



# PLATFORMA WSPOMAGAJĄCA ORGANIZACJĘ KONKURSÓW FUNDACJI BOWARTO

Dokumentacja projektowa PZSP2

WERSJA 1.0

19.01.2024R.

Semestr 23Z

Zespół nr 9 w składzie:

Filip Budzyński

Janek Filipecki

Kinga Świderek

Kuba Kowalczyk

Kuba Podrażka

Mentor zespołu: dr inż. Krystian Radlak

## Spis treści

<b>1 Wprowadzenie.....</b>	<b>4</b>
1.1 Cel projektu.....	4
1.2 Wstępna wizja projektu.....	4
<b>2 Metodologia wytwarzania.....</b>	<b>5</b>
<b>3 Analiza wymagań.....</b>	<b>6</b>
3.1 Wymagania użytkownika i biznesowe.....	6
3.2 Wymagania funkcjonalne i niefunkcjonalne.....	7
3.3 Przypadki użycia.....	7
3.3.1. Aktorzy.....	7
3.3.2. Historyjki Użytkownika (User Stories).....	8
3.3.3. Przypadki Użycia (Use Cases).....	10
3.3.4. Tablica Powiązań: Aktor - Use Case.....	15
3.3.5. Tablica CRUD.....	16
3.4 Potwierdzenie zgodności wymagań.....	17
<b>4 Definicja architektury.....</b>	<b>17</b>
4.1 Założenia architektoniczne.....	17
4.2 Model C4.....	17
4.2.1 Context.....	17
4.2.2 Containers.....	18
4.2.3 Components.....	19
4.2.3.1 Components - Moduł obsługi konkursów.....	19
4.2.3.2 Components - Moduł zgłoszeniowy.....	20
4.2.3.3 Components - Moduł oceny.....	21
<b>5 Dane trwale.....</b>	<b>23</b>
5.1 Model ER danych.....	23
5.2 Model logiczny danych.....	24
5.3 Przetwarzanie i przechowywanie danych.....	25
<b>6 Specyfikacja analityczna i projektowa.....</b>	<b>25</b>
6.1 Repozytorium kodu.....	25
6.2 Metody realizacji.....	25
6.3 Środowisko Programowania/Uruchamiania/Wdrażania:.....	25
6.4 Statystyki dotyczące projektu.....	26
6.5 Diagram klas UML.....	26
<b>7 Projekt standardu interfejsu użytkownika.....</b>	<b>26</b>
<b>8 Specyfikacja testów.....</b>	<b>27</b>
8.1 Testy jednostkowe.....	27
8.2 Testy systemowe.....	28
8.2.1 Użytkownik próbuje zalogować się do aplikacji, podając istniejące dane.....	28
8.2.2 Użytkownik próbuje zalogować się do aplikacji, podając nieistniejące dane.....	29
8.2.3 Użytkownik próbuje zarejestrować konto w aplikacji, podając nieistniejące w bazie danych dane.....	

logowania (e-mail oraz nazwę użytkownika).....	29
8.2.4 Użytkownik próbuje zarejestrować konto w aplikacji, podając istniejącą w bazie danych nazwę użytkownika.....	29
8.2.5 Użytkownik próbuje zarejestrować konto w aplikacji, podając istniejący w bazie danych adres e-mail i nieistniejącą w bazie danych nazwę użytkownika.....	29
8.2.6 Użytkownik próbuje pobrać regulamin konkursu.....	30
8.2.6.1 Konkurs posiada podpisany regulamin.....	30
8.2.6.2 Konkurs nie posiada podpisanego regulaminu.....	30
8.2.7 Użytkownik próbuje wziąć udział w konkursie, nie będąc zalogowanym.....	30
8.2.8 Użytkownik próbuje wziąć udział w konkursie, będąc zalogowanym.....	30
8.2.8.1 Użytkownik poprawnie wypełnia formularz zgłoszeniowy.....	30
8.2.8.1.1 Użytkownik dodaje w formularzu zgłoszeniowym pracę w formie cyfrowej.....	30
8.2.8.1.2 Użytkownik nie dodaje pracy w formie cyfrowej w formularzu zgłoszeniowym.....	31
8.2.8.2 Użytkownik niepoprawnie wypełnia formularz zgłoszeniowy.....	31
8.2.8.2.1 Użytkownik nie wyraża zgody na przetwarzanie danych osobowych.....	31
8.2.8.2.2 Użytkownik nie wypełnia jednego z lub wielu obowiązkowych pól (“Imię uczestnika”, “Nazwisko uczestnika”, “Adres e-mail”, “Tytuł pracy”).....	31
8.2.8.2.3 Użytkownik nie podaje adresu e-mail w polu “Adres e-mail”.....	31
8.2.9 Użytkownik próbuje zobaczyć podgląd wysłanej w zgłoszeniu pracy.....	32
8.2.9.1 Użytkownik dodał do zgłoszenia pracę w formie cyfrowej.....	32
8.2.9.1.1 Konkurs jest konkursem plastycznym (wysłany plik był w formacie graficznym, np. jpg)..	32
8.2.9.1.2 Konkurs jest konkursem literackim (pliki .pdf).....	32
8.2.9.2 Użytkownik nie dodał do zgłoszenia pracy w formie cyfrowej.....	32
8.2.10 Administrator dodaje nowy konkurs.....	33
8.2.10.1 Administrator dodaje konkurs z aktualną datą będącą pomiędzy datą rozpoczęcia a datą zakończenia konkursu; w sposób poprawny, wypełniając wszystkie pola, dołączając regulamin i plakat.....	33
8.2.10.2 Administrator dodaje konkurs z aktualną datą będącą pomiędzy datą rozpoczęcia a datą zakończenia konkursu; w sposób poprawny, wypełniając wszystkie pola, nie dołączając regulaminu	33
8.2.10.3 Administrator dodaje konkurs z aktualną datą będącą pomiędzy datą rozpoczęcia a datą zakończenia konkursu; w sposób poprawny, wypełniając wszystkie pola, nie dołączając plakatu.....	33
8.2.10.4 Administrator dodaje konkurs z aktualną datą będącą pomiędzy datą rozpoczęcia a datą zakończenia konkursu; w sposób niepoprawny, nie wypełniając wszystkich obowiązkowych pól (“Tytuł konkursu”, “Opis”, “Data rozpoczęcia”, “Data zakończenia”, “Typ konkursu”, “Typ zgłoszenia”, “Kryteria oceny”) lub wypełniając je niepoprawnie.....	34
8.2.10.5 Administrator dodaje konkurs z aktualną datą będącą przed datą rozpoczęcia konkursu (konkurs jeszcze nie jest aktywny).....	34
8.2.10.6 Administrator dodaje konkurs z aktualną datą będącą po dacie zakończenia konkursu (konkurs już nie jest aktywny).....	34
8.2.11 Administrator/Jury ocenia pracę konkursową.....	35
<b>9 Wirtualizacja/konteneryzacja.....</b>	<b>35</b>
<b>10 Bezpieczeństwo.....</b>	<b>35</b>
<b>11 Podręcznik użytkownika.....</b>	<b>35</b>

11.1 Ekran główny.....	35
11.2 Formularz dodawania zgłoszeń konkursowych.....	35
11.3 Profil użytkownika.....	36
11.4 Moje prace.....	36
11.5 Wyloguj.....	36
<b>12 Podręcznik administratora.....</b>	<b>36</b>
<b>13 Podsumowanie.....</b>	<b>36</b>
<b>14 Bibliografia.....</b>	<b>37</b>

# 1 Wprowadzenie

## 1.1 Cel projektu

Obecne wyzwania organizacyjne Fundacji BoWarto związane są z procesem organizacji konkursów, zbieraniem zgłoszeń, wysyłką maili informujących o nowych konkursach zainteresowane organizacje oraz zarządzaniem danymi. Brak zoptymalizowanych narzędzi w powyższych procesach przekłada się na utrudnienia w codziennej pracy Fundacji.

Celem projektu jest stworzenie nowoczesnej i kompleksowej platformy wspierającej działalność Fundacji BoWarto w organizowaniu konkursów fotograficznych, literackich, plastycznych i innych, aktywizujących społeczność Siekierok.

Głównym zadaniem jest podniesienie efektywności organizacyjnej. Ułatwienie procesu zbierania zgłoszeń poprzez tworzenie formularzy na stronie internetowej i ułatwienie zarządzania konkursami oraz rejestracji użytkowników a także utworzenie systemu wspierającego proces oceniania prac konkursowych.

Obecnie wysyłka maili informujących zajmuje fundacji dużo czasu. Chcemy aby nasz system ułatwiał i usprawniał wybór adresatów oraz wysyłanie maili informujących o konkursach do wybranych organizacji.

Dla uczestników oraz organizatorów konkursów aplikacja powinna być prosta i intuicyjna w użytkowaniu.

## 1.2 Wstępna wizja projektu

Naszym celem jest zaimplementowanie systemu z dostępem przez stronę internetową. Ma ona umożliwiać administratorom łatwe zarządzanie konkursami oraz mailingiem poprzez odpowiedni interfejs strony internetowej. Rozwiązanie będzie również posiadać podstronę, pozwalającą Jury na ocenę prac uczestników konkursu. Stworzymy również oddzielny interfejs użytkownika służący do wypełniania formularzy zgłoszeniowych, oraz przesyłania plików formalnych potrzebnych do zgłoszenia.

Przykładowy, aktualny formularz zgłoszeniowy:

ZGŁOSZENIE PLACÓWKI		
Nazwa placówki:		
dokładny adres:		
telefon:	faks:	
e-mail		
OPIEKUN ZESPOŁU		
Imię i nazwisko		
tel. kontaktowy		
e-mail		
ZESPÓŁ UCZESTNIKÓW PROJEKTU		
Imiona i nazwiska	1. ....	
	2. ....	
	3. ....	
	4. ....	
	5. ....	
<small>Wyrażam zgodę na gromadzenie, przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych w bazie Fundacji BO WARTO w celach statutowych oraz w raporcie nt. realizacji Projektu "Im więcej kto opuszczony z tym większą miłością służyć mu trzeba..." - w myśl Brata Alberta Chmielowskiego" oraz na przetwarzanie danych niezbędnych dla potrzeb realizacji zadań statutowych Fundacji, zgodnie z ustawą z dn.29 sierpnia 1997 o ochronie danych osobowych, Dz.U. z 2002 r. Nr 101, poz. 926 z późniejszymi zmianami.</small>		
Data i miejsce	Pieczęć Placówki	Podpis Koordynatora

System będzie umożliwiał obsługę różnych formularzy zgłoszeniowych, w zależności od potrzeb i wymagań konkretnego konkursu, takich jak różna liczba osób odpowiedzialnych za projekt.

Nasza platforma będzie umożliwiać import danych adresowych, należących do organizacji zainteresowanych konkursami, które aktualnie przechowywane są w formacie CSV, do nowo utworzonej bazy danych. Stworzenie tej bazy pozwoli na bezpieczniejsze przechowywanie danych, zmniejszy ryzyko ich utracenia oraz znacząco ułatwi dostęp do nich.

System będzie również umożliwiał automatyzację wysyłania maili informujących o konkursach. Dodatkowo, możliwy będzie wybór odpowiednich adresatów w zależności od typu placówki, czy też obszaru geograficznego.

## 2 Metodologia wytwarzania

W ramach projektu przyjęliśmy hybrydowe podejście, łączące elementy modelu iteracyjnego z modelem wodospadowym. Praca będzie oparta na zasadach zwinności, umożliwiających elastyczne dostosowanie się do zmian w trakcie realizacji projektu, jednocześnie respektując określone etapy postępu w projektowaniu i realizacji działań.

W zespole projektowym wykorzystujemy platformy takie jak Jira i Confluence, aby zoptymalizować zarządzanie projektem. Jira posłuży do śledzenia postępu w projektowaniu i realizacji zadań,

umożliwiając przypisywanie zadań, monitorowanie postępów, tworzenie sprintów oraz śledzenie bieżących zmian.

Praca oparta jest na cotygodniowych spotkaniach na których dyskutujemy postępy w pracach nad projektem, ustalamy kolejne kroki oraz dzielimy się pracą.

## 3 Analiza wymagań

### 3.1 Wymagania użytkownika i biznesowe

#### Wymagania biznesowe:

- Selekcja i Wysyłka Powiadomień z Bazy Mailingowej: Zapewnienie administratorom możliwości wyboru adresatów ze stworzonej bazy adresowej oraz wysyłania informacji o organizowanych konkursach.
- Zarządzanie konkursami: Zapewnienie administratorom automatyzacji procesów związanych z tworzeniem i zarządzaniem konkursami, obejmując tworzenie zbioru informacji o konkursie oraz harmonogramu konkursu.
- Rejestracja użytkowników i zbieranie zgłoszeń: Zapewnienie sprawnego procesu rejestracji nowych uczestników oraz zbierania zgłoszeń w ramach konkursów.
- Widoczność zgłoszeń w systemie oraz możliwość zarządzania nimi: Umożliwienie administratorom pełnej widoczności zgłoszeń w systemie, wraz z funkcjonalnością modyfikacji i zarządzania nimi.
- Obsługa oceny konkursów: Umożliwienie Jury obsługi oceny prac konkursowych indywidualnych uczestników wedle podanych kryteriów.

#### Wymagania użytkowe:

- Przesyłanie zgłoszeń online: Zapewnienie uczestnikom możliwości przysyłania zgłoszeń poprzez platformę internetową, z zagwarantowanym bezpieczeństwem danych.
- Zgoda regulaminu oraz RODO: Konieczność akceptacji regulaminu oraz zgody RODO na przetwarzanie danych przed przystąpieniem do konkursu.
- Generowanie statystyk konkursowych dla sponsorów: Umożliwienie generowania statystyk konkursowych dla sponsorów w celu pozyskania większej liczby zainteresowanych.
- Ocenianie Prac: Jurorzy mają możliwość wprowadzania ocen dla prac zgodnie z określonymi kryteriami, korzystając z ustalonej skali wartości.
- Formularz zgłoszeniowy w zależności od rodzaju zgłoszenia: Umożliwienie wyboru rodzaju formularza zgłoszeniowego np. jeden opiekun zgłasza wielu uczestników do konkursu, zgłoszenia zespołowe lub zgłoszenia indywidualne.

#### Wymagania systemowe:

- Dostęp do Bazy Danych: Umożliwienie efektywnego dostępu do bazy danych, umożliwiającego przechowywanie, aktualizację i zarządzanie danymi związanymi z uczestnikami, zgłoszeniami oraz wynikami konkursów.
- Dostępność systemu: Zapewnienie nieprzerwanej dostępności systemu przez całą dobę, umożliwiając skuteczne zarządzanie konkursami.

- Integracja z systemem mailingowym: Integracja z systemem mailingowym do wysyłki informacji o konkursach do wybranych organizacji.

### 3.2 Wymagania funkcjonalne i нефункционалне

#### Specyfikacja:

- System musi umożliwiać integrację z aktualną stroną Fundacji BoWarto, zapewniając przekierowanie użytkowników na platformę konkursową.
- System powinien obsługiwać efektywny import danych z pliku CSV do bazy danych. Dodawanie i usuwanie konkursów oraz uczestników do bazy danych.
- System musi wspierać bezpieczną i łatwą rejestrację oraz obsługę zgłoszeń uczestników z uwzględnieniem różnorodnych typów konkursów takich jak konkursy indywidualne, grupowe czy szkolne.
- Platforma powinna poprawnie obsługiwać pliki PDF z regulaminem konkursu i zgodami na uczestnictwo w konkursie.
- Administrator powinien mieć możliwość dostosowania treści maili wysyłanych do wybranych organizacji. Powinien mieć możliwość wysyłki do wybranych obszarów zamieszkania.
- System ma umożliwiać pomoc w ocenie prac zgodnie z przyjętymi kryteriami. Powinien umożliwić modyfikację kryteriów oceny i dostosowywanie ich do konkursów.

#### Wymagania нефункционалне:

- Aplikacja musi gwarantować wysoki standard bezpieczeństwa danych oraz poufności informacji związanych z uczestnikami.
- Proces rejestracji musi być zabezpieczony przed atakami brute-force, XSS i SQL Injection.
- Proces zgłoszenia musi być zgodny z przepisami RODO a zgoda na przetwarzanie danych osobowych jasno zaprezentowana.
- System powinien cechować się prostotą obsługi i intuicyjnością dla użytkowników bez wiedzy technicznej, uwzględniając prosty i przystępny interfejs graficzny.
- System musi charakteryzować się wysoką wydajnością, zapewniającą szybkie ładowanie stron, obsługę zgłoszeń oraz generowanie statystyk związanych z konkursem.
- System musi być skalowalny, umożliwiając obsługę znacznej liczby użytkowników i danych, zapewniając równocześnie stabilną pracę bez opóźnień czy awarii.
- Raporty zawierające wrażliwe dane osobowe uczestników muszą być zaszyfrowane i dostępne tylko dla upoważnionych użytkowników o statusie administratora.

### 3.3 Przypadki użycia

#### 3.3.1. Aktorzy

**Uczestnik konkursu** - To dowolna osoba, zainteresowana udziałem w konkursie. Posiada dostęp do platformy, aby przeglądać dostępne konkursy. Musi utworzyć konto na platformie aby zgłosić się do udziału w wybranym konkursie.

**Organizator konkursu** - Pracownik fundacji “Bo Warto”. Osoba odpowiedzialna za tworzenie, zarządzanie i nadzorowanie konkursów na platformie, posiadająca pełne prawa do wyżej wymienionych funkcjonalności.



**Członek jury** - Osoba posiadająca umiejętności i wiedzę związane z konkretnym obszarem konkursu. Ocenia prace uczestników i wnosi wkład w proces wyłaniania zwycięzców. Aby móc oceniać pracę musi się zalogować na utworzone przez administratora konto.

### 3.3.2. Historyjki Użytkownika (User Stories)

#### **Aktor - Uczestnik Konkursu**

1. Chcę móc łatwo przeglądać trwające konkursy, aby dowiedzieć się, które z nich są aktualnie otwarte i dostępne do wzięcia udziału.
2. Chcę z łatwością wypełnić formularz na platformie konkursowej, aby wziąć udział w konkursie organizowanym przez fundację "Bo Warto".
3. Chcę otrzymać potwierdzenie po wysłaniu zgłoszenia, aby mieć pewność, że moje prace zostały poprawnie zarejestrowane.

#### **Szczegółowy opis User Stories uczestnika konkursu:**

##### **1. Przeglądanie Trwających Konkursów**

*Jako uczestnik konkursu, chcę móc łatwo przeglądać trwające konkursy, aby dowiedzieć się, które z nich są aktualnie otwarte i dostępne do wzięcia udziału.*

Opis: Uczestnik ma dostęp i wchodzi na platformę konkursową. Na głównej stronie widzi listę trwających aktualnie konkursów w formie kafelków. Wchodząc w kafelek użytkownik widzi informacje o nazwie konkursu, kategorii, terminie zakończenia oraz ewentualnych nagrodach i regulaminie. Po kliknięciu na wybrany konkurs, uczestnik uzyskuje dostęp do formularza zgłoszeniowego.

##### **2. Wypełnianie Formularza Zgłoszeniowego**

*Jako uczestnik chcę z łatwością wypełnić formularz na platformie konkursowej, aby wziąć udział w konkursie organizowanym przez fundację "Bo Warto".*

Opis: Po wybraniu konkretnego konkursu, uczestnik przechodzi do formularza zgłoszeniowego. Intuicyjny interfejs umożliwia wprowadzenie danych osobowych, ewentualnego opisu prac oraz załadowanie plików zgłoszeniowych, jeżeli jest to konieczne. Po wypełnieniu formularza uczestnik otrzymuje potwierdzenie przesłania zgłoszenia.

##### **3. Potwierdzenie Zgłoszenia**

*Jako uczestnik, chcę otrzymać komunikaty o błędach w formularzu i potwierdzenie po wysłaniu zgłoszenia, aby mieć pewność, że moje prace zostały poprawnie zarejestrowane.*

Opis: W czasie wypełniania formularz reaguje na błędy np. niewypełnione pola, niepodłączone pliki. Po zakończeniu procesu zgłaszania prac, uczestnik otrzymuje automatyczne potwierdzenie

poprzez wiadomość e-mail. Potwierdzenie zawiera podsumowanie przesłanych prac, datę zgłoszenia.

### **Aktor - Organizator Konkursu**

1. Mam możliwość zdefiniowania regulaminów oraz zasad nowych konkursów.
2. Chcę mieć możliwość łatwego tworzenia i zarządzania mailingiem, aby skutecznie powiadomić o nowych konkursach odbiorców z bazy mailingowej fundacji.
3. Jako organizator konkursu, chcę móc zarządzać i mieć wgląd w zgłoszenia, aby mieć kontrolę nad procesem konkursowym.
4. Chcę mieć możliwość wygenerowania raportu z zakończonego konkursu, aby przedstawić go potencjalnym partnerom biznesowym.
5. Jako pracownik fundacji, chcę móc stworzyć konto dla członków jury, aby mieli możliwość oceniania prac konkursowych.

### **Szczegółowy opis User Stories organizatora konkursu:**

#### **1. Definiowanie Regulaminu i Zasad Konkursów**

*Jako organizator konkursu, chcę mieć możliwość zdefiniowania regulaminu oraz zasad nowych konkursów.*

Opis: Pracownik fundacji loguje się do panelu administracyjnego. Tam znajduje sekcję umożliwiającą zdefiniowanie nowych konkursów, gdzie może ustawić nazwę, kategorie, terminy, nagrody oraz szczegóły regulaminu. Po zapisaniu zmian, konkurs zostaje uruchomiony i jest dostępny dla uczestników.

#### **2. Wysyłanie maili do organizacji zainteresowanych konkursem**

*Jako organizator konkursu, chcę mieć możliwość łatwego tworzenia i zarządzania kampaniami e-mailowymi, aby skutecznie powiadomić o nowych konkursach odbiorców z bazy mailingowej fundacji.*

Opis: Organizator loguje się do systemu i przechodzi do narzędzi do zarządzania kampaniami. Wybiera grupę docelową, tworzy treść e-maila informacyjnego o nowym konkursie, wybiera obszar, na którym znajdują się placówki, do których chce wysłać maila. Po wysłaniu kampanii monitoruje jej skuteczność i ewentualne odpowiedzi uczestników.

#### **3. Zarządzanie Zgłoszeniami**

*Jako organizator, chcę móc zarządzać danymi uczestników i zgłoszeniami, aby mieć pełną kontrolę nad procesem konkursowym.*

Opis: W sekcji zarządzania zgłoszeniami pracownik fundacji ma dostęp do listy wszystkich zgłoszeń w danym konkursie. Może przeglądać, potwierdzać lub odpowiadać (poprzez kontakt

email) na zgłoszenia. Jest to miejsce do potencjalnego wychwycenia błędu w formularzu, który dyskwalifikowały uczestnika.

### **Aktor - Członek Jury**

1. Jako członek Jury, chcę mieć możliwość łatwego logowania się do wybranego konkursu w czasie trwania oceny prac.
2. Jako juror konkursowy, chcę mieć możliwość skutecznego i precyzyjnego oceniania nadesłanych prac artystycznych w podanych przez organizatora kategoriach

### **Szczegółowy opis User Stories członka jury:**

#### **1. Logowanie do Konkretnego Konkursu**

*Jako członek Jury chcę mieć możliwość łatwego logowania do wybranego konkursu w czasie trwania oceny prac.*

Opis: Członek jury otrzymuje indywidualne dane logowania do panelu oceniania lub tworzy konto, a administrator nadaje mu prawa jury. Po zalogowaniu przez podanie e-maila i hasła, system przekierowuje go do panelu z listą prac do oceny w ramach wybranego konkursu.

#### **2. Ocenianie Prac**

*Jako juror konkursowy chcę mieć możliwość skutecznego i precyzyjnego oceniania nadesłanych prac artystycznych w podanych przez organizatora kategoriach.*

Opis: Juror przegląda dostępne prace w wybranym konkursie i przystępuje do oceny. Dla każdej pracy przyznaje punkty według ustalonych kryteriów. Każde kryterium posiada minimalną i maksymalną liczbę punktów. Jeśli nie zostały ustalone kryteria juror może dokonać oceny słownej poprzez pole "Uwagi".

### **3.3.3. Przypadki Użycia (Use Cases)**

#### *Use Case #1 - Utworzenie konkursu na platformie*

#### **Aktor - Organizator konkursu**

**Brief:** Pracownik fundacji loguje się do panelu administracyjnego platformy konkursowej. Tam znajduje sekcję umożliwiającą zdefiniowanie nowych konkursów, gdzie może ustawić nazwę, kategorie, terminy, nagrody oraz szczegóły regulaminu. Po zapisaniu zmian, konkurs zostaje uruchomiony i jest dostępny dla uczestników.

**Success End Condition:** Administrator poprawnie tworzy nowy konkurs, który jest widoczny i dostępny dla uczestników na platformie.

**Failed End Conditions:** Administrator nie jest w stanie utworzyć nowego konkursu lub konkurs nie jest widoczny dla uczestników na platformie.

**Actors:** Administrator platformy konkursowej, który ogłasza nowy konkurs.

**Description:**

- 1. Logowanie do panelu administracyjnego (use case #4):**
  - Administrator loguje się do panelu administracyjnego platformy konkursowej za pomocą swojego emaila i hasła.
- 2. Przejście do sekcji tworzenia konkursów:**
  - Po zalogowaniu, administrator przechodzi do sekcji umożliwiającej tworzenie nowych konkursów.
- 3. Uzupełnienie wymaganych parametrów konkursu (use case #5):**
  - Administrator definiuje nowy konkurs, ustawiając podstawowe parametry: nazwa, opis konkursu, wyraźnie zaznaczona grupa docelowa, maksymalna liczba prac na uczestnika, dodatkowe dane wymagane w formularzu zgłoszeniowym, informacja o konieczności wysyłki fizycznej pracy
  - Administrator ustala harmonogram konkursu.
- 4. Wgranie regulaminu (use case #6):**
  - Administrator wgrywa regulamin konkursu jako plik pdf lub docx.
- 5. Definiowanie dodatkowych parametrów konkursu (use case #7) :**
  - Administrator może zdefiniować nieobowiązkowe parametry - nagrody, kategorie oceny dla jury i skład zespołów jury.
- 6. Zapisanie i uruchomienie konkursu:**
  - Po zdefiniowaniu wszystkich parametrów, administrator zapisuje zmiany. Konkurs zostaje uruchomiony i jest widoczny dla uczestników na platformie.

**Extensions:**

1a. Administrator nie jest w stanie zalogować się do panelu administracyjnego:

1a1. Wyświetlanie komunikatu o błędnych danych logowania. Umożliwienie przypomnienia hasła.

5a. Administrator nie zna jeszcze kategorii ocen, składu zespołów jury lub nagród:

5a1. Administrator może uzupełnić dodatkowe informacje później.

6a. Konkurs nie jest widoczny dla uczestników na platformie po zapisaniu zmian,

6b. Administrator wskutek pomyłki opublikował nowy konkurs na platformie, który nie powinien być jeszcze widoczny:

6ab1. Możliwe jest usunięcie konkursu z platformy i ponowne dodanie go na nowo.

### ***Variations:***

1. Administrator może użyć dowolnego urządzenia z połączeniem do internetu w celu zarządzania platformą konkursową (responsive frontend).
6. Administrator może edytować szczegóły związane z konkursem.

### ***Use case #2 - Przeglądanie Trwających Konkursów***

#### ***Aktor - Uczestnik konkursu***

***Brief:*** Uczestnik wchodzi na platformę konkursową. Na głównej stronie widzi listę trwających aktualnie konkursów w formie kafelków. Wchodząc w kafelek, użytkownik widzi informacje o nazwie konkursu, kategorii, terminie zakończenia oraz ewentualnych nagrodach i regulaminie.

***Success End Condition:*** Uczestnik wybiera jeden z wylistowanych konkursów i klika w niego przechodząc do formularza zgłoszeniowego.

***Failed End Conditions:*** Uczestnik nie widzi konkursów lub nie jest w stanie przejść do formularza zgłoszeniowego.

***Actors:*** Wizytor strony zainteresowany konkursem pełniący rolę uczestnika wybranego konkursu lub koordynator szkoły występujący w imieniu zgłaszanych podopiecznych.

#### ***Description:***

1. **Logowanie (use case #4):**
  - Uczestnik wchodzi na platformę konkursową poprzez link ze strony fundacji. Może, lecz nie musi zalogować się do systemu.
2. **Przejście do Sekcji Konkursów:**
  - Po wejściu na stronę, uczestnik przekierowany zostaje do sekcji "Konkursy" dostępnej na głównej stronie.
3. **Przegląd Konkursów:**
  - Uczestnik przegląda listę trwających konkursów w formie kafelków.
  - Dla każdego konkursu widzi informacje takie jak nazwa, kategoria, termin zakończenia, oraz nagrody po wejściu w dany konkurs.
4. **Wybór Konkursu:**
  - Po wybraniu interesującego konkursu, uczestnik przechodzi do strony konkursu, gdzie znajdują się szczegółowe informacje oraz przycisk "Weź Udział".
5. **Przejście do Formularza Zgłoszeniowego:**
  - Uczestnik ma możliwość przejścia do formularza zgłoszeniowego, gdzie może wypełnić dane i przesłać swoje prace.
6. **Powrót do Listy Konkursów:**
  - Uczestnik ma opcję powrotu do listy trwających konkursów, aby przeglądać inne dostępne oferty.

### ***Extensions:***

3a. Brak aktualnie prowadzonych konkursów. Użytkownik nie jest w stanie przejść dalej do formularza:

3a1. Wyświetlanie czytelnej informacji o braku aktualnie trwających konkursów.

### ***Variations:***

1. Uczestnik może użyć dowolnego smartfonu, laptopa, komputera w celu przeglądania konkursów i zawartości formularza (responsive frontend).

5. Zgłaszającym może być koordynator szkoły, który widzi w formularzu opcję masowego zgłaszania prac.

## ***Use Case #3 - Wypełnienie i wysłanie formularza zgłoszeniowego***

### ***Aktor - Uczestnik Konkursu***

***Brief:*** Uczestnik konkursu, po wybraniu interesującego go konkursu, przechodzi do formularza zgłoszeniowego, który wypełnia i wysyła, aby zgłosić swoje uczestnictwo w konkursie.

***Success End Condition:*** Uczestnik poprawnie wypełnia i wysyła formularz zgłoszeniowy, a system potwierdza otrzymanie zgłoszenia.

***Failed End Conditions:*** Uczestnik nie jest w stanie wypełnić lub wysłać formularza zgłoszeniowego, lub system nie potwierdza otrzymania zgłoszenia.

***Actors:*** Indywidualny uczestnik konkursu lub lider zespołu lub koordynator szkoły.

### ***Description:***

#### **1. Wypełnianie formularza zgłoszeniowego (use case #10):**

- Uczestnik, po wybraniu konkursu, przechodzi do formularza zgłoszeniowego. Formularz zawiera pola do wypełnienia, takie jak imię i nazwisko, adres e-mail. Dodatkowe pola, takie jak nazwa szkoły, adres zamieszkania, data urodzenia uczestnika itp., mogą być wyświetlane w zależności od specyfikacji konkursu

#### **2. Przesłanie pliku z pracą konkursową (use case #8):**

- Uczestnik załącza plik ze swoją pracą konkursową w formie zdjęcia, grafiki, tekstu lub krótkiego filmu.

#### **3. Akceptacja regulaminu:**

- Użytkownik wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych i akceptuje regulaminu konkursu.

#### **4. Wysyłanie formularza zgłoszeniowego:**

- Po wypełnieniu formularza, uczestnik wysyła go, klikając odpowiedni przycisk.

#### **5. Potwierdzenie otrzymania zgłoszenia (use case #9):**

- Po wysłaniu formularza, system powinien wysłać do uczestnika mailowe potwierdzenie poprawnego zarejestrowania zgłoszenia

### ***Extensions:***

1a. Dodatkowe pola w formularzu mogą być błędnie wyświetlone. Użytkownik nie jest w stanie podać wszystkich wymaganych informacji:

1a1. Stworzenie pola “Uwagi” do wpisania dodatkowych informacji wymaganych w regulaminie.

1a2. Czytelne wyświetlanie regulaminu, w którym znajdują się informacje o wymaganych danych.

2a. Użytkownik wysłał zgłoszenie zanim wgrała się praca. Brakuje najważniejszego elementu zgłoszenia:

2a1. Wyświetlanie komunikatu lub animacji z wgrywaniem pracy i prośbą o zaczekanie do końca.

2b. Praca użytkownika przekracza dozwolony limit rozmiaru, więc zrezygnował on z wypełniania formularza:

2b1. Wyświetlanie instrukcji o możliwych sposobach zmniejszenia rozmiaru pracy lub możliwości wysłania linka na własnym hostingu (np. google drive).

5a. Użytkownik nie otrzymał potwierdzenia mailowego i nie wie czy poprawnie zapisał zgłoszenie:

5a1. Wyświetlanie zapewnienia użytkownika o poprawnym zapisaniu zgłoszenia po kliknięciu przycisku “Weź udział”, jeśli zostało prawidłowo wypełnione.

5b. Użytkownik poprawnie wysłał zgłoszenie i otrzymał potwierdzenie, lecz zorientował się, że podał złe dane:

5b1. Użytkownik ma możliwość wycofania swojego zgłoszenia w zakładce konto, jeśli był zalogowany.

### ***Variations:***

1a. Uczestnik może korzystać z dowolnego urządzenia z dostępem do internetu w celu wypełnienia formularza (responsive frontend).

1b. Część danych użytkownika posiadającego konto w systemie uzupełni się automatycznie w formularzu.

1c. Użytkownik może zaznaczyć chęć dodania go do bazy adresowej, wówczas otrzymuje w mailu potwierdzającym informację o nowych konkursach.

### 3.3.4. Tablica Powiązań: Aktor - Use Case

<b>Use Case Aktorzy:</b>	<b>Organizator</b>	<b>Uczestnik</b>	<b>Jury</b>
<i>Use Case #4</i> - Logowanie na platformę konkursową	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>
<i>Use Case #5</i> - Definiowanie podstawowych parametrów tworzonego konkursu.	<b>X</b>		
<i>Use Case #6</i> - Wgrywanie pliku z regulaminem nowego konkursu.	<b>X</b>		
<i>Use Case #7</i> - Definiowanie dodatkowych parametrów tworzonego konkursu.	<b>X</b>		
<i>Use Case #8</i> - Wgrywanie plików związanych z pracą konkursową np. zgoda opiekuna na udział w konkursie.		<b>X</b>	
<i>Use Case #9</i> - Odebranie potwierdzenia poprawnie wypełnionego formularza na pocztę e-mail.		<b>X</b>	
<i>Use Case #10</i> - Wypełnianie podstawowych pól formularza zgłoszeniowego.		<b>X</b>	
<i>Use Case #11</i> - Rejestracja na platformie konkursowej.		<b>X</b>	<b>X</b>



<i>Use Case #12</i> - Wysyłka maili do odbiorców z bazy - powiadomienie o nowym konkursie.	<b>X</b>		
<i>Use Case #13</i> - Ocenianie pracy konkursowej.			<b>X</b>
<i>Use Case #14</i> - Usunięcie konkursu z platformy.	<b>X</b>		
<i>Use Case #15</i> - Edycja zgłoszenia konkursowego.		<b>X</b>	

### 3.3.5. Tablica CRUD

<b>Obiekt \ Aktor</b>	Uczestnik konkursu	Organizator konkursu	Członek jury
Konto na platformie	CRUD	CRUD	CRUD
Konkurs i jego szczegóły na platformie	R	CRUD	R
Formularz zgłoszeniowy	CRU	CRUD	R
Regulamin konkursu	R	CRUD	R
Zakładka przekierowująca na stronie www fundacji	R	R	R
Uczestnicy i ich dane w bazie mailingowej	-	CRUD	R
Organizacje i ich dane (np. szkoły) w bazie danych	-	CRUD	R
Maile do odbiorców w bazie mailingowej	R	CR	-
Ocena pracy konkursowej	R	CRUD	CRUD

Statystyki uczestnictwa	R	CRU	CRU
-------------------------	---	-----	-----

Legenda: C - create, możliwość utworzenia, R - read, możliwość wyświetlenia/wglądu, U - update, możliwość aktualizacji, D - delete, możliwość usunięcia

### 3.4 Potwierdzenie zgodności wymagań

Zatwierdzam specyfikację wymagań, jako spełniających potrzeby Klienta.	..... ..... Data i podpis Właściciela tematu
Uwagi	

## 4 Definicja architektury

### 4.1 Założenia architektoniczne

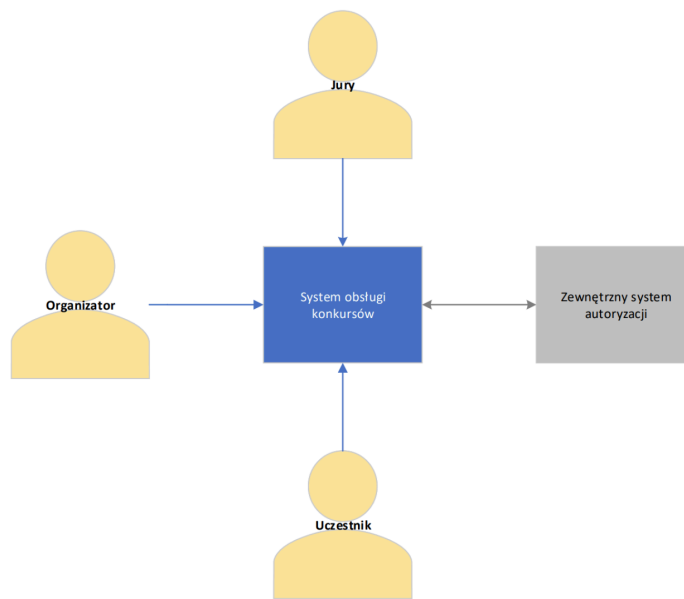
Projekt zostanie zrealizowany w oparciu o architekturę modularnego monolitu. Jego modularność pozwoli na elastyczne dostosowanie systemu do przyszłych zmian i rozbudowy. Jednocześnie planujemy uwzględnić również szablony architektoniczne, w tym wzorzec architektoniczny MVC.

### 4.2 Model C4

Model C4 pozwala na wizualizację architektury na wielu poziomach abstrakcji projektu, ułatwiając pracę nad nim, co jest bardzo pomocne. W związku z tym postanowiliśmy oprzeć projektowanie architektury na właśnie tej metodyce.

#### 4.2.1 Context

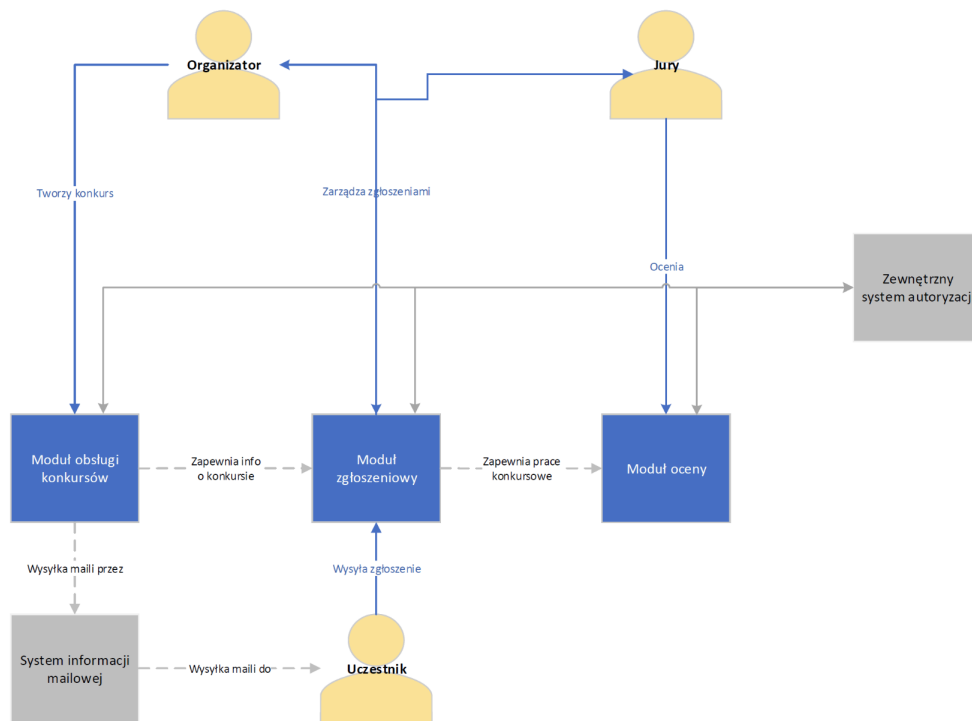
Poziom kontekstowy pozwala na zobrazowanie położenia systemu w otoczeniu aktorów, którzy wchodzi z nim w interakcję. Na poniższym diagramie widać trzech aktorów systemu: Organizatorów, Jury i Uczestników. Każdy z nich korzysta z naszego systemu. Wyszczególniony jest także oddzielny, zewnętrzny system autoryzacji, umożliwiający logowanie się do/rejestrację kont na platformie.



#### 4.2.2 Containers

Kontenery obrazują wstępny podział architektury naszego systemu na osobne podzespoły.

Wyszczególniamy trzy oddzielne moduły: “Moduł obsługi konkursów”, “Moduł zgłoszeniowy” oraz “Moduł oceny”. Dodatkowo korzystamy z zewnętrznego systemu mailingowego, oraz jak wyżej, systemu autoryzacji.

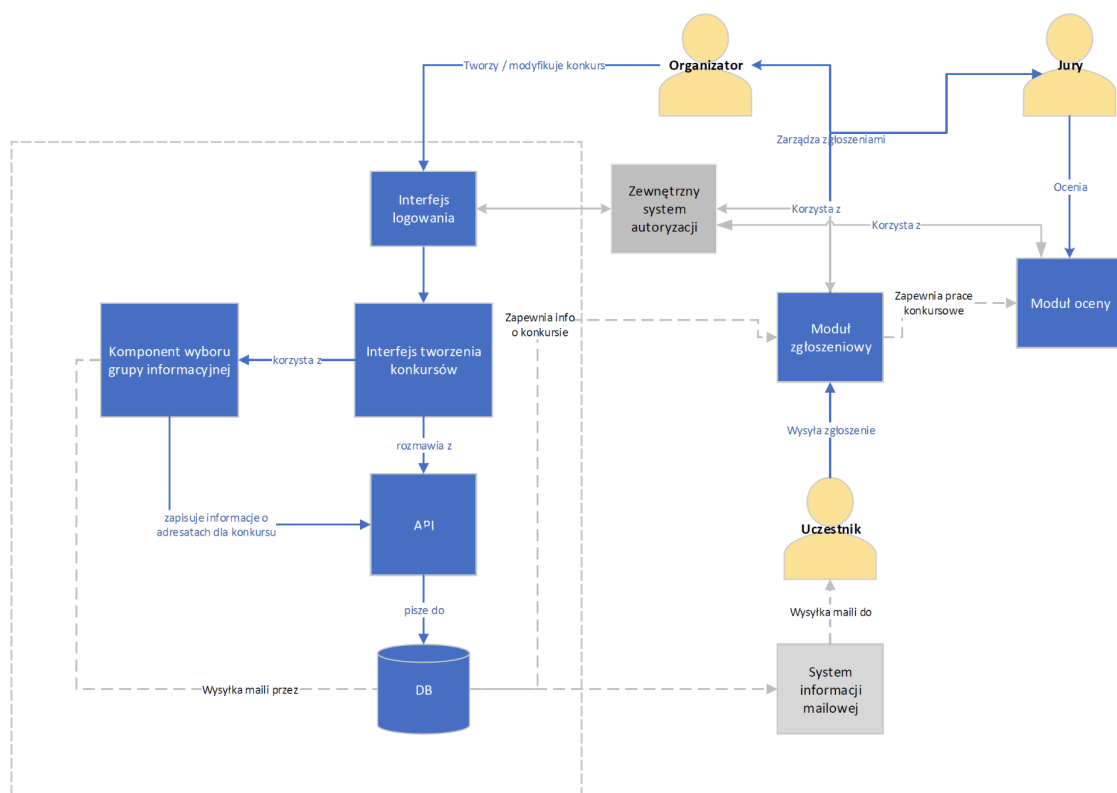


### 4.2.3 Components

Poziom komponentów wskazuje na indywidualne zadania każdego z modułów systemu, a także daje bardziej szczegółowy wgląd na ich implementację.

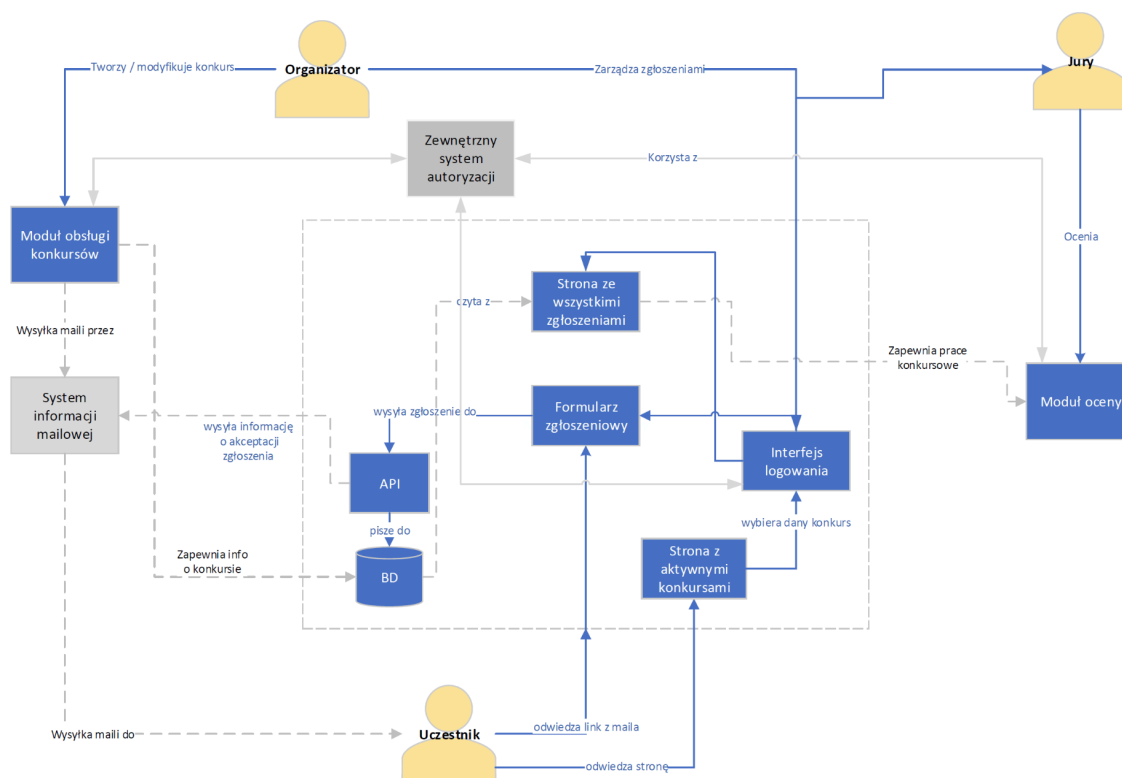
#### 4.2.3.1 Components - Moduł obsługi konkursów

Moduł obsługi konkursów odpowiada za kwestie związane z tworzeniem i edytowaniem danych danego konkursu. Wewnątrz modułu wyszczególniony jest interfejs logowania, komunikujący się z zewnętrznym systemem autoryzacji, oraz interfejs tworzenia konkursów, który to jest swego rodzaju “sercem” tego podzespołu projektu. Istnieje również komponent wyboru grupy informacyjnej. Wspomaga on organizatora w dobraniu odpowiedniej grupy docelowej dla danego konkursu, która zostanie poinformowana o konkursie. Komponenty komunikują się z bazą danych za pomocą specjalnego API, wspólnego dla wszystkich kontenerów.



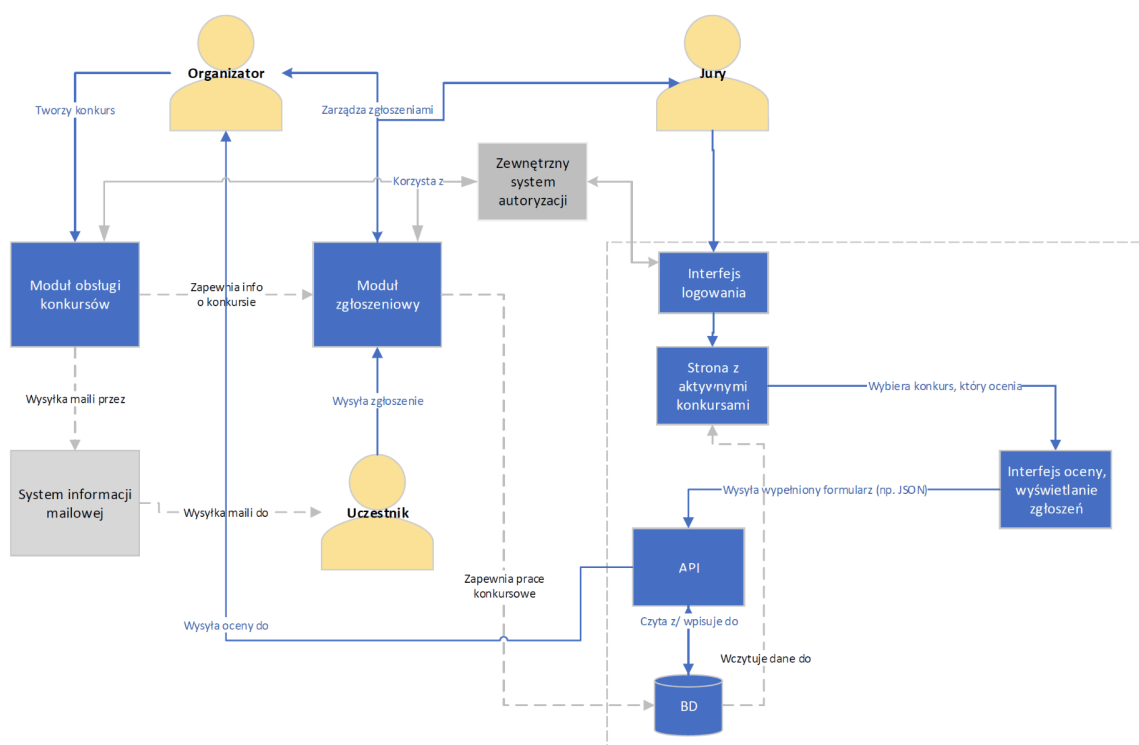
#### 4.2.3.2 Components - Moduł zgłoszeniowy

Moduł zgłoszeniowy obsługuje zgłoszenia Uczestników do konkursów. Oprócz interfejsu logowania oraz API bazy danych, jego kluczowym komponentem jest formularz zgłoszeniowy. Pozwala on zalogowanym użytkownikom na zgłaszanie wykonanych prac do aktualnie trwających konkursów. Do tego komponentu można dostać się poprzez wybór konkursu ze “Strony z aktywnymi konkursami”. Natomiast po rejestracji zgłoszenia, można je wyświetlać korzystając ze “Strony ze wszystkimi zgłoszeniami”.



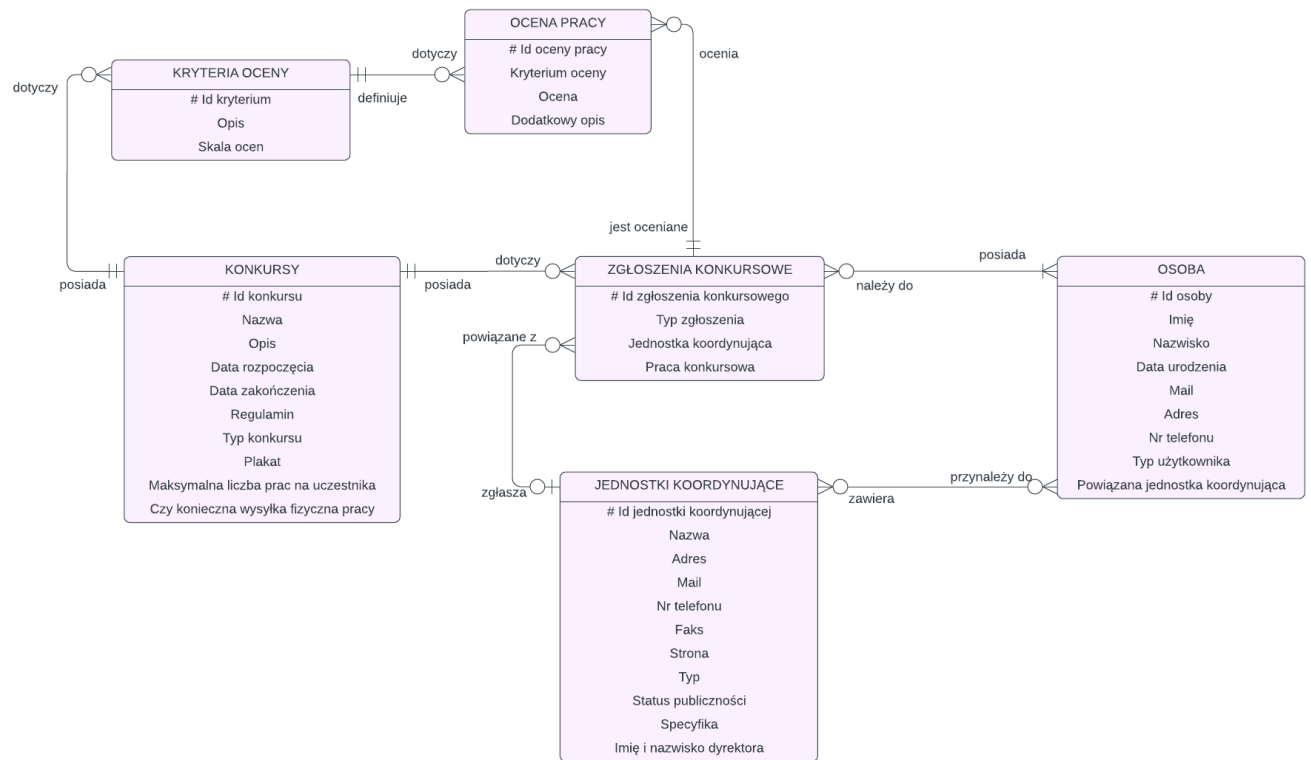
#### 4.2.3.3 Components - Moduł oceny

Moduł oceny umożliwia Jury przeglądanie i ocenianie zgłoszonych przez Uczestników prac konkursowych. W tym celu, podobnie jak w Module zgłoszeniowym, Jury korzysta ze “Strony z aktywnymi konkursami”, która przekierowuje ich do “Interfejsu oceny i wyświetlania zgłoszeń”. Ten komponent odpowiedzialny jest za poprawne przeprowadzenie operacji czytania i wystawiania ocen do bazy zgłoszeniowej. Oprócz tego, moduł korzysta również z interfejsu logowania oraz API bazy danych (tak, jak reszta modułów).



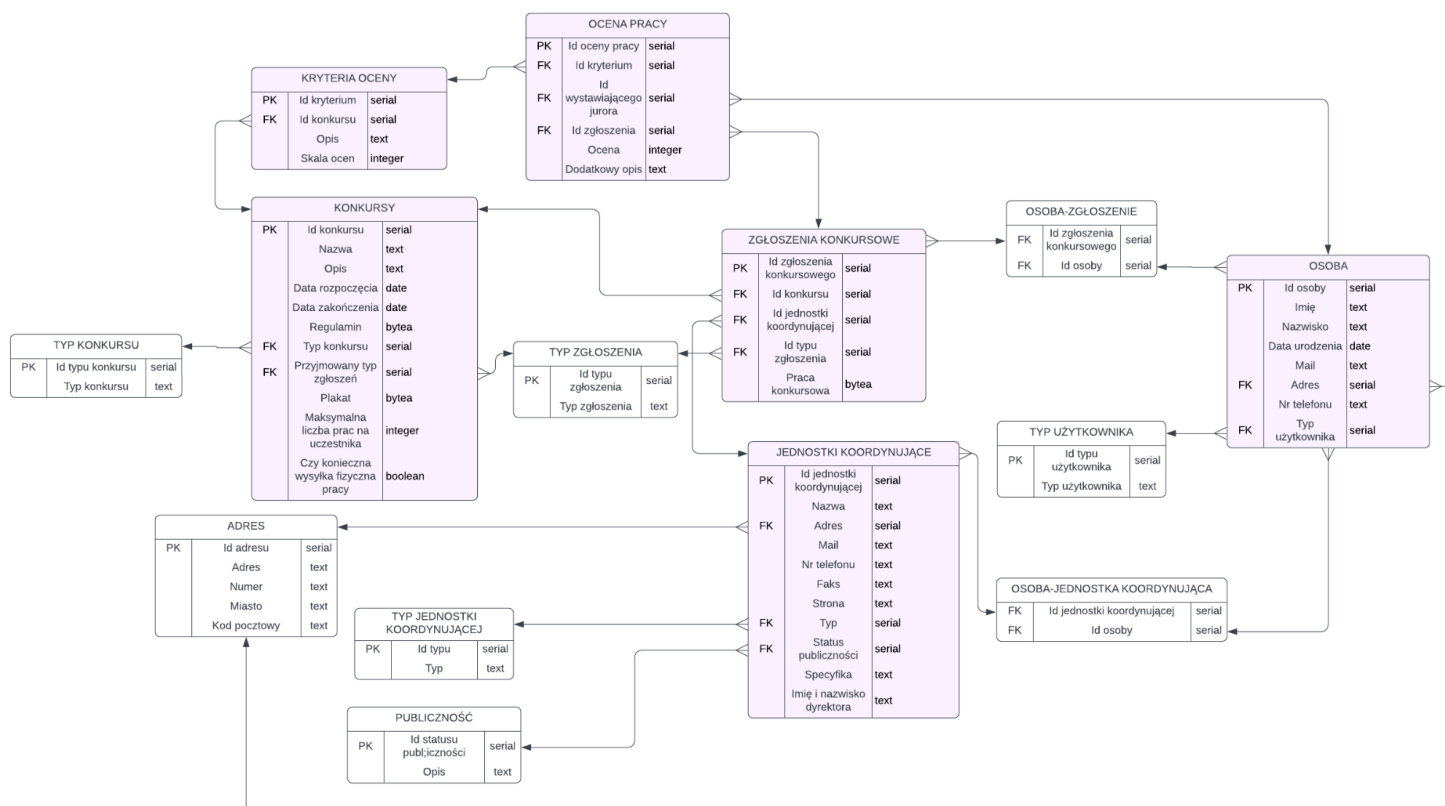
## 5 Dane trwałe

### 5.1 Model ER danych





## 5.2 Model logiczny danych



- **Encja "zgłoszenie konkursowe"** jest odpowiednikiem przesłanego formularza przez osobę chętną do wzięcia udziału w konkursie. Zakładamy możliwość organizowania konkursów grupowych (oznaczone w polu "typ zgłoszenia"), zatem jeden konkurs może być powiązany z kilkoma osobami. Dodatkowo, zgłoszenie może być powiązane z pewną jednostką koordynującą (np. szkołą). Opcjonalne jest też pole "Praca konkursowa" - może zostać przesłany plik JPG, PDF, etc., który zawierałby zgłoszoną pracę. Jeśli pole nie zostanie wypełnione, oczekujemy wysyłki pracy pocztą do siedziby fundacji BoWarto.
- **Encja "konkursy"** jest użyta do definiowania konkursu. Definiuje nazwę, opis, harmonogram, typ konkursu (np. plastyczny, literacki, filmowy etc.), przyjmowane typy zgłoszeń (grupowe, indywidualne). Zawiera również plik z regulaminem w formacie PDF oraz plakat w formacie PNG.
- Do każdego konkursu przypisane są pewne kryteria oceny (**encja "kryteria oceny"**), które zostaną wykorzystane przez jury w procesie poszukiwania zwycięzcy konkursu. Ocena pojedynczego zgłoszenia składa się z wydania oceny przez jury w każdym kryterium zdefiniowanym dla konkursu. Zakładamy, że są konkursy, w których jury składa się z wielu osób i wówczas każdy juror wystawi swoją ocenę (oceny będą przypisane do jurora przez pole "id wystawiającego jurora"). Te oceny znajdują się w **tabeli "ocena pracy"**.
- **"Osoba"** jest encją zawierającą dane na temat osób interagujących z naszym systemem. Zgodnie z typem użytkownika może to być: organizator konkursu, juror, osoba zgłaszająca prace z ramienia jednostki koordynującej, osoba zgłaszająca prace indywidualnie.

- **"Jednostki koordynujące"** są zbiorem placówek (szkoły podstawowe, licea, kuratoria etc.) do których będą wysyłane powiadomienia mailowe w związku z utworzeniem nowego konkursu.

### 5.3 Przetwarzanie i przechowywanie danych

Wykorzystanym systemem zarządzania relacyjnymi bazami danych jest **PostgreSQL** w połączeniu z frameworkiem **Django**. Framework ten pozwala na komunikację z bazą danych przez język Python. Mechanizm wyzwalaczy w Django jest implementowany za pomocą "sygnałów". Potrzebne wyzwalacze:

- sprawdzenie, czy osoba wysyłająca zgłoszenie do konkursu nie wysłała już maksymalnej liczby zgłoszenia do tego konkursu;
- sprawdzenie, czy zgłoszenie konkursowe nie zostało dodane po terminie zgłaszania prac;
- sprawdzenie, czy ocena pracy nie wykracza poza skalę ocen dla danego kryterium;
- sprawdzenie czy daty rozpoczęcia i zakończenia tworzonych konkursów nie są w przeszłości.

## 6 Specyfikacja analityczna i projektowa

W ramach specyfikacji przedstawiono narzędzia i technologie wykorzystywane w projekcie platformy konkursowej dla Fundacji 'Bo Warto'.

Specyfikacja obejmuje języki programowania, frameworki, środowiska programowania i ciągłej integracji CI/CD.

### 6.1 Repozytorium kodu

Repozytorium kodu dla projektu znajduje się na platformie GitLab pod adresem:  
<https://gitlab.com/filipeckijan/contest-platform>

### 6.2 Metody realizacji

- **Języki Programowania:**
  - Python
  - HTML
  - JavaScript
- **Framework:**
  - Django
  - Bootstrap
  - React

### 6.3 Środowisko Programowania/Uruchamiania/Wdrażania:

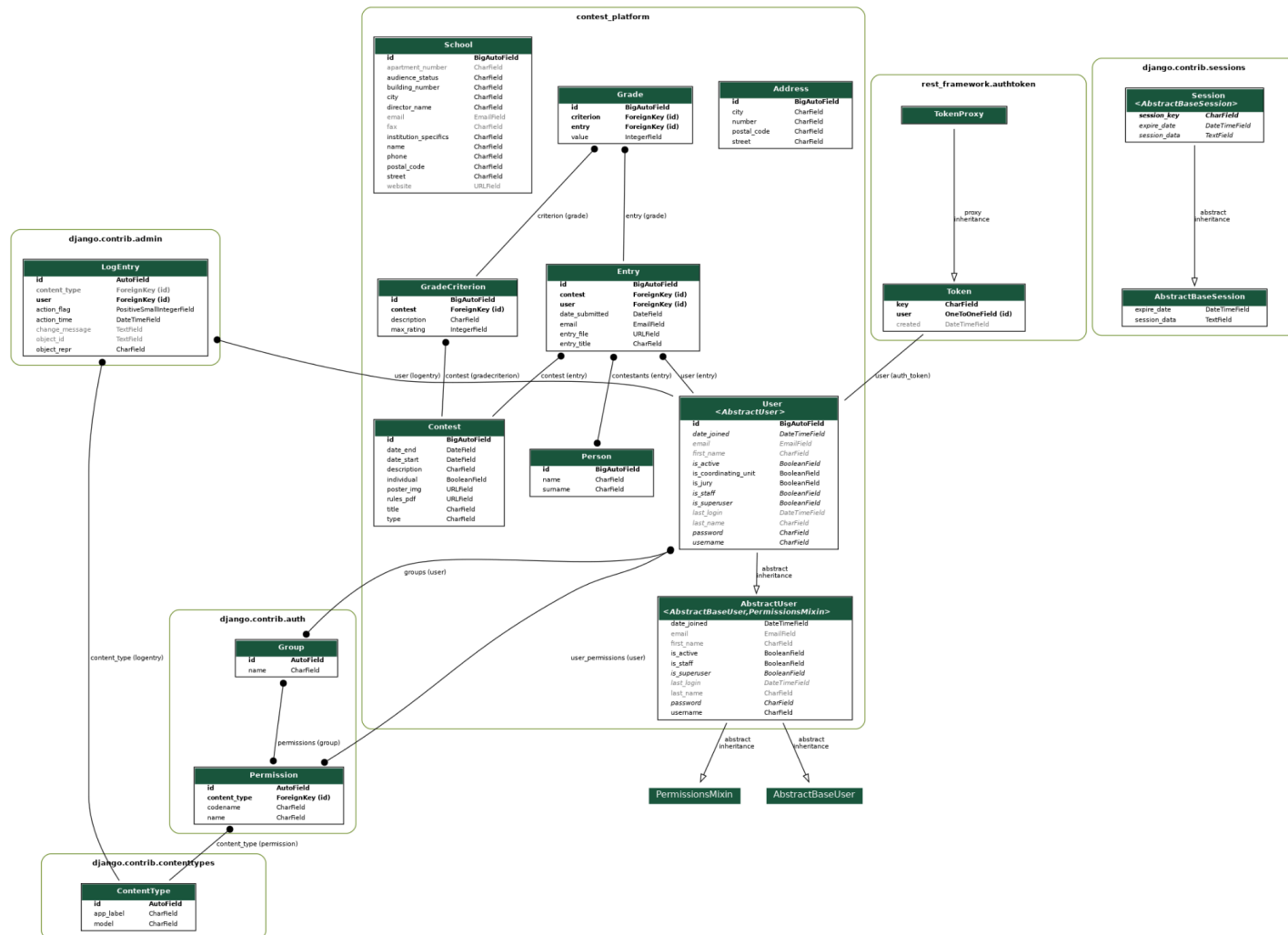
- **Środowisko Programowania**
  - VsCode
  - PyCharm
- **Środowisko uruchamiania**
  - Django Development Server, Docker
- **Środowisko wdrażania**

- Wdrożenie na maszynę wirtualną w chmurze Azure.
- Środowisko ciągłej integracji (CI/CD)
  - Wsparcie do ciągłej integracji zapewnia “GitLab CI/CD”

## 6.4 Statystyki dotyczące projektu

- łączna liczba plików (poza plikami pochodzącymi z Sphinx-Needs): 76
- łączna liczba linii kodu: 3279
- łączna liczba commitów: 216
- łączna liczba testów jednostkowych: 62
- liczba branchy: 9

## 6.5 Diagram klas UML



## 7 Projekt standardu interfejsu użytkownika

W celu stworzenia makiet, przedstawiających interfejs aplikacji, skorzystaliśmy z narzędzia Figma. Przedstawiliśmy 3 różne “flow”, odnoszące się do poszczególnych typów użytkowników: zwykłego użytkownika, administratora oraz Jury. Wstępny prototyp aplikacji można zobaczyć na stronie Figma.

Link do rozwiązania:

<https://www.figma.com/file/VYitUqD7h9HJlGafibW7XW/PZSP2?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=7iuojL0xMqBqaW1b-1>

## 8 Specyfikacja testów

W przypadku naszej aplikacji, zastosowane zostały 2 rodzaje testów: jednostkowe oraz systemowe. Testy jednostkowe mają na celu przetestowanie danego modułu w kontrolowanych warunkach, aby upewnić się, iż wykonuje on poprawnie swoją funkcjonalność. Natomiast celem testów systemowych jest przetestowanie aplikacji jako jednej całości, z punktu widzenia użytkownika. Ten typ testów uwzględnia różne (także i te bardziej specyficzne) scenariusze, które mogą przydarzyć się w trakcie użytkowania aplikacji.

### 8.1 Testy jednostkowe

Testy jednostkowe przeprowadziliśmy, korzystając z biblioteki *unittest*.

Pokrycie linii kodu testami:

```

Destroying test database for alias 'default'...
~/Studia/PZSP2/contest-platform/backend fbudzyns* ) coverage report
Name                               Stmts  Miss  Cover
-----
backend/__init__.py                 0      0  100%
backend/settings.py                 29      0  100%
backend/urls.py                     7      0  100%
contest_platform/__init__.py        0      0  100%
contest_platform/admin.py           10      0  100%
contest_platform/apps.py            4      0  100%
contest_platform/migrations/0001_initial.py 11      0  100%
contest_platform/migrations/__init__.py  0      0  100%
contest_platform/models.py          65      3   95%
contest_platform/permissions.py      81     29   64%
contest_platform/serializers.py     67      1   99%
contest_platform/tests.py            0      0  100%
contest_platform/urls.py            11      0  100%
contest_platform/utils/import_schools_csv.py 12      8   33%
contest_platform/views.py           107     38   64%
manage.py                           12      2   83%
tests/__init__.py                   0      0  100%
tests/models/__init__.py            0      0  100%
tests/models/test_address_model.py   29      2   93%
tests/models/test_contest_model.py   25      2   92%
tests/models/test_entry_model.py     35      2   94%
tests/permission/__init__.py         0      0  100%
tests/permission/test_contest_permissions.py 90      0  100%
tests/permission/test_entry_permissions.py  65      0  100%
tests/permission/test_grade_permissions.py 115      0  100%
tests/permission/test_user_permissions.py  70      0  100%
tests/serializers/__init__.py        0      0  100%
tests/serializers/test_contest_serializer.py 48      0  100%
tests/serializers/test_entry_serializer.py 61      0  100%
tests/serializers/test_user_serializer.py 28      0  100%
-----
TOTAL                               982     87   91%
~/Studia/PZSP2/contest-platform/backend fbudzyns* )

```

## 8.2 Testy systemowe

### 8.2.1 Użytkownik próbuje zalogować się do aplikacji, podając istniejące dane.

- Wymagania: istniejące konto użytkownika, brak aktywnej sesji użytkownika na stronie
- Przebieg: Użytkownik wchodzi na stronę platformy, a następnie klika w przycisk “Zaloguj się” w prawym górnym rogu ekranu. Po przejściu do formularza logowania, użytkownik podaje istniejące dane do logowania (podawane nazwa użytkownika oraz hasło są powiązane ze sobą, istnieją w bazie danych wspólnie pod jednym użytkownikiem). Po wypełnieniu formularza i kliknięciu na przycisk “ZALOGUJ SIĘ”, użytkownik otrzymuje komunikat o treści “Pomyślnie zalogowano” wraz z przyciskiem “OK”. Po kliknięciu w przycisk, użytkownik przenoszony jest na stronę główną w stanie zalogowanym. Wskutek istniejącej sesji, w prawym górnym rogu

ekranu zniknęły przyciski “Zaloguj się” oraz “Zarejestruj się”, a w to miejsce pojawił się awatar użytkownika.

#### 8.2.2 Użytkownik próbuje zalogować się do aplikacji, podając nieistniejące dane.

- Wymagania: brak aktywnej sesji użytkownika na stronie
- Przebieg: Użytkownik wchodzi na stronę platformy, a następnie klika w przycisk “Zaloguj się” w prawym górnym rogu ekranu. Po przejściu do formularza logowania, użytkownik podaje nieistniejące dane do logowania (podawane nazwa użytkownika oraz hasło nie są powiązane ze sobą, nie istnieją w bazie danych wspólnie pod jednym użytkownikiem). Po wypełnieniu formularza i kliknięciu na przycisk “ZALOGUJ SIĘ”, użytkownik otrzymuje komunikat o treści “Logowanie nieudane” wraz z dokładniejszym opisem błędu oraz przyciskiem “OK”. Po kliknięciu w przycisk, użytkownik pozostaje na stronie logowania z wypełnionym formularzem logowania i może poprawić wpisane wcześniej przez siebie dane.

#### 8.2.3 Użytkownik próbuje zarejestrować konto w aplikacji, podając nieistniejące w bazie danych dane logowania (e-mail oraz nazwę użytkownika).

- Wymagania: brak aktywnej sesji użytkownika na stronie, podawane przez użytkownika e-mail i nazwa użytkownika nie istnieją w bazie danych
- Przebieg: Użytkownik wchodzi na stronę platformy, a następnie klika w przycisk “Zarejestruj się” w prawym górnym rogu ekranu. Po przejściu do formularza rejestracji konta, użytkownik podaje nieistniejące dane do rejestracji (podawane e-mail oraz nazwa użytkownika nie występują jeszcze w bazie danych, nie są powiązane z żadnym kontem). Po wypełnieniu formularza i kliknięciu na przycisk “ZAREJESTRUJ SIĘ”, użytkownik otrzymuje komunikat o treści “Pomyślnie zarejestrowano!”, a konto o podanych przez użytkownika danych jest zapisywane w bazie danych. Po odkliknięciu powiadomienia o pomyślnej rejestracji, powrocie do strony głównej i próbie zalogowania się (proces opisany w testach 8.2.1 oraz 8.2.2), wynikiem tej próby będzie wynik testu 8.2.1 (a więc zalogowania się na konto).

#### 8.2.4 Użytkownik próbuje zarejestrować konto w aplikacji, podając istniejącą w bazie danych nazwę użytkownika.

- Wymagania: brak aktywnej sesji użytkownika na stronie, podawana przez użytkownika nazwa użytkownika istnieje w bazie danych i jest powiązana z istniejącym użytkownikiem
- Przebieg: Użytkownik wchodzi na stronę platformy, a następnie klika w przycisk “Zarejestruj się” znajdujący się w prawym górnym rogu ekranu. Po przejściu do formularza rejestracji konta, użytkownik podaje dane do rejestracji, wśród których znajduje się powiązana z już istniejącym kontem nazwa użytkownika. Po wypełnieniu formularza i kliknięciu na przycisk “ZAREJESTRUJ SIĘ”, użytkownik otrzymuje komunikat o treści “Rejestracja nieudana, spróbuj ponownie”, wraz z komunikatem błędu mówiącym o istniejącym już użytkowniku o podanej w formularzu nazwie użytkownika. Po odkliknięciu powiadomienia o nieudanej rejestracji, użytkownik ma możliwość poprawy podanych danych (wybrania innej nazwy użytkownika) oraz ponownej rejestracji.

#### 8.2.5 Użytkownik próbuje zarejestrować konto w aplikacji, podając istniejący w bazie danych adres e-mail i nieistniejącą w bazie danych nazwę użytkownika.

- Wymagania: brak aktywnej sesji użytkownika na stronie, podawany przez użytkownika adres e-mail istnieje w bazie danych i jest powiązany z istniejącym użytkownikiem
- Przebieg: Użytkownik wchodzi na stronę platformy, a następnie klika w przycisk “Zarejestruj się” znajdujący się w prawym górnym rogu ekranu. Po przejściu do formularza rejestracji konta, użytkownik podaje dane do rejestracji, wśród których znajduje się nieistniejąca w bazie danych

(niepowiązana z żadnym kontem) nazwa użytkownika i istniejący w bazie danych adres e-mail. Po wypełnieniu formularza i kliknięciu na przycisk “ZAREJESTRUJ SIĘ”, użytkownik otrzymuje komunikat o treści “Pomyślnie zarejestrowano!”\*, a konto o podanych przez użytkownika danych jest zapisywane w bazie danych. Po odkliknięciu powiadomienia o pomyślnej rejestracji, powrocie do strony głównej i próbie zalogowania się (proces opisany w testach 8.2.1 oraz 8.2.2), wynikiem tej próby będzie wynik testu 8.2.1 (a więc zalogowania się na konto).

- \* ponieważ np. rodzic może chcieć utworzyć odrębne konta dla swoich dzieci, które nie posiadają jeszcze własnego adresu e-mail, a logowanie na konto dzieje się przez podanie nazwy użytkownika, pozwalamy użytkownikowi na pozytywne przeprowadzenie takiego scenariusza

## 8.2.6 Użytkownik próbuje pobrać regulamin konkursu.

### 8.2.6.1 Konkurs posiada podpisany regulamin.

- Wymagania: istnieje jeden aktywny konkurs, widoczny z poziomu ekranu głównego platformy konkursowej, do którego dołączono regulamin
- Przebieg: Użytkownik wchodzi na stronę platformy, a następnie klika w przycisk “Zobacz więcej” pod kafelkiem konkursowym. Po pojawieniu się dodatkowych informacji o konkursie, użytkownik klika w przycisk “Regulamin”. Rozpoczyna się proces pobierania regulaminu konkursu (plik w formacie .pdf).

### 8.2.6.2 Konkurs nie posiada podpisanego regulaminu.

- Wymagania: istnieje jeden aktywny konkurs, widoczny z poziomu ekranu głównego platformy konkursowej, do którego nie dołączono regulaminu
- Przebieg: Użytkownik wchodzi na stronę platformy, a następnie klika w przycisk “Zobacz więcej” pod kafelkiem konkursowym. Ze względu na brak podpisanego do konkursu regulaminu, przycisk “Regulamin” nie wyświetla się.

## 8.2.7 Użytkownik próbuje wziąć udział w konkursie, nie będąc zalogowanym.

- Wymagania: brak aktywnej sesji użytkownika na stronie, istnieje przynajmniej jeden aktywny konkurs widoczny z poziomu ekranu głównego platformy konkursowej
- Przebieg: Użytkownik wchodzi na stronę platformy, a następnie klika w przycisk “Zobacz więcej” pod jednym z kafelków konkursowych. Po pojawieniu się dodatkowych informacji o konkursie, użytkownik klika w przycisk “WEŹ UDZIAŁ”. Ze względu na brak aktywnej sesji użytkownika, zostaje on przeniesiony do podstrony z formularzem logowania.

## 8.2.8 Użytkownik próbuje wziąć udział w konkursie, będąc zalogowanym.

### 8.2.8.1 Użytkownik poprawnie wypełnia formularz zgłoszeniowy.

#### 8.2.8.1.1 Użytkownik dodaje w formularzu zgłoszeniowym pracę w formie cyfrowej.

- Wymagania: aktywna sesja użytkownika na stronie, istnieje przynajmniej jeden aktywny konkurs widoczny z poziomu ekranu głównego platformy konkursowej
- Przebieg: Użytkownik wchodzi na stronę platformy, a następnie klika w przycisk “Zobacz więcej” pod jednym z kafelków konkursowych. Po pojawieniu się dodatkowych informacji o konkursie, użytkownik klika w przycisk “WEŹ UDZIAŁ”. Użytkownik zostaje przeniesiony do formularza zgłoszeniowego. Po wypełnieniu formularza, zaznaczeniu zgody na przetwarzanie danych osobowych (pole obowiązkowe) i dodaniu pracy w formie cyfrowej, użytkownik klika w przycisk “Zgłoś swoją pracę”. Na ekranie użytkownika pojawia się komunikat “Dodano nowe zgłoszenie” wraz z opisem “Zostaniesz przekierowany do strony głównej” oraz przyciskiem “OK” poniżej. Po kliknięciu przycisku, użytkownik zgodnie z komunikatem zostaje przeniesiony na ekran główny platformy.



#### 8.2.8.1.2 Użytkownik nie dodaje pracy w formie cyfrowej w formularzu zgłoszeniowym.

- Wymagania: aktywna sesja użytkownika na stronie, istnieje przynajmniej jeden aktywny konkurs widoczny z poziomu ekranu głównego platformy konkursowej
- Przebieg: Użytkownik wchodzi na stronę platformy, a następnie klika w przycisk “Zobacz więcej” pod jednym z kafelków konkursowych. Po pojawieniu się dodatkowych informacji o konkursie, użytkownik klika w przycisk “WEŹ UDZIAŁ”. Użytkownik zostaje przeniesiony do formularza zgłoszeniowego. Po wypełnieniu formularza (bez dodania pracy) i zaznaczeniu zgody na przetwarzanie danych osobowych (pole obowiązkowe), użytkownik klika w przycisk “Zgłoś swoją pracę”. Na ekranie użytkownika pojawia się komunikat “Dodano nowe zgłoszenie” wraz z opisem “Zostaniesz przekierowany do strony głównej” oraz przyciskiem “OK” poniżej\*. Po kliknięciu przycisku, użytkownik zgodnie z komunikatem zostaje przeniesiony na ekran główny platformy.
- \* aby nie “odcinać” od uczestnictwa w konkursach osób nie mających możliwości wysłania pracy w formie cyfrowej lub preferujących fizyczną wysyłkę prac, nie jest obowiązkowe dołączenie pracy do formularza zgłoszeniowego.

#### 8.2.8.2 Użytkownik niepoprawnie wypełnia formularz zgłoszeniowy

##### 8.2.8.2.1 Użytkownik nie wyraża zgody na przetwarzanie danych osobowych.

- Wymagania: aktywna sesja użytkownika na stronie, istnieje przynajmniej jeden aktywny konkurs widoczny z poziomu ekranu głównego platformy konkursowej
- Przebieg: Użytkownik wchodzi na stronę platformy, a następnie klika w przycisk “Zobacz więcej” pod jednym z kafelków konkursowych. Po pojawieniu się dodatkowych informacji o konkursie, użytkownik klika w przycisk “WEŹ UDZIAŁ”. Użytkownik zostaje przeniesiony do formularza zgłoszeniowego. Po wypełnieniu formularza i niezaznaczeniu zgody na przetwarzanie danych osobowych (pole obowiązkowe), użytkownik klika w przycisk “Zgłoś swoją pracę”. Na ekranie użytkownika, pod przyciskiem zgody, pojawia się komunikat “Proszę zaznaczyć to pole, aby kontynuować”. Po zaznaczeniu zgody, użytkownik ma możliwość ponownej próby zgłoszenia swojej pracy (poprzez wciśnięcie przycisku “Zgłoś swoją pracę”), która tym razem zakończyłaby się przyjęciem przez system zgłoszenia konkursowego.

##### 8.2.8.2.2 Użytkownik nie wypełnia jednego z lub wielu obowiązkowych pól (“Imię uczestnika”, “Nazwisko uczestnika”, “Adres e-mail”, “Tytuł pracy”).

- Wymagania: aktywna sesja użytkownika na stronie, istnieje przynajmniej jeden aktywny konkurs widoczny z poziomu ekranu głównego platformy konkursowej
- Przebieg: Użytkownik wchodzi na stronę platformy, a następnie klika w przycisk “Zobacz więcej” pod jednym z kafelków konkursowych. Po pojawieniu się dodatkowych informacji o konkursie, użytkownik klika w przycisk “WEŹ UDZIAŁ”. Użytkownik zostaje przeniesiony do formularza zgłoszeniowego. Po niepoprawnym wypełnieniu formularza zgłoszeniowego (nieuzupełnienie jednego pola/wielu pól obowiązkowych), użytkownik klika w przycisk “Zgłoś swoją pracę”. Na ekranie użytkownika, pod niewypełnionym polem obowiązkowym, pojawia się komunikat “Proszę wypełnić to pole”. Po poprawnym wypełnieniu formularza (uzupełnieniu pól, i zaznaczeniu zgody na przetwarzanie danych osobowych), użytkownik ma możliwość ponownej próby zgłoszenia swojej pracy (poprzez wciśnięcie przycisku “Zgłoś swoją pracę”), która tym razem zakończyłaby się przyjęciem przez system zgłoszenia konkursowego.

##### 8.2.8.2.3 Użytkownik nie podaje adresu e-mail w polu “Adres e-mail”.

- Wymagania: aktywna sesja użytkownika na stronie, istnieje przynajmniej jeden aktywny konkurs widoczny z poziomu ekranu głównego platformy konkursowej



- Przebieg: Użytkownik wchodzi na stronę platformy, a następnie klika w przycisk “Zobacz więcej” pod jednym z kafelków konkursowych. Po pojawieniu się dodatkowych informacji o konkursie, użytkownik klika w przycisk “WEŹ UDZIAŁ”. Użytkownik zostaje przeniesiony do formularza zgłoszeniowego. Po wypełnieniu formularza zgłoszeniowego i wypełnieniu pola “Adres e-mail” niezgodnie ze składnią adresu e-mail (np. brak znaku “@”), użytkownik klika w przycisk “Zgłoś swoją pracę”. Na ekranie użytkownika pojawia się komunikat “Wystąpił błąd przy dodawaniu zgłoszenia”, wraz z opisem przedstawiającym istotę błędu (niepoprawny adres e-mail) oraz przyciskiem OK. Po poprawnym wypełnieniu formularza (podaniu poprawnego składniowo adresu e-mail), użytkownik ma możliwość ponownej próby zgłoszenia swojej pracy (poprzez wciśnięcie przycisku “Zgłoś swoją pracę”), która tym razem zakończyłaby się przyjęciem przez system zgłoszenia konkursowego.

## 8.2.9 Użytkownik próbuje zobaczyć podgląd wysłanej w zgłoszeniu pracy

### 8.2.9.1 Użytkownik dodał do zgłoszenia pracę w formie cyfrowej

#### 8.2.9.1.1 Konkurs jest konkursem plastycznym (wysłany plik był w formacie graficznym, np. jpg)

- Wymagania: aktywna sesja użytkownika na stronie, istnieje zgłoszenie zalogowanego użytkownika z podpisaną pracą w formie cyfrowej (konkurs, do którego zgłoszona została praca był konkursem plastycznym)
- Przebieg: Użytkownik wchodzi na stronę platformy, a następnie klika w awatar znajdujący się w prawym górnym rogu ekranu. Następnie, z rozwiniętej listy wybiera opcję “Moje prace”. Po przejściu na podstronę ze zgłoszeniami, użytkownik klika w przycisk “ZOBACZ PRACĘ” na dole kafelka, pod szczegółami zgłoszenia. Na ekranie pojawia się podstrona z poglądem pracy użytkownika oraz przyciskiem “Pobierz pracę”. Kliknięcie przycisku powoduje pobranie pracy na urządzenie użytkownika.

#### 8.2.9.1.2 Konkurs jest konkursem literackim (pliki .pdf)

- Wymagania: aktywna sesja użytkownika na stronie, istnieje zgłoszenie zalogowanego użytkownika z podpisaną pracą w formie cyfrowej (konkurs, do którego zgłoszona została praca był konkursem literackim)
- Przebieg: Użytkownik wchodzi na stronę platformy, a następnie klika w awatar znajdujący się w prawym górnym rogu ekranu. Następnie, z rozwiniętej listy wybiera opcję “Moje prace”. Po przejściu na podstronę ze zgłoszeniami, użytkownik klika w przycisk “ZOBACZ PRACĘ” na dole kafelka, pod szczegółami zgłoszenia. Na ekranie pojawia się podstrona z napisem “Nie można wyświetlić tej pracy. Pobierz plik.” oraz przyciskiem “Pobierz pracę”. Kliknięcie przycisku powoduje pobranie pracy na urządzenie użytkownika.

### 8.2.9.2 Użytkownik nie dodał do zgłoszenia pracy w formie cyfrowej

- Wymagania: aktywna sesja użytkownika na stronie, istnieje zgłoszenie zalogowanego użytkownika bez podpisaną pracę w formie cyfrowej
- Przebieg: Użytkownik wchodzi na stronę platformy, a następnie klika w awatar znajdujący się w prawym górnym rogu ekranu. Następnie, z rozwiniętej listy wybiera opcję “Moje prace”. Po przejściu na podstronę ze zgłoszeniami, użytkownik może zauważyć kafelek z szczegółami na temat swojego zgłoszenia, natomiast nie posiada on przycisku “ZOBACZ PRACĘ”. Podgląd pracy w formie cyfrowej, ze względu na jej brak, jest niemożliwy.

### 8.2.10 Administrator dodaje nowy konkurs

#### 8.2.10.1 Administrator dodaje konkurs z aktualną datą będącą pomiędzy datą rozpoczęcia a datą zakończenia konkursu; w sposób poprawny, wypełniając wszystkie pola, dołączając regulamin i plakat

- Wymagania: aktywna sesja użytkownika na stronie, zalogowany użytkownik ma uprawnienia administratora, istnieje plakat w postaci pliku graficznego (np. .jpg) oraz regulamin w postaci pliku .pdf
- Przebieg: Administrator wchodzi na stronę platformy, a następnie klika w przycisk “Dodaj konkurs”, znajdujący się na pierwszym od lewej kafelku. Następnie administrator wypełnia formularz, uzupełniając wszystkie obowiązkowe pola w sposób poprawny, a także załączając pliki z regulaminem i plakatem (odpowiednio za pomocą przycisków “Załącz regulamin” i “Załącz plakat”). Po wypełnieniu danych, administrator klika przycisk “Utwórz konkurs”. Na ekranie ukazuje się komunikat “Dodano nowy konkurs”, wraz z opisem “Zostaniesz przekierowany do strony głównej” i przyciskiem “OK”. Po kliknięciu przycisku, administrator zostanie przeniesiony do ekranu głównego, gdzie pojawi się nowy kafelek konkursowy z plakatem konkursu oraz przyciskiem “Zobacz więcej”.

#### 8.2.10.2 Administrator dodaje konkurs z aktualną datą będącą pomiędzy datą rozpoczęcia a datą zakończenia konkursu; w sposób poprawny, wypełniając wszystkie pola, nie dołączając regulaminu

- Wymagania: aktywna sesja użytkownika na stronie, zalogowany użytkownik ma uprawnienia administratora, istnieje plakat w postaci pliku graficznego (np. .jpg)
- Przebieg: Administrator wchodzi na stronę platformy, a następnie klika w przycisk “Dodaj konkurs”, znajdujący się na pierwszym od lewej kafelku. Następnie administrator wypełnia formularz, uzupełniając wszystkie obowiązkowe pola w sposób poprawny, a także załączając plik z plakatem (za pomocą przycisku “Załącz plakat”). Administrator nie dodaje regulaminu konkursu. Po wypełnieniu danych, administrator klika przycisk “Utwórz konkurs”. Na ekranie ukazuje się komunikat “Dodano nowy konkurs”, wraz z opisem “Zostaniesz przekierowany do strony głównej” i przyciskiem “OK”. Po kliknięciu przycisku, administrator zostanie przeniesiony do ekranu głównego, gdzie pojawi się dodatkowy kafelek konkursowy z plakatem konkursu oraz przyciskiem “Zobacz więcej”.\*
- \* Niedodanie regulaminu jest dozwolone - wówczas zarówno w opcji “Zobacz więcej” pod konkursem, jak i w formularzu zgłoszeniowym nie pojawia się przycisk “Regulamin”, normalnie pozwalający pobrać regulamin konkursu.

#### 8.2.10.3 Administrator dodaje konkurs z aktualną datą będącą pomiędzy datą rozpoczęcia a datą zakończenia konkursu; w sposób poprawny, wypełniając wszystkie pola, nie dołączając plakatu

- Wymagania: aktywna sesja użytkownika na stronie, zalogowany użytkownik ma uprawnienia administratora, istnieje regulamin w postaci pliku .pdf
- Przebieg: Administrator wchodzi na stronę platformy, a następnie klika w przycisk “Dodaj konkurs”, znajdujący się na pierwszym od lewej kafelku. Następnie administrator wypełnia formularz, uzupełniając wszystkie obowiązkowe pola w sposób poprawny, a także załączając plik z regulaminem (za pomocą przycisku “Załącz regulamin”). Administrator nie dodaje plakatu konkursu. Po wypełnieniu danych, administrator klika przycisk “Utwórz konkurs”. Na ekranie ukazuje się komunikat “Dodano nowy konkurs”, wraz z opisem “Zostaniesz przekierowany do strony głównej” i przyciskiem “OK”. Po kliknięciu przycisku, administrator zostanie

przeniesiony do ekranu głównego, gdzie pojawi się dodatkowy kafelek konkursowy z samym przyciskiem “Zobacz więcej”.

#### 8.2.10.4 Administrator dodaje konkurs z aktualną datą będącą pomiędzy datą rozpoczęcia a datą zakończenia konkursu; w sposób niepoprawny, nie wypełniając wszystkich obowiązkowych pól (“Tytuł konkursu”, “Opis”, “Data rozpoczęcia”, “Data zakończenia”, “Typ konkursu”, “Typ zgłoszenia”, “Kryteria oceny”) lub wypełniając je niepoprawnie

- Wymagania: aktywna sesja użytkownika na stronie, zalogowany użytkownik ma uprawnienia administratora
- Przebieg: Administrator wchodzi na stronę platformy, a następnie klika w przycisk “Dodaj konkurs”, znajdujący się na pierwszym od lewej kafelku. Następnie administrator wypełnia formularz, nie uzupełniając wszystkich pól obowiązkowych lub wypełniając je niepoprawnie, a następnie klika w przycisk “Utwórz konkurs”. W zależności od typu nieuzupełnionego pola, administrator może otrzymać inny rodzaj błędu:
  - dla pól “Tytuł konkursu”, “Opis”, “Kryteria oceny” (zarówno “Opis”, jak i “Punktacja”) - komunikat pod polem, o treści “Proszę wypełnić to pole” (dla “Punktacja” treść jest nieco inna - “Proszę wprowadzić liczbę”). Po poprawnym wypełnieniu wszystkich pól, administrator może ponownie spróbować dodać konkurs za pomocą przycisku “Utwórz konkurs”.
  - dla pozostałych pól - komunikat typu pop-up, o treści “Wystąpił błąd przy dodawaniu konkursu” wraz z odpowiednim opisem, dogłębniej przedstawiającym problem (zależny od typu niewypełnionego / niepoprawnie wypełnionego pola) i przyciskiem “OK”. Po kliknięciu przycisku, administrator ma możliwość poprawy wypełnionego formularza i następnej próby dodania konkursu za pomocą przycisku “Utwórz konkurs”.

#### 8.2.10.5 Administrator dodaje konkurs z aktualną datą będącą przed datą rozpoczęcia konkursu (konkurs jeszcze nie jest aktywny)

- Wymagania: aktywna sesja użytkownika na stronie, zalogowany użytkownik ma uprawnienia administratora
- Przebieg: Administrator wchodzi na stronę platformy, a następnie klika w przycisk “Dodaj konkurs”, znajdujący się na pierwszym od lewej kafelku. Następnie administrator poprawnie wypełnia formularz, wpisując w polu “Data rozpoczęcia” datę, która jeszcze nie nastąpiła i klika przycisk “Utwórz konkurs”. Na ekranie ukazuje się komunikat “Dodano nowy konkurs”, wraz z opisem “Zostaniesz przekierowany do strony głównej” i przyciskiem “OK”. Po kliknięciu przycisku, administrator zostanie przeniesiony do ekranu głównego, gdzie pojawi się nowy kafelek konkursowy. Gdyby jednak administrator wylogował się lub byłby zalogowany na koncie z uprawnieniami zwykłego użytkownika, wówczas kafelek byłby dla niego niewidoczny.

#### 8.2.10.6 Administrator dodaje konkurs z aktualną datą będącą po dacie zakończenia konkursu (konkurs już nie jest aktywny)

- Wymagania: aktywna sesja użytkownika na stronie, zalogowany użytkownik ma uprawnienia administratora
- Przebieg: Administrator wchodzi na stronę platformy, a następnie klika w przycisk “Dodaj konkurs”, znajdujący się na pierwszym od lewej kafelku. Następnie administrator poprawnie wypełnia formularz, wpisując w polu “Data zakończenia” datę, która już nastąpiła i klika przycisk “Utwórz konkurs”. Na ekranie ukazuje się komunikat “Dodano nowy konkurs”, wraz z opisem “Zostaniesz przekierowany do strony głównej” i przyciskiem “OK”. Po kliknięciu przycisku, administrator zostanie przeniesiony do ekranu głównego, gdzie nie pojawi się nowy kafelek

konkursowy (gdyż konkurs nie jest już aktywny). Gdyby jednak administrator wylogował się lub byłby zalogowany na koncie z uprawnieniami zwykłego użytkownika, wówczas kafelek byłby dla niego niewidoczny.

#### 8.2.11 Administrator/Jury ocenia pracę konkursową

- Wymagania: aktywna sesja użytkownika na stronie, zalogowany użytkownik ma uprawnienia administratora lub Jury, istnieje konkurs z przypisanym do niego zgłoszeniem
- Przebieg: Użytkownik wchodzi na stronę platformy, a następnie klika w przycisk “Zobacz więcej”, znajdujący się na kafelku z konkursem. Użytkownik następnie wybiera opcję “Nadesłane prace”. Użytkownik zostaje przeniesiony do podstrony z pracami konkursowymi, przypisanymi do danego konkursu. Po wybraniu pracy, którą użytkownik chce ocenić, klika on w przycisk “PANEL OCENY”. Stamtąd użytkownik wybiera odpowiednią ocenę dla każdego z kryteriów oceny, a następnie zatwierdza je, klikając przycisk “Zatwierdź ocenę”. Na ekranie pojawia się komunikat “Pomyślnie zapisano oceny” z przyciskiem “OK”.

## 9 Wirtualizacja/konteneryzacja

W naszym projekcie wykorzystujemy maszyny wirtualne do backendu, frontendu, Jenkinsa oraz bazy danych (PostgreSQL). Poza tym posiadamy dysk (blob) postawiony na Azure, służący do przetrzymywania większych plików (takich jak pliki .pdf czy zdjęcia prac i plakaty konkursów w formatach graficznych).

## 10 Bezpieczeństwo

Nasz program, zgodnie z wymaganiami niefunkcjonalnymi, zabezpieczony jest przed atakami typu brute-force, XSS i SQL Injection. Baza danych zabezpieczona została hasłem, dzięki czemu nieupoważnione osoby nie będą miały do niej dostępu.

## 11 Podręcznik użytkownika

### 11.1 Ekran główny

Przechodząc na stronę internetową platformy konkursowej, oczom użytkownika ukażą się aktualnie trwające konkursy (jeśli takie istnieją). Po kliknięciu pod plakatem wybranego konkursu przycisku “Więcej informacji”, użytkownik będzie mógł poznać dokładną nazwę i opis konkursu, pobrać regulamin konkursu, a także wziąć w nim udział. Jeśli użytkownik nie jest jeszcze zalogowanym, przed wypełnieniem formularza zostanie przeniesiony do formularza logowania. Otrzymanie takiego formularza możliwe jest również po kliknięciu przycisku “Zaloguj się”, w górnym pasku nawigacyjnym strony. Rejestracja konta możliwa jest natomiast poprzez kliknięcie przycisku “Zarejestruj się”, znajdującego się w prawym górnym rogu ekranu. Pasek nawigacyjny strony pozwala oprócz tego na powrót do widoku wszystkich aktywnych konkursów (jest to opisywany właśnie ekran główny naszej platformy) oraz do strony głównej fundacji.

### 11.2 Formularz dodawania zgłoszeń konkursowych

Po zalogowaniu się, użytkownik może wziąć udział w konkursie, wypełniając prosty formularz zgłoszeniowy. W przypadku konkursów grupowych, możliwe jest wpisanie wielu uczestników konkursu. Aby zgłoszenie zostało przyjęte przez system, użytkownik zgłaszający musi wyrazić zgodę na przetwarzanie danych osobowych (tzw. RODO). Oprócz tego, użytkownik ma opcję dołączenia do zgłoszenia pliku w formacie cyfrowym (w zależności od rodzaju konkursu - przykładowo, konkurs typu

“plastyczny” pozwoli na dołączenie pracy w znanych formatach graficznych, m.in. *.jpeg*, *.webp*, *.bmp*, *.gif*, itp.). Po kliknięciu w przycisk “Zgłoś swoją pracę”, użytkownikowi pokaże się informacja o dodaniu nowego zgłoszenia lub pojawieniu się błędu wraz z jego opisem. Następnie użytkownik zostanie przeniesiony z powrotem do ekranu głównego.

### 11.3 Profil użytkownika

Gdy użytkownik jest już zalogowany na stronie platformy, w prawym górnym rogu ekranu pojawi się symbol awatara. Po kliknięciu w symbol, jedną z opcji do wybrania jest “Profil”. Znajdują się tam najważniejsze dane o użytkowniku, czyli nazwa użytkownika i e-mail przypisane do konta.

### 11.4 Moje prace

Kolejną zakładką, do której użytkownik uzyskuje dostęp poprzez kliknięcie w awatar jest strona “Moje prace”. Wchodząc w nią, użytkownik może przeglądać dokonanych do tej pory zgłoszeń. Otrzyma on tam dostęp do takich informacji jak: nazwa konkursu, tytuł pracy oraz daty jej zgłoszenia. Ponadto, odnośnik “Zobacz pracę” pozwala na podgląd dodanego w formularzu zgłoszeniowym pliku (jeżeli konkurs był konkursem plastycznym i typ dołączonego pliku umożliwia podgląd pracy).

### 11.5 Wyloguj

Ostatnią zakładką, która jest dostępna po kliknięciu w awatar jest opcja “Wyloguj”, która wylogowuje użytkownika z konta, na które jest obecnie zalogowany.

## 12 Podręcznik administratora

Ta część projektu została dokładnie opisana w pliku README.md, znajdującym się w repozytorium: <https://gitlab.com/filipeckijan/contest-platform/>

## 13 Podsumowanie

Patrząc na aktualny stan aplikacji, jesteśmy bardzo zadowoleni z uzyskanych wyników. Uważamy, że projekt nauczył nas kooperacji między członkami zespołu, a także pokazał nam jak wiele pracy należy poświęcić, aby stworzyć działający produkt od zera. Poznaliśmy także nowe technologie (React, Django, PostgreSQL i inne), z których do tej pory nie korzystaliśmy.

Jesteśmy przede wszystkim zadowoleni z tego, iż udało nam się stworzyć zdecydowaną większość funkcjonalności, które założyliśmy sobie na początku semestru. Ponadto, wśród istniejących i działających funkcjonalności znajdują się wszystkie części projektu, które były kluczowe do uzyskania dla Właściciela Tematu. Pozostałe części projektu, których nie udało nam się przygotować, miały być jedynie dodatkami do całości produktu. Co więcej, funkcjonalności, które udało nam się przygotować, są naszym zdaniem zrobione bardzo dobrze i wymagają małej ilości poprawek.

Niestety, istnieją pewne błędy i niedociągnięcia, których obecności jesteśmy świadomi, takie jak lekko niespójny interfejs graficzny w niektórych częściach strony czy mało okazały ekran profilu użytkownika.

Patrząc w przyszłość, widzimy oczywiście pola, w których aplikacja mogłaby być lepsza. Są to m.in. poprawa wspomnianych wyżej błędów, dodanie funkcjonalności statystyk konkursowych, automatycznego tworzenia dyplomów za uczestnictwo / osiągnięcie dobrego wyniku w konkursie czy zwiększenie liczby wysyłanych na raz maili (do tego potrzebne by były dodatkowe fundusze). Usprawnienie produktu wymagałoby dodatkowej pracy nad projektem, której nie byliśmy w stanie zrealizować ze względu na ograniczoną liczbę godzin pracy do przedmiotu. Mamy jednak nadzieję, że

będzie nam dane doprowadzić aplikację do stanu, w którym bylibyśmy z niej w pełni zadowoleni i która byłaby gotowa do wdrożenia na stronie fundacji, pomagając w jej funkcjonowaniu.

## 14 Bibliografia

- Django Documentation: <https://docs.djangoproject.com/en/5.0/>
- Django Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=rHux0gMZ3Eg&t=1699s&pp=ygUPZGphbmdvIHR1dG9yaWFs>
- Django course: <https://www.youtube.com/watch?v=PtQiiknWUcI&pp=ygUPZGphbmdvIHR1dG9yaWFs>
- MUI: <https://mui.com/>
- React Documentation: <https://react.dev/>
- React Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=SqcY0GIETPk&t=366s&pp=ygUOUmVhY3QgdHV0b3JpYWw%3D>
- Sphinx-Needs Documentation: <https://sphinx-needs.readthedocs.io/en/latest/#>
- Unittest Documentation: <https://docs.python.org/3/library/unittest.html>

Zatwierdzam dokumentację.	<div>.....</div> <div>.....</div> <div>Data i podpis Mentora</div>
---------------------------	--