

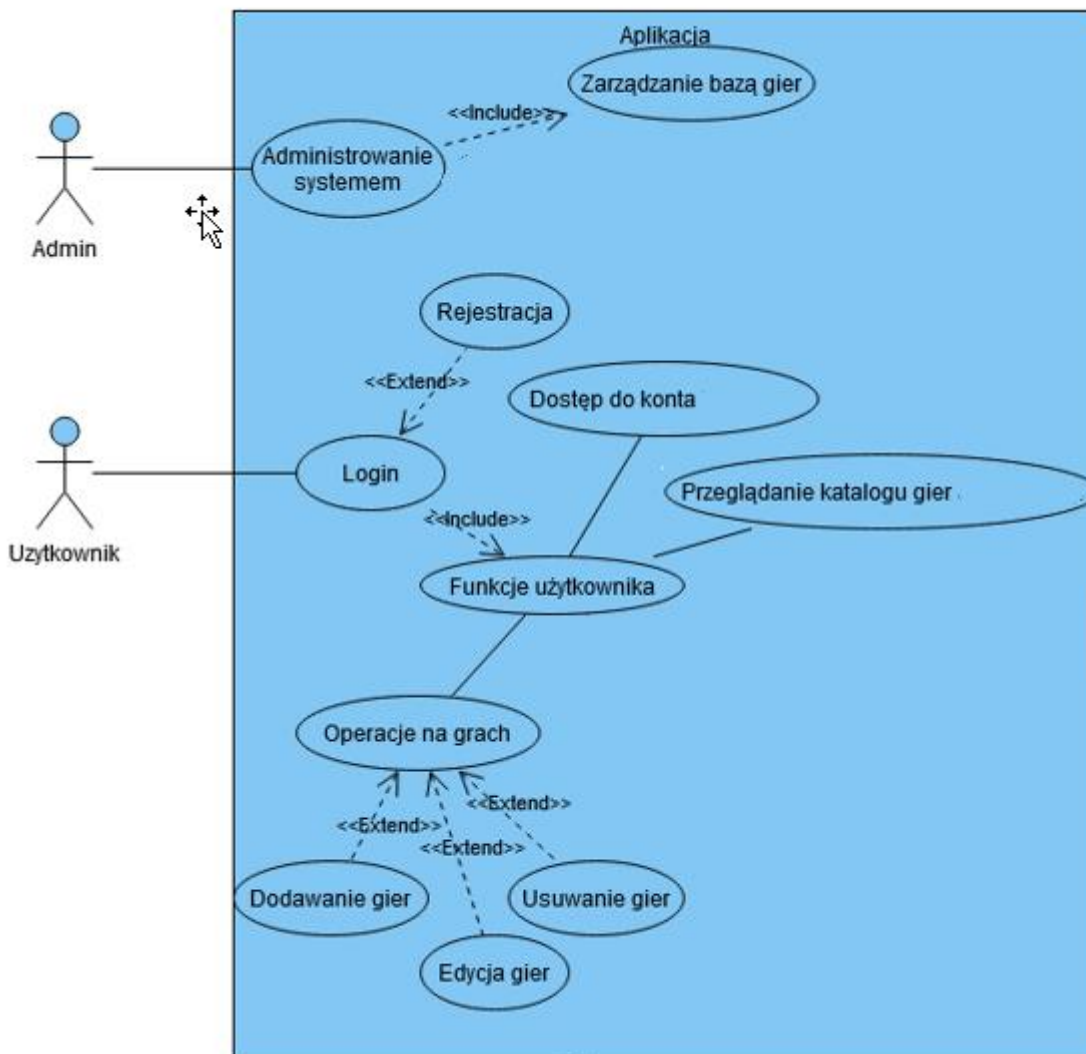
DOKUMENT TECHNICZNY PROJEKTU SKRYPTU
[Biblioteka gier planszowych]
PRZEDMIOT: PROGRAMOWANIE ZAAWANSOWANIE

1. Tematyka projektu

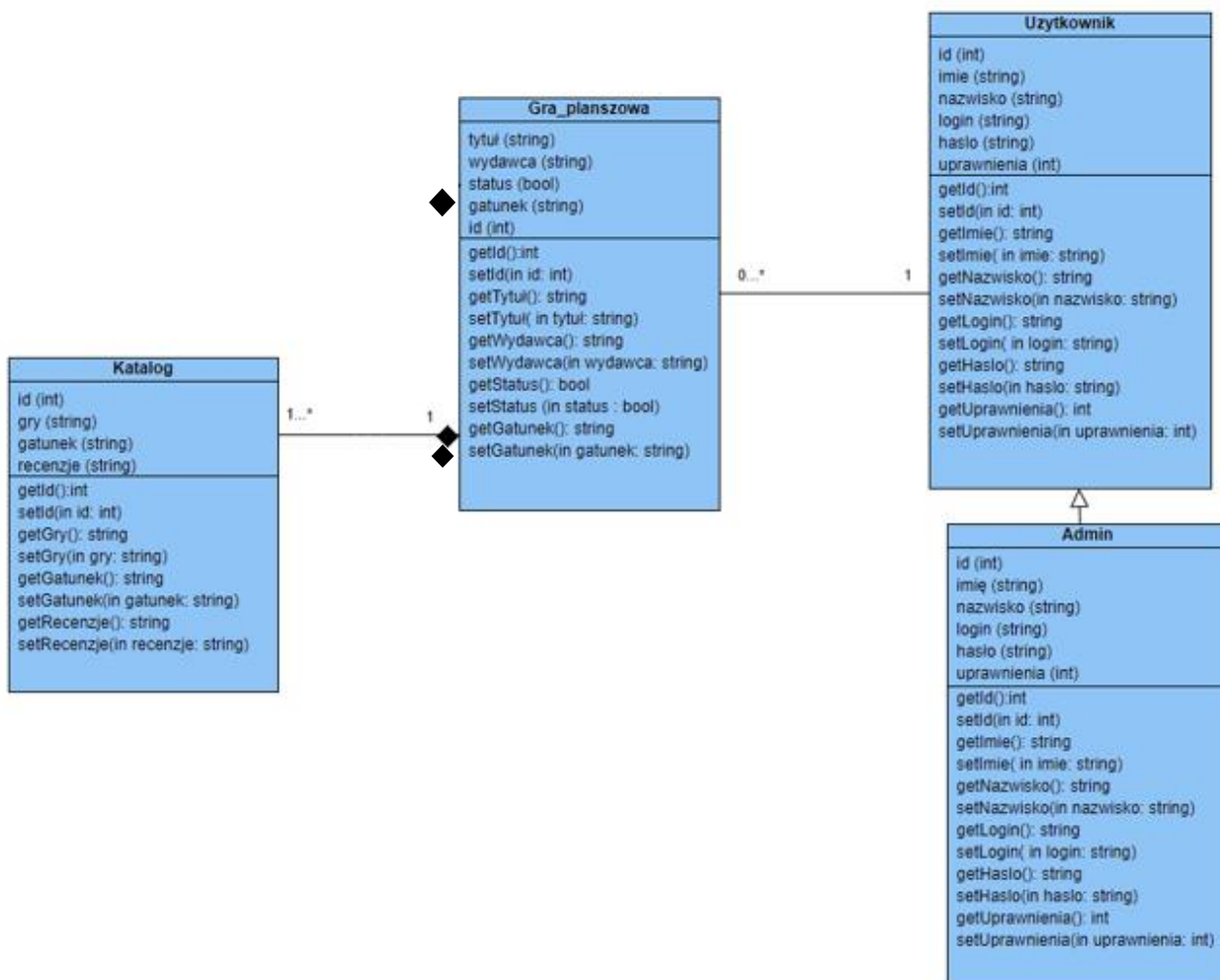
Skrypt będzie polegał na utworzeniu biblioteki gier planszowych w grupie znajomych:

- Utworzenie bazy danych
- Przeglądanie informacji i dodawanie nowych gier planszowych
- Administrowanie utworzoną bazą danych
- Tworzenie kont użytkowników

2. Diagram przypadków użycia



3. Diagram klas



4. Opis techniczny projektu

Aplikacja zostanie zbudowana w systemie klient-serwer. Do jego realizacji zostanie wykorzystany język programowania c#. Model interakcji z użytkownikiem, który będzie występował w aplikacji będzie na podstawie interfejsu strony internetowej. Dane będą przechowywane w bazie danych SQL.

Frameworki użyty w projekcie to .NET , bootstrap oraz entity Framework

5. Potencjalne możliwe problemy i zagrożenia (do części technicznej)

- błędy podczas łączenia się użytkownika z serwerem co uniemożliwi korzystanie z biblioteki gier
- utrzymanie bezpieczeństwa aplikacji

- awaria hosta bibliotek.

6. Scenariusze testów

7. Spis rysunków i tabel

8. Lista zmian w dokumencie

Rewizja	Imię i nazwisko	Opis
1	Krzysztof Gładysiak	Uzupełnienie dokumentu technicznego
2	Robert Bartłomiejczak	Uzupełnienie dokumentu technicznego

W powyższej tabeli proszę wpisywać kolejne nr rewizji dokumentu z opisem , co zmieniło się w każdej następnej