z biegiem czasu Call-Center czyli zbieranie informacji o usługach/profuktach które bierze z firmy najczęściej

#### 4.Funkcje Administratorskie

- Dodaje zadania pracownikom
- Zarządza zadaniami w firmie
- Zarządza klientami w firmie
- Dodaje i usuwa pracowników w firmie - Dodaje i usuwa klientów i usługi

#### 5.Funkcje standardowego pracownika

- Wprowadza opis w grafiku wykonanej usługi
- Tworzy tymczasową zmianę w grafiku która jest zatwierdzana przez Administrację(Wypadnięcie jakiejś usługi, niemożność dyspozycji, informacja o wykonanej usłudze)
- Monitoruje głównie grafik i stosuje się do niego
- Obsługuje klientów(zaznacza czy usługa została zapłacona czy też nie)

#### 6.Komunikator firmowy:

- Prosty komunikator umożliwiający korespondencje między pracownikami i administracją. Umożliwia tworzenie prywatnych grup w celu konserwacji między większą liczbą osób - np. tworzymy grupę o nazwie Tankowanie, gdzie wysyłamy zdjęcia faktur za paliwo. - W miarę możliwości takie wiadomości z grup będą raz w tygodniu archiwizowane

### **3. Projektowanie**

## 4. Implementacja

## **5. Testowanie**



## 6. Podręcznik użytkownika

## **Spis rysunków**

## **Spis tabel**

## **Spis listingów**