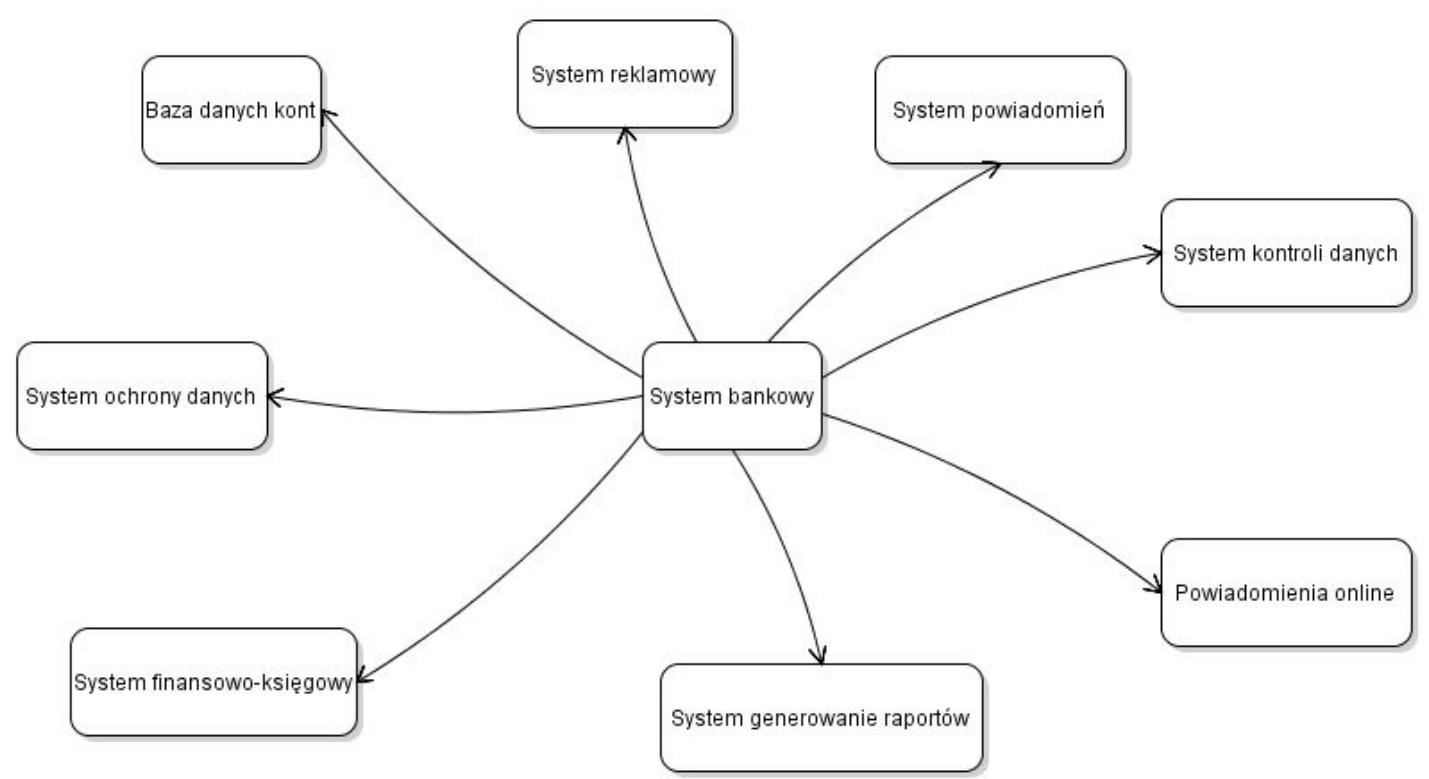


Ustalony format danych wejściowych.

Zmienna	Typ	Uwagi
timestamp	epoch	id; system reprezentacji czasu
no	(1,2,...,N)	id; numer wiersza, N = 100
pname	(String(12)) <John, Tom, Anna>	Imię użytkownika w formie String, maksymalna długość = 12
PIN	ABCD {0,9}	PIN w formie 4-cyfrowego numeru
money	float (0.01-999999)	Kwota wpłacana/wypłacana o wartości od 0.01 do 1000 PLN
type	"income"/"outcome"/"ACCOUNT"	Typ transakcji, "wpłata"/"wypłata"/"stan konta"

Diagram statyczny przedstawiający z jakimi innymi systemami może (hipotetycznie) współpracować tworzony system.



Przypadki użycia modelowanego systemu.

1a. Tabela

Aktorzy	Użytkownicy konta, system bankomatowy
---------	---------------------------------------

Opis	Wpłata bądź wypłata pieniędzy
Dane	income (wpłata) lub outcome (wypłata), money (kwota)
Wyzwalacz	Użytkownik wybiera czy chce wpłacić lub wypłacić pieniądze, wpisuje konkretną kwotę
Odpowiedź	Do konta dodawana/odejmowana jest wpłacana/wypłacana kwota
Uwagi	Aby wykonać transakcję, należy się wcześniej zalogować za pomocą imienia i nr PIN. Jeśli kwota wypłacana przekracza kwotę na koncie, pieniądze nie zostaną wypłacone.

2a. Diagram UML



1b. Tabela

Aktorzy	Użytkownicy konta, system bankomatowy
Opis	Stworzenie konta
Dane	pname (imię użytkownika), PIN
Wyzwalacz	Wpisanie odpowiednich danych przez użytkownika
Odpowiedź	Stworzenie konta o początkowym stanie 1000 PLN
Uwagi	Jeśli użytkownik o danym imieniu lub numerze PIN już istnieje, konto nie zostanie stworzone. Dla takiego samego imienia nie może zostać utworzone nowe konto z innym nr-em PIN.

2b. Diagram UML



Diagram sekwencji dla operacji z poprzedniego punktu.

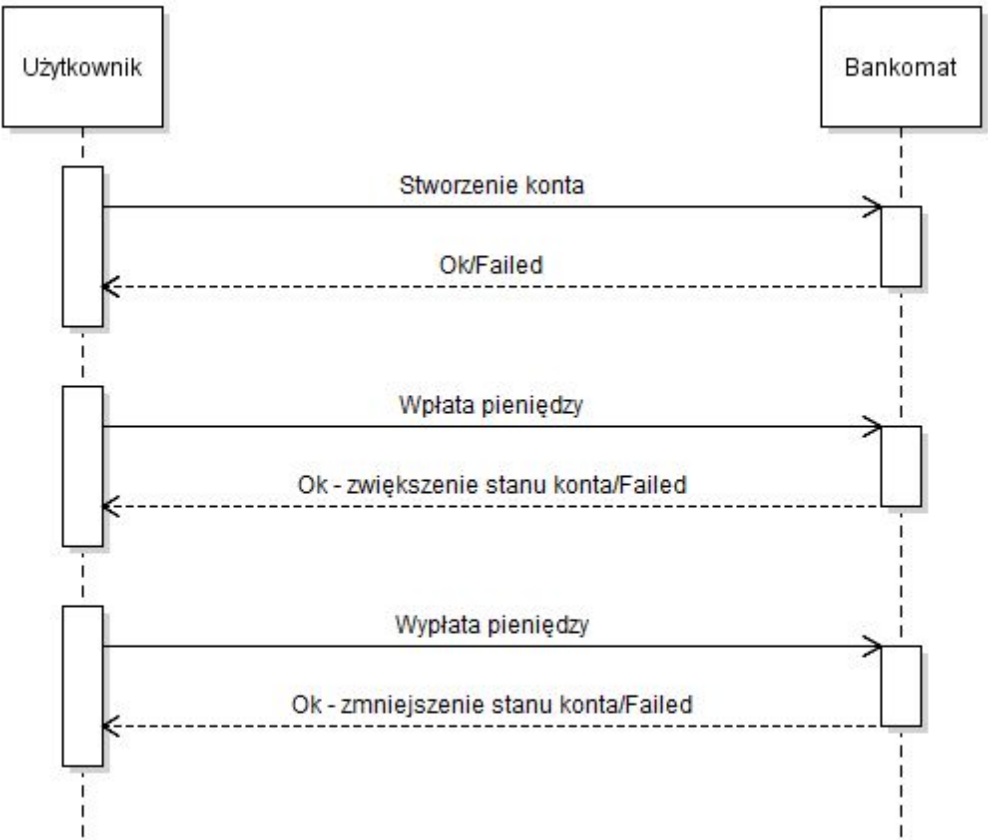
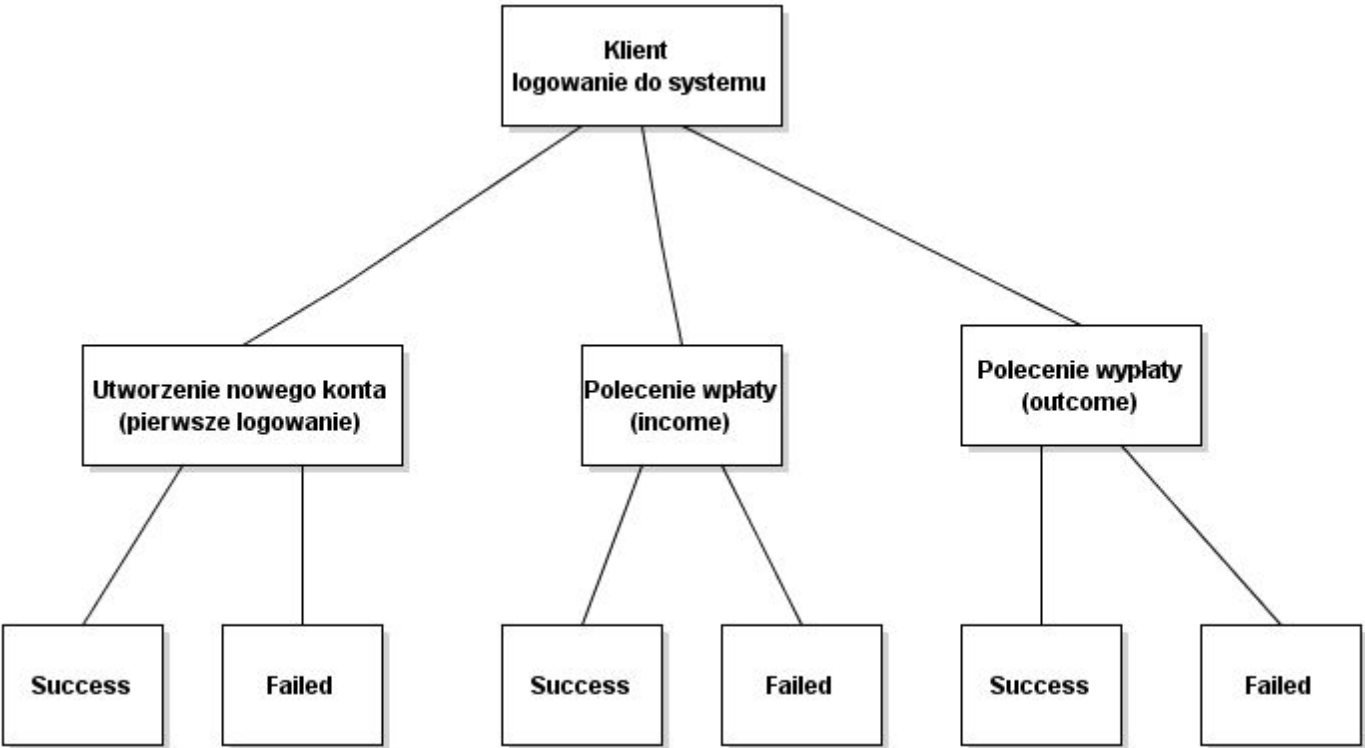


Diagram statyczny obrazujący w jaki sposób przepływ danych wywołuje interakcje w systemie.



Model architektury opracowywanego systemu.

- Model potokowy

Technologia wykonania projektu.

- JAVA

Diagram klas stworzonego systemu.

