



Etap 2

**Autorzy: Kacper Renkel, Tomasz
Milanowski, Nikodem Gronowski, Maciej
Dylak; Grupa: IO2**



ETAP 1

1.Opis sytuacji

Krzysztof wpadł w nałóg palenia w wieku 18-stu lat. Na początku nie zdawał sobie sprawy jak bardzo wpływa to na wiele aspektów jego życia, takich jak np. zdrowie, kondycja czy chociażby nawet stan portfela. Kasia od zawsze chciała zacząć chodzić na siłownię, ale brakowało jej motywacji oraz przez jej specyfikę charakteru powodującą u niej potrzebę jak najszybszego zauważania efektów danej pracy lub zajęcia, nie była w stanie nigdy uczęszczać na siłownię dłużej niż 2 tygodnie.

Krzysztof oraz Kasia testowali wiele aplikacji wspomagających wykonywanie danych postanowień, ale żadna z nich nie przypadła im specjalnie do gustu i po wstępnym zapoznaniu się z działaniem szybko zrezygnowali z oferowanych przez ten program usług. Krzysztof szukał czegoś co pokazywało by w przyjemny oraz czytelny dla odbiorcy sposób jego progres w rzucaniu nałogu. Coś co sprawiłoby że patrzyłby na swoją walkę z uzależnieniem jak na coś więcej niż tylko na cyfrę dni przez które nie zapalił papierosa. Chciał mieć poczucie że wraz z jego staraniami rozwija się nie tylko on ale też jeszcze coś poza nim przez co wizja ponownego zapalenia, a co za tym idzie zniszczenia swojego progresu byłaby bardziej uzmysławiająca i przemawiająca do rozsądku o potrzebie dalszego starania się i pokonywania barier. Kasię męczyły zwykłe aplikacje z kalendarzykami oraz rozpiską planów. Była zdania że to strata czasu bo nie było czym tam nacieszyć oka i co faktycznie wizualizowałoby jej postęp w chodzeniu na siłownię. Potrzebowała motywacji żeby móc zostać przy realizacji swoich postanowień a żadna z dostępnych aplikacji nie oferowała niczego więcej niż pustych i nudnych tabel z napisami. Kasia poszukiwała czegoś co rośłoby z nią wraz z kolejnymi tygodniami uczęszczania na siłownię czegoś co mogłaby nazwać potocznie swego rodzaju kompanem w bitwie o zdrowszą siebie.

Krzysztof po raz kolejny przerwał swoją kilkudniową passę nie palenia i czuje się z tego powodu coraz bardziej zdemotywowany do kolejnych prób. Za Kasią ciągle podąża wizja powrotu na siłownię ale wie że bez odpowiedniego motywatora straci tylko pieniądze na karnet i znowu zniechęci się do ćwiczeń po tygodniu bądź dwóch.

Regulacje prawne: Ustawa Prawo przedsiębiorców, Ustawa o podatku od towarów i usług (VAT), Ustawa o ochronie danych osobowych

2.DPU biznesowy

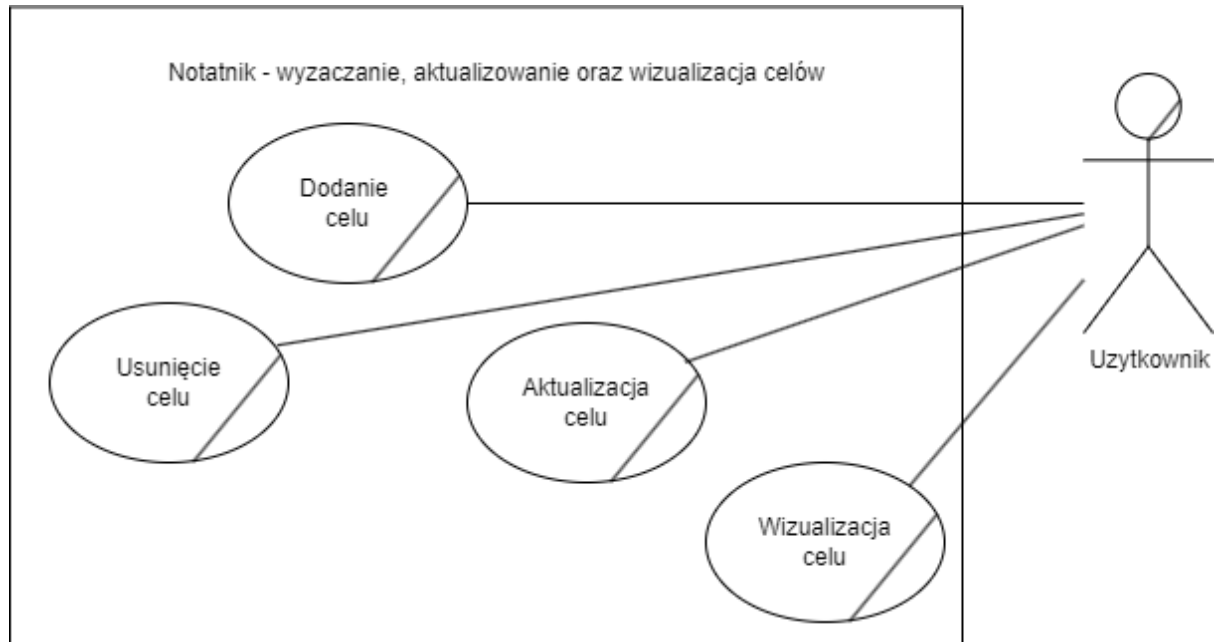


Diagram 01 Biznesowy kontekst systemu

Aktorzy Biznesowi:

- Użytkownik

Przypadki użycia:

- **PU1: Śledzenie postępu**
Użytkownik obserwuje swój postęp sprawdzając swoje notatki.
- **PU2: Aktualizacja celu**
Użytkownik modyfikuje swoje cele dopisując aktualizacje do notatnika.
- **PU3: Analiza postępów i osiągnięć**
Użytkownik przegląda swoje notatki widząc co udało mu się osiągnąć, np. data zapalenia ostatniego papierosa
- **PU4: Wyznaczenie celu**
Użytkownik definiuje nowy cel, który chce osiągnąć, zapisuje go w notatniku

- **PU5: Przeglądanie notatnika**

Użytkownik przegląda swój notatnik, gdzie może zobaczyć podsumowanie celów, postępów oraz notatki przedstawiające jego dotychczasowe osiągnięcia.

3.DPU systemowy

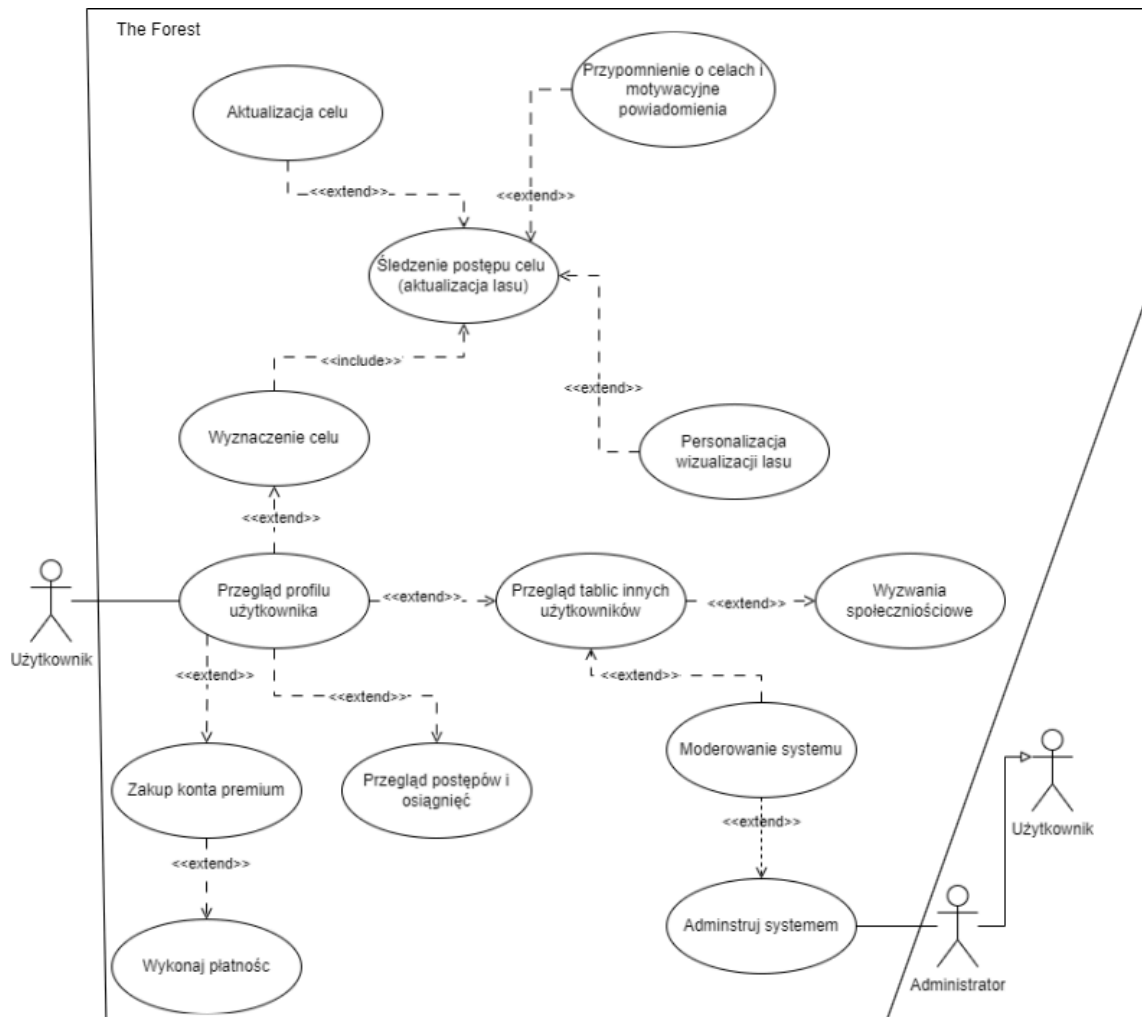


Diagram 02 Systemowy Diagram Przypadków Użycia

Lista i opisy Procesów Użytkownika (PU)

PU1: Śledzenie postępu (aktualizacja lasu)

Opis:

Użytkownik widzi swoje postępy w formie rozwijającego się lasu. Za każdy dzień bez nałogu lub po każdym treningu las się rozwija – przybywają drzewa, kwiaty i zwierzęta. W przypadku niepowodzeń (np. zapalenie papierosa), część lasu usycha.

Scenariusz śledzenia postępu:

- **Użytkownik:** Loguje się do aplikacji i wybiera opcję „Moje postępy”.
- **Aplikacja:** Wyświetla wizualizację lasu, który symbolizuje postępy użytkownika.
- **Użytkownik:** Widzi, jak las się rozwija w zależności od osiągnięć (więcej dni bez nałogu lub więcej regularnych treningów).
- **Aplikacja:** Informuje użytkownika o aktualnym statusie jego postępów (np. „Jesteś już 15 dni bez papierosa!”).

Alternatywny scenariusz:

- Aplikacja nie może załadować wizualizacji lasu (np. z powodu błędu lub problemów z serwerem).
 - Aplikacja: Informuje użytkownika komunikatem: „Wystąpił problem z załadowaniem lasu. Twoje postępy są nadal zapisywane – spróbuj ponownie później.”
 - Użytkownik: Może zgłosić problem.

PU2: Aktualizacja celu

Opis:

Użytkownik może w każdej chwili zmienić lub dodać nowe cele. W przypadku zmiany celów, las ulega odpowiednim modyfikacjom.

Scenariusz aktualizacji celu:

- **Użytkownik:** Loguje się do aplikacji i przechodzi do ustawień.
- **Aplikacja:** Wyświetla dostępne cele oraz opcje ich modyfikacji.
- **Użytkownik:** Zmienia swoje cele (np. dodaje nowy cel dotyczący diety).
- **Aplikacja:** Aktualizuje las, aby odzwierciedlić nowe cele.

Alternatywny scenariusz:

- Użytkownik zmienia cele, ale aplikacja nie aktualizuje wizualizacji lasu (np. z powodu błędu technicznego).

- Aplikacja: Wyświetla komunikat: „Twoje cele zostały zapisane, ale nie możemy w tej chwili zaktualizować wizualizacji lasu. Spróbuj ponownie później.”
- Użytkownik: Może nadal przeglądać nowe cele i otrzymuje potwierdzenie, że zmiany zostały zapisane.

PU3: Przypomnienia o celach i motywacyjne powiadomienia

Opis:

Aplikacja wysyła użytkownikowi przypomnienia oraz powiadomienia motywujące do utrzymania regularnych postępów.

Scenariusz przypomnień:

- **Aplikacja:** Codziennie wysyła powiadomienie motywacyjne, np. „Twój las rośnie coraz bujniej! Dziś 7 dzień bez papierosa”.
- **Użytkownik:** Otrzymuje powiadomienie na urządzenie mobilne.
- **Użytkownik:** Zostaje przypominany o swoich postępach i motywowany do dalszej pracy.

Alternatywny scenariusz:

- Powiadomienia nie docierają do użytkownika (np. z powodu wyłączonych uprawnień lub problemów technicznych).
 - Aplikacja: Po zalogowaniu informuje użytkownika: „Nie możemy wysyłać powiadomień. Sprawdź ustawienia swojego urządzenia lub skonfiguruj je ponownie w sekcji Ustawienia Powiadomień.”
 - Użytkownik: Ma możliwość ręcznego sprawdzenia przypomnień i motywacji w dedykowanej zakładce aplikacji.

PU4: Analiza postępów i osiągnięć

Opis:

Użytkownik może przeglądać statystyki swoich osiągnięć, takie jak liczba dni bez papierosa, liczba wizyt na siłowni oraz rozwój swojego lasu.

Scenariusz analizy postępów:

Użytkownik: Loguje się do aplikacji i wybiera opcję „Statystyki”.

Aplikacja: Wyświetla szczegółowe statystyki dotyczące postępów użytkownika (liczba dni, procent zrealizowanego celu, zmiany w wizualizacji lasu).

Użytkownik: Może sprawdzić, jak dobrze realizuje swoje postanowienia.

Alternatywny scenariusz:

- Statystyki nie są dostępne (np. z powodu błędu serwera).
 - Aplikacja: Wyświetla komunikat: „Nie możemy w tej chwili załadować statystyk. Spróbuj ponownie później.”
 - Użytkownik: Ma możliwość przeglądania uproszczonych danych (np. liczba dni od ostatniego niepowodzenia).

PU5: Przypomnienia o celach i motywacyjne powiadomienia

Opis:

Aplikacja "TheForest" wspiera użytkownika w realizacji wyznaczonych celów poprzez regularne przypomnienia o zaplanowanych działaniach oraz motywacyjne powiadomienia. Przypomnienia pomagają utrzymać systematyczność, przypominając o nadchodzących zadaniach, natomiast motywacyjne powiadomienia dostarczają inspiracji i wzmacniają zaangażowanie w momentach, gdy użytkownik potrzebuje dodatkowego wsparcia.

Scenariusz przypomnień o celach i motywacyjnych powiadomień:

- **Użytkownik:** Loguje się na swoje konto i przechodzi do sekcji „Ustawienia powiadomień”.
- **Aplikacja:** Wyświetla dostępne opcje konfiguracyjne dotyczące przypomnień o celach oraz motywacyjnych powiadomień. Użytkownik może ustawić preferencje takie jak częstotliwość, godziny oraz typ powiadomień (np. powiadomienia push, e-mail).
- **Użytkownik:** Wybiera preferencje przypomnień, np. godziny przypomnień o zadaniach oraz typy treści motywacyjnych.
- **Aplikacja:** Zapisuje ustawienia i tworzy harmonogram powiadomień, który obejmuje przypomnienia o nadchodzących zadaniach oraz dodatkowe motywacyjne wiadomości.
- **Użytkownik:** W określonych godzinach otrzymuje przypomnienia o realizacji celów (np. „Czas na trening!”) oraz motywacyjne powiadomienia (np. „Gratulacje! Osiągnąłeś kolejny kamień milowy i Twój las pięknie rośnie!”).
- **Aplikacja:** Wyświetla każde powiadomienie, a w przypadku osiągnięcia kamienia milowego aktualizuje wizualizację rozwoju lasu, zachęcając użytkownika do dalszych postępów.

PU6: Zakup konta premium

Opis:

Użytkownik może zakupić dostęp do wersji premium aplikacji, która oferuje dodatkowe funkcje, takie jak bardziej rozbudowany las, dostęp do ekskluzywnych motywacyjnych powiadomień i statystyk.

Scenariusz zakupu konta premium:

- **Użytkownik:** Loguje się do aplikacji i wybiera opcję „Kup konto premium”.
- **Aplikacja:** Wyświetla informacje o korzyściach z konta premium oraz dostępnych planach (np. miesięczny, roczny).
- **Użytkownik:** Wybiera preferowany plan i wprowadza dane płatności.
- **Aplikacja:** Przetwarza płatność, aktualizuje konto użytkownika do wersji premium i informuje o aktywacji nowych funkcji.
- **Użytkownik:** Otrzymuje dostęp do funkcji premium, takich jak ekskluzywne elementy w lesie, rozszerzone statystyki i dodatkowe motywacyjne powiadomienia.

Alternatywny scenariusz:

- Płatność nie dochodzi do skutku (np. z powodu błędu płatniczego).
 - **Aplikacja:** Wyświetla komunikat: „Nie udało się przetworzyć płatności. Sprawdź dane płatnicze lub spróbuj ponownie.”
 - **Użytkownik:** Może wybrać inną metodę płatności lub skontaktować się z obsługą klienta.

PU7: Personalizacja wizualizacji lasu

Opis:

Użytkownik może dostosować wygląd swojego lasu, np. wybierać różne style drzew, kwiatów czy zwierząt dostępne w wersji podstawowej lub premium.

Scenariusz personalizacji:

- **Użytkownik:** Loguje się i wybiera opcję „Dostosuj mój las”.
- **Aplikacja:** Wyświetla dostępne opcje personalizacji (np. style drzew, wybór motywów kolorystycznych).
- **Użytkownik:** Wybiera opcję zgodnie z własnymi preferencjami.
- **Aplikacja:** Aktualizuje wizualizację lasu, odzwierciedlając wybrane przez użytkownika elementy.
- **Użytkownik:** Cieszy się spersonalizowanym wyglądem swojego lasu.

Alternatywny scenariusz:

- Personalizacja nie działa (np. wybrane elementy nie aktualizują się w wizualizacji lasu).
 - Aplikacja: Wyświetla komunikat: „Wystąpił problem z aktualizacją lasu. Twoje ustawienia zostały zapisane – zmiany zostaną zastosowane przy następnej próbie.”
 - Użytkownik: Może zgłosić problem przez opcję „Zgłoś błąd”.

PU8: Wyzwania społecznościowe

Opis:

Aplikacja oferuje użytkownikowi możliwość dołączenia do wyzwań z innymi użytkownikami, np. wyzwanie na 30 dni bez słodczy. Wyzwania te motywują użytkowników do rywalizacji lub współpracy i są widoczne jako specjalne elementy w wizualizacji lasu.

Scenariusz wyzwań społecznościowych:

- **Użytkownik:** Loguje się i wybiera opcję „Wyzwania”.
- **Aplikacja:** Wyświetla listę dostępnych wyzwań społecznościowych (np. „30 dni bez słodczy”).
- **Użytkownik:** Dołącza do wybranego wyzwania.
- **Aplikacja:** Dodaje specjalny licznik i grafikę do lasu użytkownika, która pokazuje jego postępy w wyzwaniu.
- **Użytkownik:** Może obserwować postępy swoje i innych uczestników wyzwania.
- **Aplikacja:** Informuje użytkownika o postępach innych użytkowników, motywując go do utrzymania tempa.

Alternatywny scenariusz:

- Użytkownik nie może dołączyć do wyzwania (np. z powodu błędu serwera lub limitu uczestników).
 - Aplikacja: Informuje użytkownika: „Nie udało się dołączyć do wyzwania. Spróbuj ponownie później.”
 - Użytkownik: Może spróbować ponownie później.

PU9: Wyznaczenie celu

Opis: Użytkownik decyduje się na wyznaczenie nowego celu lub modyfikację istniejącego w aplikacji "TheForest". Może to być np. zdrowotny cel, taki jak zwiększenie aktywności fizycznej, lub bardziej osobisty, jak nauka nowej umiejętności. Podczas definiowania celu, użytkownik określa parametry, takie jak czas trwania wyzwania, częstotliwość działań, czy też szczegóły aktywności.

Scenariusz wyznaczania celu:

- **Użytkownik:** Loguje się na swoje konto i przechodzi do zakładki „Moje cele”.
- **Aplikacja:** Wyświetla listę aktualnych celów oraz opcję „Dodaj nowy cel”.
- **Użytkownik:** Wybiera opcję „Dodaj nowy cel”, po czym wybiera rodzaj celu (np. aktywność fizyczna) oraz wprowadza szczegóły celu (np. bieganie trzy razy w tygodniu przez 30 minut).
- **Aplikacja:** Tworzy nowy cel oraz dostosowuje plan rozwoju lasu tak, aby wizualizować postępy użytkownika na jego tablicy.

Alternatywny scenariusz:

- Aplikacja nie zapisuje celu (np. z powodu błędu).
 - Aplikacja: Informuje użytkownika: „Nie udało się zapisać celu. Sprawdź połączenie z Internetem i spróbuj ponownie.”
 - Użytkownik: Może zapisać cel jako wersję roboczą i dokończyć proces później.

PU10: Przeglądanie profilu użytkownika

Opis: Użytkownik chce sprawdzić szczegóły swojego profilu, takie jak aktualne cele, historia wyzwań, osiągnięcia oraz statystyki dotyczące realizacji postanowień.

Scenariusz przeglądania profilu:

- **Użytkownik:** Przechodzi do sekcji „Profil” po zalogowaniu na swoje konto.
- **Aplikacja:** Wyświetla profil użytkownika, zawierający szczegóły takie jak aktualne i zakończone cele, statystyki oraz wizualizację jego lasu rozwojowego.
- **Użytkownik:** Przegląda swój profil, analizuje postępy oraz widzi wizualne zmiany w swoim lesie na podstawie osiągniętych celów.

Alternatywny scenariusz:

- Profil użytkownika nie ładuje się (np. z powodu problemów z serwerem).
 - Aplikacja: Wyświetla komunikat: „Nie udało się załadować profilu. Sprawdź połączenie z Internetem i spróbuj ponownie.”
 - Użytkownik: Może uzyskać dostęp do podstawowych informacji o celach, jeśli zostały załadowane wcześniej.

PU11: Przeglądanie tablic innych użytkowników

Opis: Użytkownik przegląda tablice rozwoju innych użytkowników aplikacji „TheForest”, aby zyskać inspirację lub zobaczyć, jakie cele wyznaczają inni. Widzi, jak rozwijają swoje lasy, oraz może śledzić postępy znajomych.

Scenariusz przeglądania tablic:

- **Użytkownik:** Przechodzi do sekcji „Społeczność” lub „Tablice innych użytkowników”.
- **Aplikacja:** Wyświetla listę dostępnych do przeglądania tablic, umożliwiając filtrowanie (np. po typach celów lub aktywności).
- **Użytkownik:** Wybiera tablicę innego użytkownika, aby sprawdzić jego cele i rozwój lasu.
- **Aplikacja:** Wyświetla szczegóły tablicy wybranego użytkownika z podziałem na osiągnięte i aktualne cele oraz rozwój lasu w czasie.

Alternatywny scenariusz:

- Tablice innych użytkowników nie są dostępne (np. z powodu problemów z serwerem).
 - Aplikacja: Informuje użytkownika: „Nie możemy załadować tablic innych użytkowników. Spróbuj ponownie później.”
 - Użytkownik: Może spróbować ponownie później.

PU12: Wykonaj płatność

Opis: Użytkownik dokonuje płatności za dodatkowe funkcje premium w aplikacji, takie jak dostęp do zaawansowanych wyzwań, specjalnych motywów wizualnych dla lasu czy też spersonalizowanych analiz i raportów.

Scenariusz płatności:

- **Użytkownik:** Przechodzi do sekcji „Sklep” lub „Opcje premium” w aplikacji.
- **Aplikacja:** Wyświetla ofertę funkcji premium oraz opcje płatności (np. abonament miesięczny lub roczny).
- **Użytkownik:** Wybiera odpowiednią opcję i przechodzi do płatności.
- **Aplikacja:** Wyświetla formularz płatności i umożliwia wprowadzenie danych płatniczych.
- **Użytkownik:** Wprowadza wymagane informacje i potwierdza płatność.
- **Aplikacja:** Przetwarza płatność, aktywuje funkcje premium i informuje użytkownika o pomyślnym zakończeniu procesu.

Alternatywny scenariusz:

- Płatność nie zostaje zrealizowana (np. z powodu błędu w systemie płatności lub braku środków).
 - Aplikacja: Wyświetla komunikat: „Nie udało się przetworzyć płatności. Sprawdź swoje dane płatnicze lub wybierz inną metodę.”
 - Użytkownik: Może ponowić próbę lub skontaktować się z obsługą klienta.

Scenariusze do PU

PU1: Śledzenie postępu (aktualizacja lasu)

Przypadek użycia:

Krzysztof i Kasia śledzą swoje postępy, obserwując, jak każde osiągnięcie dodaje nowe elementy do wizualizacji ich drzew w lesie. Każdy dzień bez nałogu (dla Krzysztofa) lub dzień ćwiczeń (dla Kasi) sprawia, że ich drzewa rosną. Jeśli nie realizują postanowień, drzewo zaczyna usychać. Po zakończeniu wyzwania ich pełne drzewo zostaje dodane do ich osobistej kolekcji w lesie.

Scenariusz:

- **Dzień 1**
 - **Krzysztof** rozpoczyna wyzwanie „60 dni bez papierosa” i widzi kiełkujące drzewko jako symbol początku jego drogi.
 - **Kasia** po pierwszym dniu ćwiczeń widzi młode drzewko, które symbolizuje jej nowy nawyk.
- **Dzień 7**
 - **Krzysztof** widzi, jak jego drzewo zyskuje nowe liście i jest coraz wyższe, co motywuje go do kontynuacji.
 - **Kasia**, aby nie tracić motywacji, aplikacja zachęca ją informacją: „Twoje drzewo pięknie się rozwija!”.
- **Dzień 15**
 - **Krzysztof** przeżywa trudniejszy dzień i łamie postanowienie. Widzi, że jego drzewo częściowo uschło. To wizualne przypomnienie sprawia, że postanawia bardziej się zaangażować.
 - **Kasia** ma chwilę zawahania, ale włącza w aplikacji “tryb motywacyjny” który powoduje, że aplikacja częściej wysyła powiadomienia o rosnącym drzewku.
- **Dzień 60**
 - Po dwóch miesiącach **Krzysztof** kończy swoje wyzwanie bez palenia. Widzi w aplikacji pełne, rozłożyste drzewo, które dodaje do swojego wirtualnego lasu.
 - **Kasia** również kończy swoje wyzwanie ćwiczeń. Jej drzewo jest barwne i bujne, a aplikacja gratuluje jej, dodając drzewo do jej kolekcji.

PU2: Aktualizacja celu

Przypadek użycia:

Kasia chce zwiększyć intensywność swojego wyzwania, aby utrzymać koncentrację, zmieniając cel na „5 dni ćwiczeń w tygodniu”. Krzysztof również aktualizuje swój cel, wydłużając wyzwanie na „100 dni bez papierosa”.

Scenariusz:

1. Kasia:

- Wybiera opcję „Edytuj cel” i zmienia liczbę dni ćwiczeń na „5 dni w tygodniu”.

2. Krzysztof:

- Wybiera „Edytuj cel” i aktualizuje cel na „100 dni bez papierosa”.

PU3: Przypomnienia o celach i motywacyjne powiadomienia

Przypadek użycia:

Aplikacja wysyła przypomnienia o wyzwaniach i motywacyjne powiadomienia, aby wspierać Krzysztofa i Kasię w ich postanowieniach.

Scenariusz:

1. Krzysztof:

- Każdego ranka otrzymuje przypomnienie: „Dziś kolejny dzień na drodze do zdrowia! Twoje drzewo rośnie.”
- Co tydzień aplikacja motywuje go, wysyłając powiadomienie z wizualizacją jego drzewa i notką: „Gratulacje! Drzewo jest coraz bliżej pełnego wzrostu.”

2. Kasia:

- Każdego dnia ćwiczeń otrzymuje przypomnienie: „Dziś czas na ćwiczenia! Zobacz, jak twoje drzewo zyska nowy blask.”

PU4: Analiza postępów i osiągnięć

Przypadek użycia:

Krzysztof i Kasia przeglądają statystyki swoich postępów, aby ocenić, ile dni wytrwali i jak wygląda ich las z drzewami z różnych zakończonych wyzwań.

Scenariusz:

1. Krzysztof:

- Przegląda statystyki i widzi, że wytrwał już 60 dni bez palenia. Jego las zapełnia się pełnymi drzewami, które symbolizują wygrane wyzwania.
- Może też zobaczyć podsumowanie dni, w których złamał postanowienie, co motywuje go do dalszej pracy.

2. Kasia:

- Przegląda statystyki dotyczące swoich ćwiczeń i widzi wizualne podsumowanie każdego zakończonego tygodnia.
- Aplikacja dostarcza wykresy pokazujące jej rozwój w ciągu miesięcy, co zachęca ją do utrzymania tempa.

PU5: Zakup konta premium

Przypadek użycia:

Krzysztof decyduje się na wykupienie konta premium, aby odblokować dodatkowe opcje, takie jak dostęp do rozbudowanej wizualizacji drzewa oraz zaawansowane statystyki.

Scenariusz:

1. Krzysztof:

- Wybiera opcję „Przejdź na premium” i przegląda funkcje, takie jak możliwość personalizacji swojego lasu i bardziej szczegółowe statystyki.
- Decyduje się na zakup, dokonuje płatności i natychmiast odblokowuje dodatkowe funkcje.

PU6: Personalizacja wizualizacji lasu

Przypadek użycia:

Kasia korzysta z możliwości personalizacji lasu, wybierając różne style drzew i kolorystyki, aby jej postęp był bardziej angażujący.

Scenariusz:

1. Kasia:

- Przechodzi do sekcji „Personalizacja” i wybiera różne rodzaje drzew oraz motywy kolorystyczne.

PU7: Wyzwania społecznościowe

Przypadek użycia:

Kasia dołącza do wyzwań społecznościowych, takich jak „30 dni bez słodczy”, aby zwiększyć motywację i zyskać nowe drzewo do swojego lasu.

Scenariusz:

1. Kasia:

- Wybiera wyzwanie społecznościowe z listy dostępnych opcji i akceptuje wyzwanie „30 dni bez słodczy”.
- Każdy dzień sukcesu przyczynia się do rozwoju jej nowego drzewa społecznościowego, które po zakończeniu wyzwania zostaje dodane do jej lasu.

PU8: Wyznaczenie celu

Przypadek użycia:

Krzysztof definiuje nowe wyzwanie, które chce osiągnąć, a aplikacja aktualizuje jego las, tworząc nowe drzewo.

Scenariusz:

1. Krzysztof:

- Wybiera „Ustaw cel” i wprowadza nowe wyzwanie „45 dni bez alkoholu”.
- Aplikacja dodaje nowe drzewo do jego lasu, które zaczyna rosnąć zgodnie z realizacją jego postanowienia.

PU9: Przeglądanie profilu użytkownika

Przypadek użycia:

Krzysztof i Kasia przeglądają swoje profile, aby zobaczyć podsumowanie celów oraz las, który udało im się zbudować dzięki zakończonym wyzwaniom.

Scenariusz:

1. Krzysztof i Kasia:

- Wchodzą w swój profil, gdzie wyświetla się ich las oraz wszystkie dotychczasowe drzewa.
- Każde drzewo po kliknięciu pokazuje nazwę wyzwania, co daje im poczucie osiągnięcia i motywację do dalszych działań.

PU10: Przeglądanie tablic innych użytkowników

Przypadek użycia:

Kasia przegląda profile innych użytkowników, aby zobaczyć ich lasy i wyzwania, co inspirowa ją do wytrwania w swoim postanowieniu.

Scenariusz:

1. Kasia:

- Otwiera profil innego użytkownika i widzi jego las pełen osiągnięć, co dodatkowo ją motywuje.
- Postanawia podjąć podobne wyzwanie, aby mieć równie rozbudowany las.

PU11: Wykonaj płatność

Przypadek użycia:

Krzysztof realizuje płatność, aby zyskać dostęp do dodatkowych funkcji konta premium.

Scenariusz:

1. Krzysztof:

- Wybiera opcję „Kup konto premium” i przechodzi do płatności.
- Po potwierdzeniu płatności jego konto natychmiast zyskuje status premium, dając mu dostęp do zaawansowanych funkcji i wizualizacji.

4. Słownik pojęć systemowych

Użytkownik = użytkownik aplikacji

Las = wizualizacja postępów użytkownika, rozwijająca się lub więdnąca w zależności od działań.

Cel = zadanie, które użytkownik chce osiągnąć (np. ograniczenie nałogu).

Urząd Skarbowy = instytucja rozliczająca podatki

Operator kart płatniczych = oprogramowanie realizujące płatność bezgotówkową z użyciem terminala płatniczego

Moderator = osoba odpowiedzialna za monitorowanie treści i aktywności użytkowników, dbająca o przestrzeganie zasad i wspierająca społeczność.

Personalizacja lasu = zmiana stylu lasu przez wybór drzew i kolorów.

Statystyki = dane o osiągnięciach użytkownika (np. liczba dni bez nałogu).

Potwierdzenie płatności = dokument lub cyfrowe potwierdzenie transakcji przy zakupie konta premium lub dokonaniu innych płatności w aplikacji.

Administrator = osoba zarządzająca aplikacją, mająca pełen dostęp do funkcji zarządzania użytkownikami, treściami i systemem.

Drzewo = element wizualizacji lasu symbolizujący postępy użytkownika; jego wzrost zależy od osiągnięć

●Obiektowy model danych

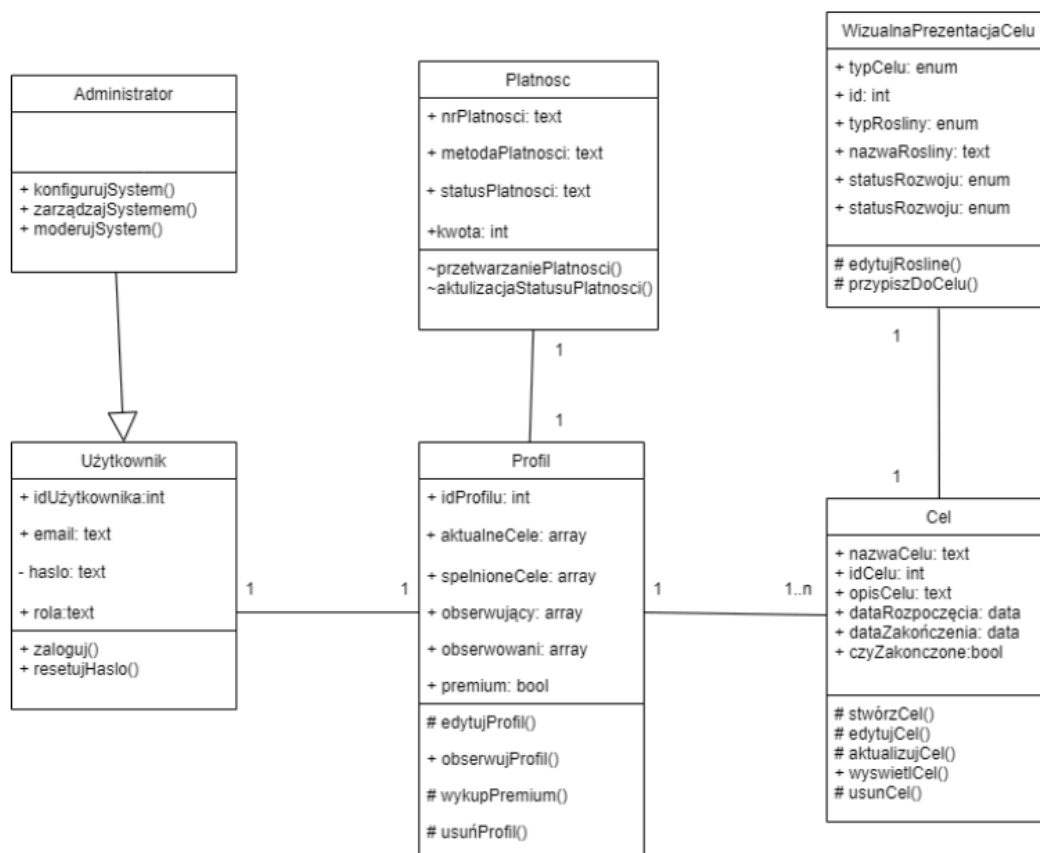


Diagram 03 Obiektowy model danych - konceptualny

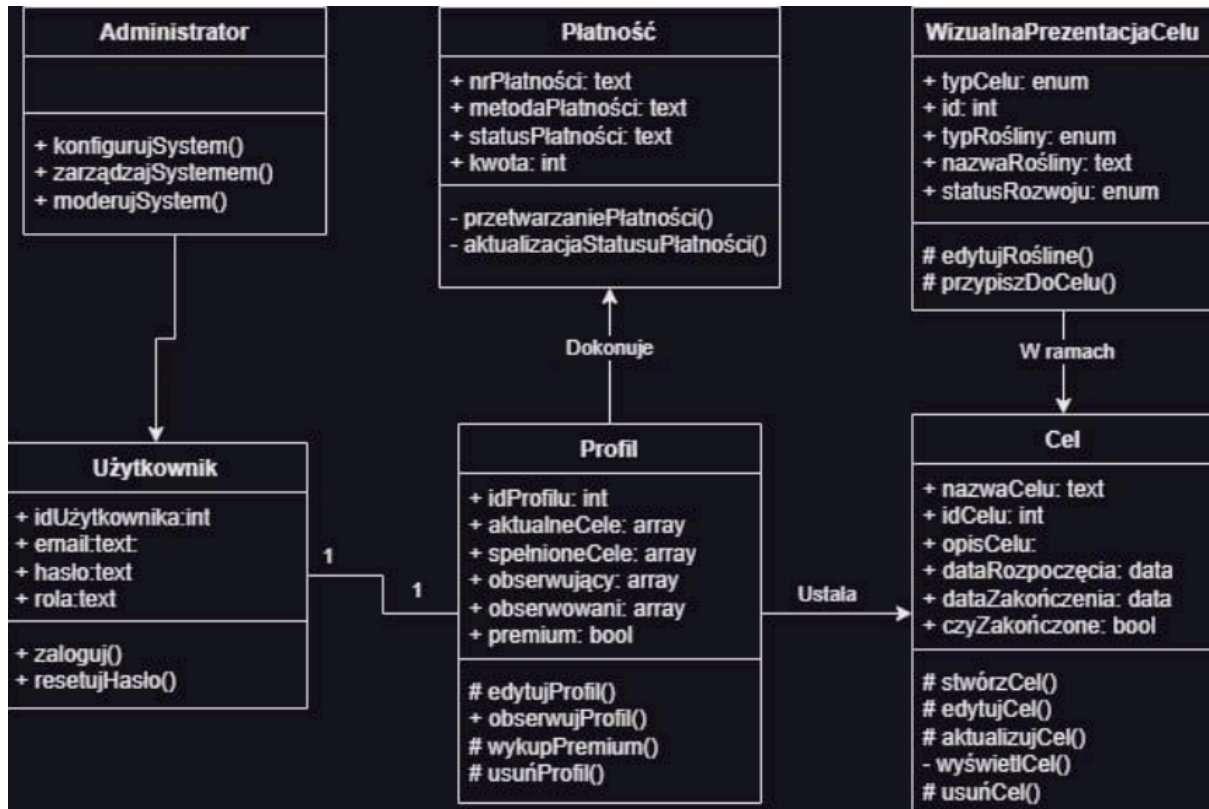


Diagram 04 Obiektowy model danych - implementacyjny

1. Lista klas, atrybutów, związków

Klasa: **Administrator**

- Lista atrybutów:

Klasa: **Użytkownik**

- Lista atrybutów:
 - idUżytkownika: int
 - email: text
 - hasło: text
 - rola: text

Klasa: **Płatność**

- Lista atrybutów:
 - nrPłatności: text
 - metodaPłatności: text
 - statusPłatności: text
 - kwota: int

Klasa: **Profil**

- Lista atrybutów:
 - idProfilu: int
 - aktualneCele: array
 - spełnioneCele: array
 - obserwujący: array
 - obserwowani: array
 - premium: bool

Klasa: **WizualnaPrezentacjaCelu**

- Lista atrybutów:
 - typCelu: enum
 - id: int
 - typRośliny: enum
 - nazwaRośliny: text
 - statusRozwoju: enum
 - skórkaPremium: enum

Klasa: **Cel**

- Lista atrybutów:
 - nazwaCelu: text
 - idCelu: int
 - opisCelu: text
 - dataRozpoczęcia: data
 - dataZakończenia: data
 - czyZakończzone: bool

Związki:

- Administrator - Użytkownik - **dziedziczenie**
- Użytkownik - Profil - **relacja 1:1**
- Profil - Płatność - **relacja 1:1**
- Profil - Cel - **relacja 1:n**
- WizualnaPrezentacjaCelu - Cel - **relacja 1:1**

○ Model konceptualny, implementacyjny

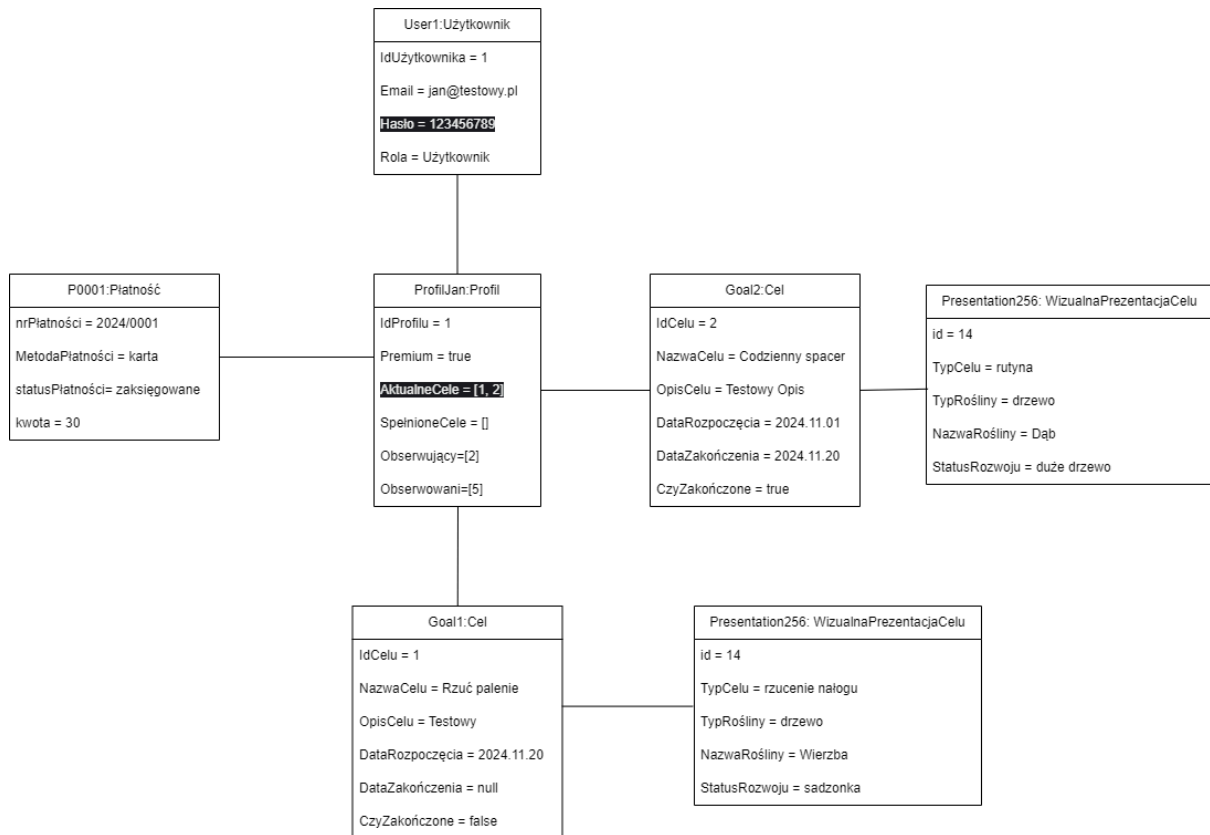


Diagram 05 Diagram obiektów

● Projekt interfejsu:

Lista funkcji

- Administrator:
 - a) Zarządzanie użytkownikami.
 - b) Monitorowanie tablic.
 - c) Zarządzanie wyzwaniem społecznościowymi.
- Użytkownik podstawowy:
 - a) Wyznaczanie celu.
 - b) Przeglądanie celów, postępów oraz osiągnięć.
 - c) Przegląd profilu użytkownika.
 - d) Zakup premium.
 - e) Personalizacja wyglądu.

Etap 2 - nazwa zespołu

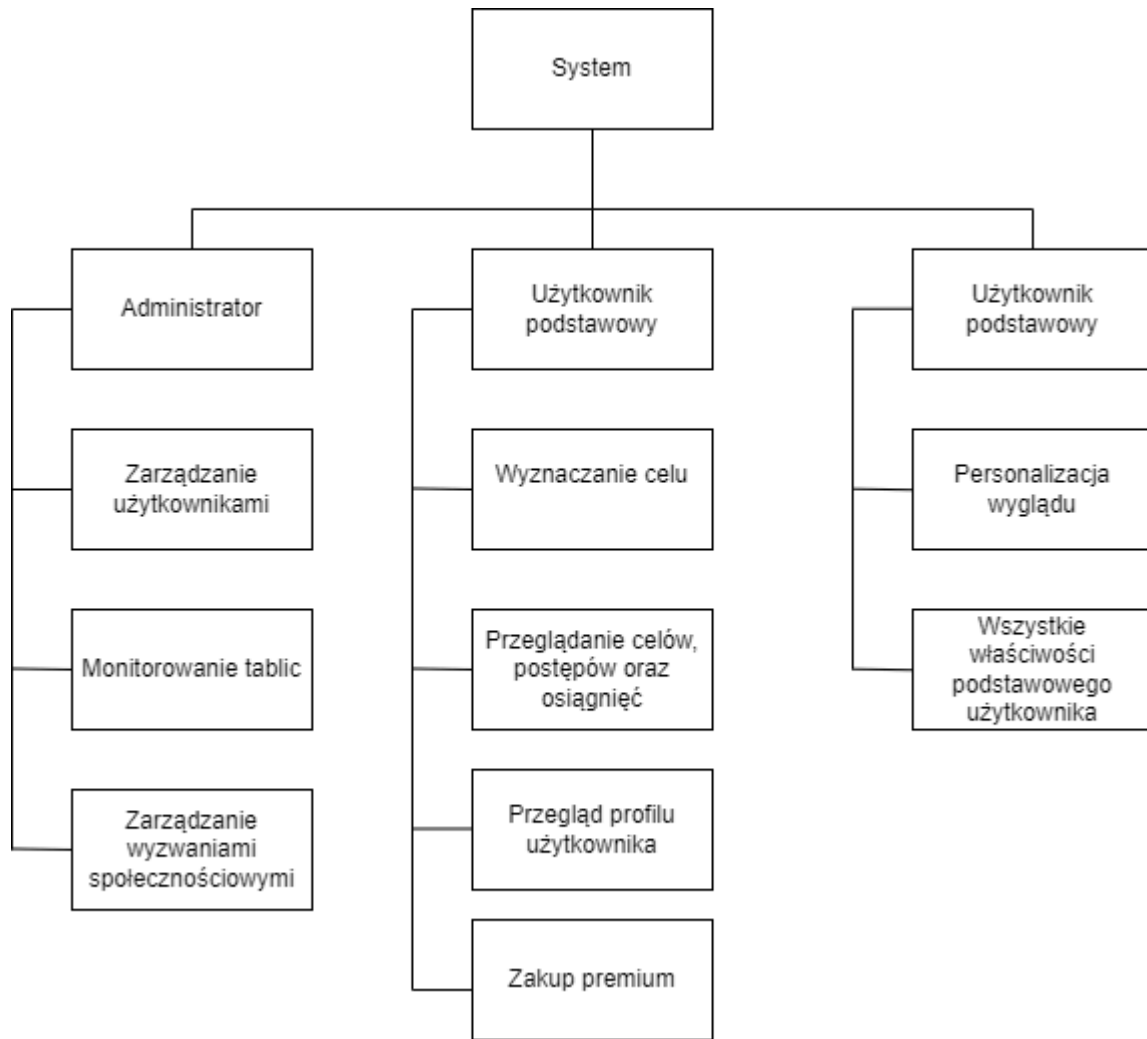


Diagram 06 Diagram FHD

○ Grupy użytkowników i ich charakterystyka

Grupa użytkowników	Charakterystyka	Przykłady funkcji
Administrator	Osoba odpowiedzialna za nadzór i zarządzanie systemem oraz społecznością.	<ul style="list-style-type: none"> - Zarządzanie użytkownikami - Monitorowanie tablic - Zarządzanie wyzwaniami społecznościowymi
Użytkownik podstawowy	Użytkownik korzystający z podstawowych funkcji systemu.	<ul style="list-style-type: none"> - Wyznaczanie celu - Przeglądanie celów, postępów oraz osiągnięć - Przegląd profilu użytkownika
Użytkownik premium	Rozszerzona wersja użytkownika podstawowego z dodatkowymi możliwościami.	<ul style="list-style-type: none"> - Wszystkie funkcje użytkownika podstawowego - Personalizacja wyglądu

1. Intuicyjność:

- Prosty i przejrzysty interfejs użytkownika.
- Widoczny dostęp do kluczowych funkcji (np. dodawania celów, podglądu wizualizacji).

2. Responsywność:

- Interfejs przystosowany do różnych urządzeń (mobilne, desktopowe).

3. Dostępność:

- Obsługa w wielu językach.
- Możliwość obsługi bez użycia myszy (aplikacja mobilna).

4. Bezpieczeństwo:

- Bezpieczne logowanie i obsługa danych użytkownika.
-

Kryteria oceny interfejsu

1. Funkcjonalność:

- Czy wszystkie funkcje działają poprawnie.
- Możliwość realizacji procesów (np. dodanie celu, realizacja płatności).

2. Ergonomia:

- Czas potrzebny na wykonanie podstawowych operacji.
- Satysfakcja użytkowników mierzona ankietą.

3. Estetyka:

- Czytelność i atrakcyjność wizualna.
- Konsystencja kolorów i elementów graficznych.

Typ interfejsu: **WWW**

Wymagane urządzenia:

- Monitor
- Mysz
- Klawiatura
- Lub Telefon

Grupy użytkowników

- a) Administratorzy: Nadzorują system, zarządzają użytkownikami i funkcjami społecznościowymi (np. wyzwania).
- b) Użytkownicy podstawowi: Korzystają z podstawowych funkcji, takich jak wyznaczanie celów czy przeglądanie postępów.
- c) Użytkownicy premium: Rozszerzona funkcjonalność, w tym personalizacja wyglądu i wszystkie funkcje podstawowe

Typowe zadania

Administratorzy:

- a) Zarządzanie użytkownikami:
 - Dodawanie nowych użytkowników: „Wprowadź dane użytkownika i zatwierdź”.
 - Usuwanie użytkownika: „Znajdź użytkownika w liście, wybierz i usuń”.
- b) Monitorowanie tablic:
 - „Przejrzyj aktywne posty i komentarze, oznacz nieodpowiednie treści do usunięcia”.
- c) Zarządzanie wyzwaniami społecznościowymi:
 - „Stwórz nowe wyzwanie, podając jego nazwę, opis i czas trwania”.
 - „Edytuj istniejące wyzwanie i zapisz zmiany”.

Użytkownicy podstawowi:

- a) Wyznaczanie celu:
 - „Wpisz nazwę celu (np. oszczędzanie), wybierz kategorię, ustaw czas trwania i zapisz”.
- b) Przeglądanie celów i postępów:
 - „Otwórz listę celów, wybierz cel, przejrzyj postępy na wykresie”.
- c) Przegląd profilu użytkownika:
 - „Sprawdź statystyki postępów i listę osiągnięć”.

Użytkownicy premium:

- a) Personalizacja wyglądu:
 - „Wybierz motyw kolorystyczny z listy, zatwierdź wybór i sprawdź podgląd”.
- b) Zakup premium:
 - „Przejdź do sekcji premium, wybierz plan, dokonaj płatności”.

Scenariusze tych zadań

1. Administratorzy

Charakterystyka: Nadzorują system oraz społeczność użytkowników.

Typowe zadania:

a) Zarządzanie użytkownikami:

- Dodawanie nowych użytkowników do systemu.
- Modyfikacja danych użytkowników (np. uprawnienia).
- Usuwanie kont użytkowników naruszających regulamin.

b) Monitorowanie tablic:

- Śledzenie aktywności na tablicach, np. postów, komentarzy.
- Moderacja treści (np. usuwanie nieodpowiednich materiałów).

c) Zarządzanie wyzwaniem społecznościowymi:

- Tworzenie nowych wyzwań dla użytkowników (np. "5 km biegu tygodniowo").
- Przeglądanie wyników wyzwań i rankingów uczestników.
- Usuwanie lub aktualizacja istniejących wyzwań.

2. Użytkownicy podstawowi

Charakterystyka: Korzystają z podstawowych funkcji systemu bez płatnych opcji.

Typowe zadania:

a) Wyznaczanie celu:

- Określanie nazwy celu (np. "oszczędności na wakacje").
- Ustawienie kategorii (np. "finanse", "zdrowie").
- Wprowadzenie szczegółów, takich jak czas trwania lub docelowa kwota.

b) Przeglądanie celów, postępów oraz osiągnięć:

- Wyświetlanie listy aktywnych celów.
- Analiza wizualizacji postępów w formie wykresów.
- Przeglądanie ukończonych celów i odznak za osiągnięcia.

c) Przegląd profilu użytkownika:

Sprawdzanie własnych danych profilowych (np. statystyk).

Podgląd listy zdobytych osiągnięć i poziomu w aplikacji.

3. Użytkownicy premium

Charakterystyka: Rozszerzona wersja użytkowników podstawowych z dodatkowymi możliwościami.

Typowe zadania (rozszerzone o zadania premium):

a) Personalizacja wyglądu:

- Wybór motywów kolorystycznych aplikacji.
- Modyfikacja układu elementów interfejsu (np. widżety).

b) Zakup premium:

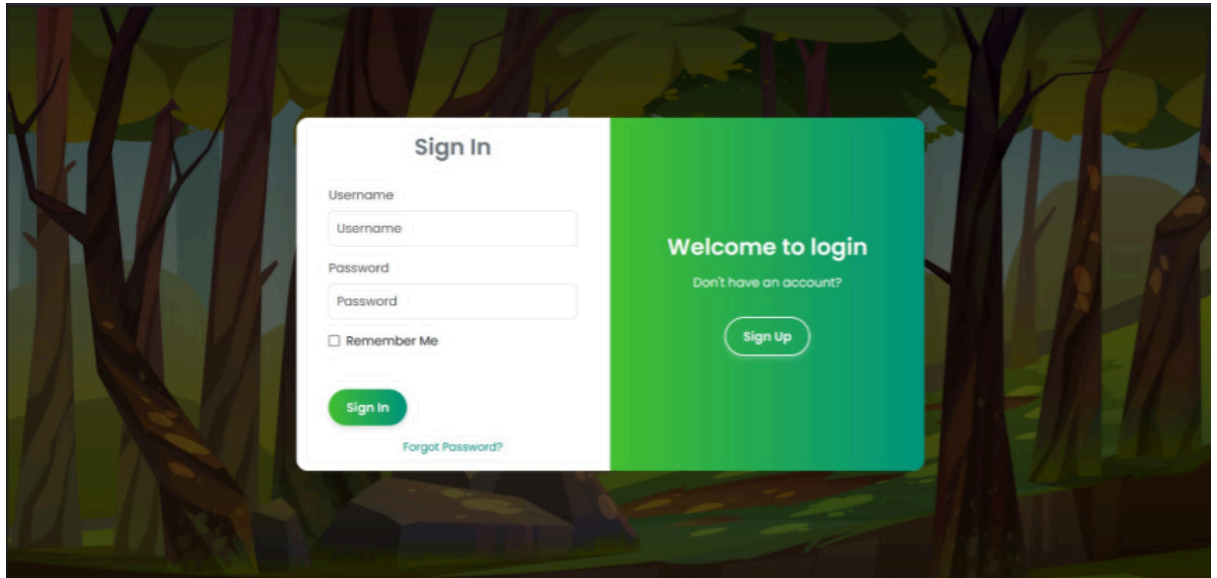
- Wybór planu subskrypcji (np. miesięczny, roczny).
- Dokonanie płatności i uzyskanie dostępu do funkcji premium.

c) Wszystkie funkcje użytkownika podstawowego:

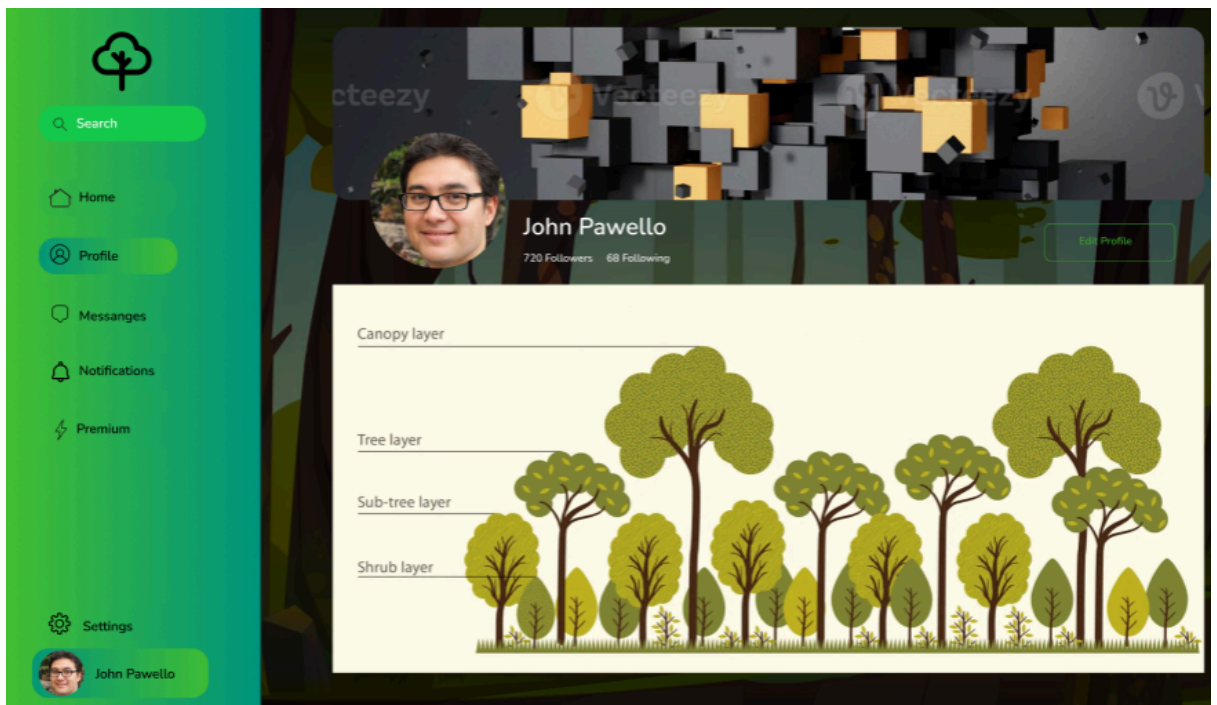
- Wyznaczanie celów.
- Przeglądanie postępów, wizualizacji i osiągnięć.
- Przegląd profilu użytkownika.

○ Projekty ekranów do scenariuszy

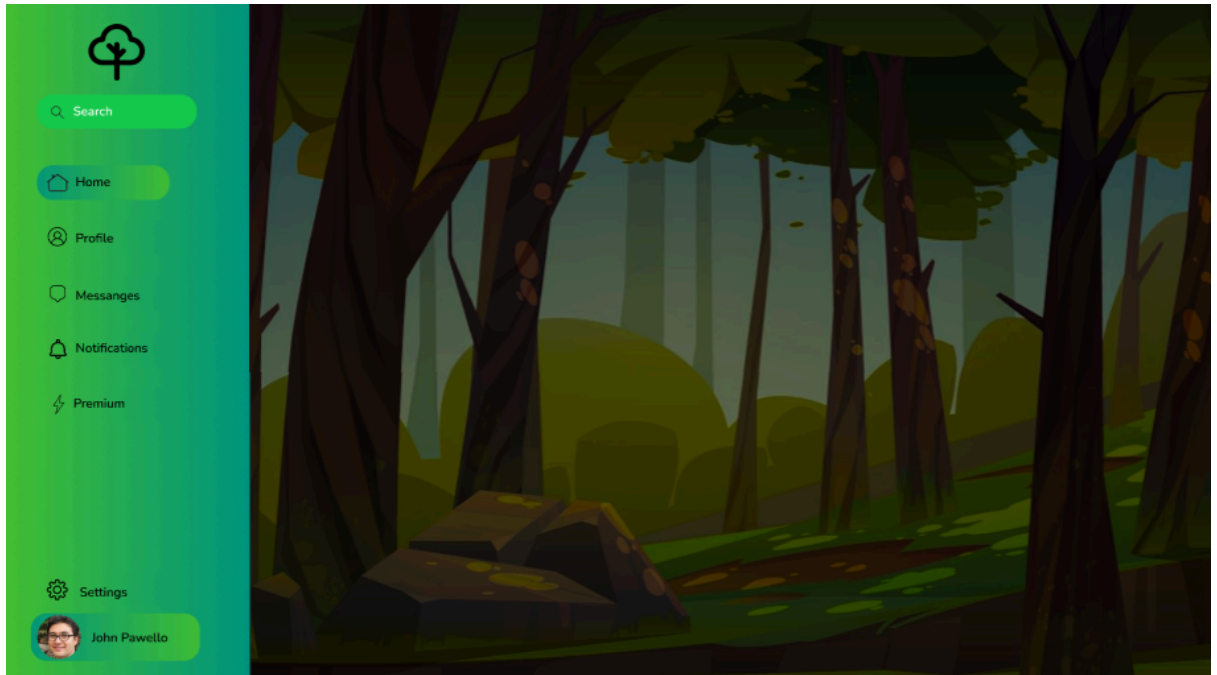
Ekran logowania



Widok profilu użytkownika



Strona główna



• Relacyjny model bazy danych

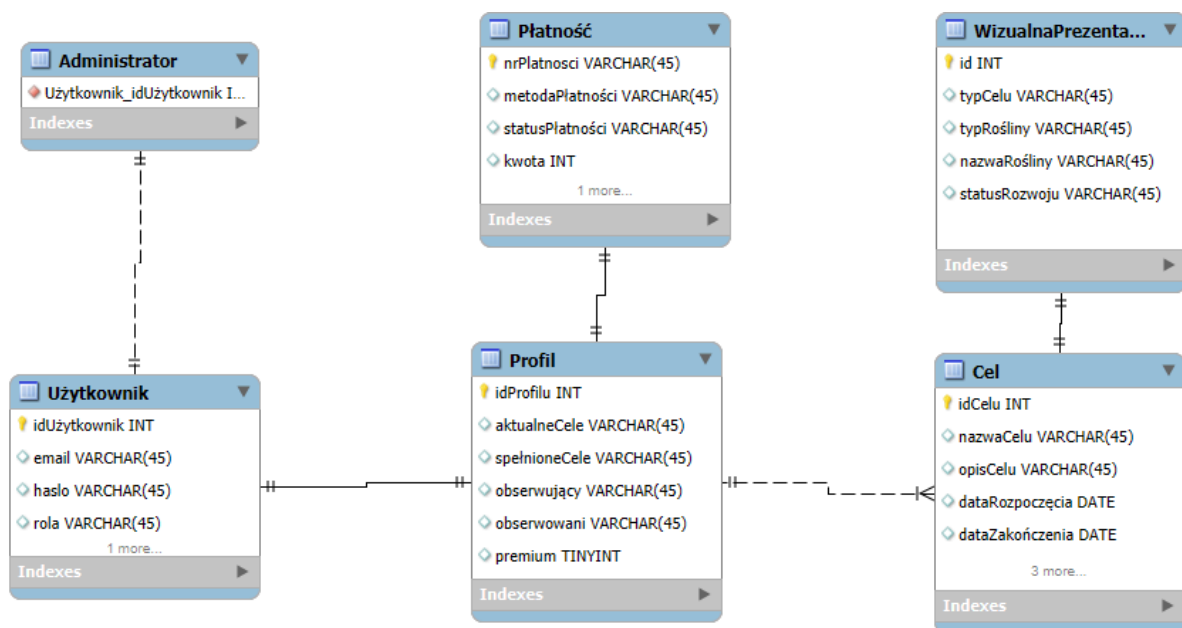


Diagram 07 Relacyjny model bazy danych

• Diagramy wdrożeniowe

Etap 2 - nazwa zespołu

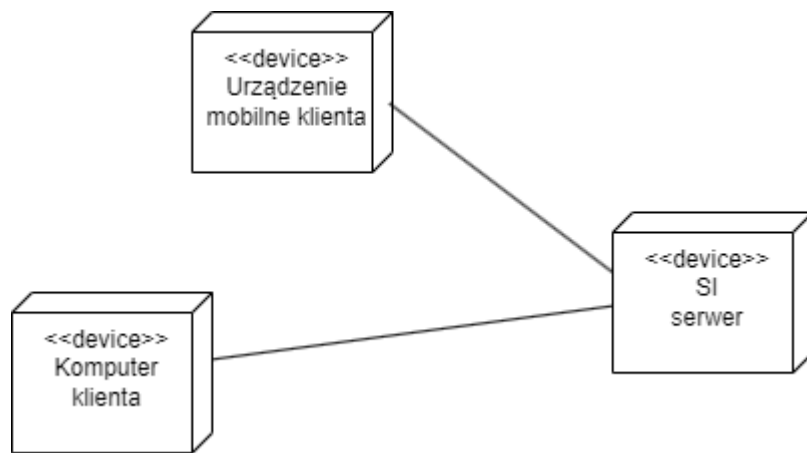


Diagram 08 Diagram rozlokowania