

Projektowanie aplikacji internetowych

Projekt grupowy

Wersja 1.0

„WIRTUALNA CZYTEL尼亚”

Autorzy:

Jolanta Filipiak,

Lúcio Afonso

A. Identyfikacja zagadnienia biznesowego

Definicja celów projektu:

Projekt ma na celu rozwiązanie następującego problemu: umożliwienia dostępu do wirtualnej biblioteki i przeczytania książki online. Aplikacja ma pomóc w uniknięciu trudności organizacyjnych oraz w zminimalizowaniu strat czasu i energii podczas kupowania, wybierania czy wypożyczania książek.

Przykładowe cele pośrednie:

- znalezienie ciekawej dla użytkownika pozycji w danej kategorii tematycznej, np. kryminał,
- sprawdzenie kolejności czytania książek z jednej serii,
- sprawdzenie nieprzeczytanych przez użytkownika pozycji danego autora,
- stworzenie spersonalizowanej listy książek już przeczytanych.

Docelowy użytkownik:

Aplikacja przeznaczona jest dla osób zainteresowanych czytaniem książek online. Korzystać z niej będzie można za pomocą komputera bądź urządzeń mobilnych takich jak smartfon czy tablet, dlatego docelowymi użytkownikami będą przede wszystkim osoby posiadające takie urządzenia z dostępem do internetu. Osoby nieletnie (powyżej 13. roku życia) mogą korzystać z aplikacji za zgodą opiekuna.

Rozwiązanie problemu:

Planowane jest stworzenie aplikacji internetowej, dzięki której można będzie przeczytać książkę (ebook) online na komputerze lub dowolnym urządzeniu mobilnym z dostępem do internetu. Podstawą serwisu będzie czytelna baza danych, zawierająca informacje o dostępnych w aplikacji książkach. Interfejs powinien umożliwiać rejestrację i logowanie się do aplikacji, przeszukiwanie dostępnych pozycji na wiele sposobów, czytanie wybranej przez użytkownika książki, a po przeczytaniu oznaczenie książki jako przeczytanej i ocenienia jej. Można także wprowadzić możliwość wykupienia przez użytkownika abonamentu na dany okres (np. miesiąc, kwartał, pół roku).

Model proponowanej aplikacji:

Aplikacja webowa z dostosowanym do różnych urządzeń responsywnym interfejsem.

B. Określanie wymagań

Wymagania funkcjonalne:

- możliwość założenia konta w serwisie (rejestracja i logowanie)
- czytanie książek w formie elektronicznej za pomocą aplikacji
- wyszukiwanie dostępnych w bazie książek za pomocą różnych kryteriów (autor, seria, kategoria itp.)
- dodawanie książek do różnych półek w spersonalizowanej bibliotece
- możliwość ocenienia już przeczytanej książki

Wymagania dotyczące technologii:

- back-end: środowisko uruchomieniowe Node.js oraz Express.js
- system utrwalania danych: baza danych MySQL
- interfejs do mapowania obiektowo-relacyjnego: Sequelize
- front-end: HTML5, CSS, Bootstrap, jQuery