

UML

Kacper Wawarczyk

OPIS

Projekt ten opisuje **sklep internetowy z grami**, który pozwala na rejestrację i logowanie użytkowników. Umożliwia zamawianie gier (płatność odbywa się przy odbiorze) czy też ich recenzowanie i ocenianie. Użytkownicy, gry, recenzje, itd. przechowywane są w bazie danych.

1. Diagram klas

Istnieją 2 rodzaje kont z różnymi uprawnieniami: (zwykły) użytkownik oraz admin. Nowi użytkownicy mają miano „gości”, co oznacza, że posiadają jedynie opcję rejestracji.

Uzytkownik:

➤ Pola:

- `uzytkownikId` – unikatowy identyfikator użytkownika
- `nazwaUzytkownika` – login użytkownika
- `haslo` – hasło użytkownika
- `imie` – imię użytkownika
- `nazwisko` – nazwisko użytkownika
- `adres` – adres użytkownika
- `kodPocztowy` – kod pocztowy użytkownika
- `miasto` – miasto użytkownika
- `telefon` – numer telefonu użytkownika
- `email` – email użytkownika

➤ Metody:

- zaloguj – pozwala użytkownikowi na zalogowanie się na stronę sklepu
- zmienHaslo – pozwala użytkownikowi na zmianę hasła
- wyswietlDanePersonalne – wyświetla dane personalne (imię, nazwisko, itd.) użytkownika
- zmienDanePersonalne – pozwala użytkownikowi na zmianę danych personalnych
- przegladajGry – pozwala użytkownikowi na przeglądanie katalogu gier
- wyloguj – wylogowuje użytkownika ze strony sklepu

Admin:

➤ Pola: (te same co Uzytkownik)

➤ Metody:

- dodajGre – pozwala adminowi na dodanie nowej gry
- zmienWlasciwosciGry – pozwala adminowi na zmianę właściwości (tytuł, opis, itd.) istniejącej gry
- usunUzytkownika – pozwala adminowi na usunięcie użytkownika (na wypadek botów bądź użytkowników piszących obraźliwe komentarze)
- wyslijGry – pozwala adminowi na wysłanie gier do użytkownika (zmienia status zamówienia na Wysłane)
- usunRecenzje – pozwala adminowi na usunięcie recenzji (na wypadek obraźliwej recenzji bądź bombardowania gry bezpodstawnie opublikowanymi negatywnymi recenzjami)
- usunGre – pozwala adminowi na usunięcie gry

Istnieją jeszcze 4 klasy, które odpowiadają za funkcjonalność całego sklepu.

Recenzja:

➤ Pola:

- recenzjaId – unikatowy identyfikator recenzji
- ocena – ocena gry
- recenzja – recenzja gry (opis, komentarz)
- dataRecenzji – data recenzji
- autor – autor recenzji
- gra – gra, dla której recenzja została napisana

➤ Metody:

- usun – usuwa recenzję
- wyswietlRecenzjeDlaGry – wyświetla recenzje dla danej gry
- dodajRecenzje – dodaje nową recenzję

Zamowienie:

➤ Pola:

- zamowienieId – unikatowy identyfikator zamówienia
- dataZamowienia – data utworzenia zamówienia
- status – status zamówienia (Zawierdzone, Wyslane lub Anulowane)
- koszyk – koszyk przypisany do zamówienia
- uzytkownik – użytkownik, który utworzył zamówienie

➤ Metody:

- Zamowienie – konstruktor tworzący nowe zamówienie
- usunZamowienie – usuwa zamówienie
- zmienStatusZamowienia – zmienia status zamówienia
- ustawKoszyk – ustawia dany koszyk pod aktualne zamówienie

Koszyk:

➤ Pola:

- koszykId – unikatowy identyfikator koszyka
- gry – lista gier, które znajdują się w koszyku

➤ Metody:

- Koszyk – konstruktor tworzący nowy koszyk
- dodajGreDoKoszyka – dodaje grę do koszyka
- usunGreZKoszyka – usuwa grę z koszyka
- zapiszKoszyk – zapisuje aktualną zawartość koszyka
- wczytajKoszyk – wczytuje zawartość koszyka
- wyczysc – czyści koszyk
- wyswietlKoszyk – wyświetla zawartość koszyka

Gra:

➤ Pola:

- graId – unikatowy identyfikator gry
- tytuł – tytuł gry
- opis – opis gry
- wymagania – wymagania gry
- dataWydania – data wydania gry
- kategoria – kategoria/gatunek gry
- wydawca – wydawca gry
- okladkaUrl – adres url do okładki z gry
- gameplayUrl – adres url do gameplay'u z gry
- cena – cena gry
- ilosc – ilość gier na magazynie
- recenzje – recenzje, które zostały dla gry napisane

➤ Metody:

- ustawIlosc – ustawia ilość egzemplarzy gry

Relacje:

- Użytkownik, Zamowienie – relacja jeden do wielu, użytkownik może utworzyć wiele zamówień
- Zamowienie, Koszyk – relacja jeden do jeden, utworzenie nowego zamówienie jednocześnie tworzy nowy koszyk (istnienie koszyka jest całkowicie zależne od istnienia zamówienia)
- Koszyk, Gra – relacja jeden do wielu, koszyk może zawierać wiele gier
- Użytkownik, Recenzja – relacja jeden do wielu, użytkownik może napisać wiele recenzji
- Gra, Recenzja – relacja jeden do wielu, gra może mieć wiele recenzji

2. Diagram obiektów

Diagram obiektów opisuje przykładowe obiekty i pokazuje zależności między nimi.

3. Diagram przypadków użycia

Diagram przypadków użycia pokazuje zależności między wszystkimi rodzajami użytkowników a wszystkimi metodami.

4. Diagram czynności

Diagram czynności opisuje proces zamawiania gier.

5. *Diagram stanów*

Diagram stanów opisuje wszystkie procesy jakie może wywołać zwykły użytkownik, a także ich powiązania między sobą, od momentu rozpoczęcia pracy ze stroną sklepu do momentu wylogowania.

6. *Diagram przebiegu*

Diagram przebiegu opisuje proces zamawiania gier wraz z cyklami życia poszczególnych obiektów.

7. *Diagram komponentów*

Diagram komponentów opisuje komunikację między poszczególnymi komponentami potrzebnymi do komunikacji użytkownik-sklep.

8. *Diagram wdrożenia*

Diagram wdrożenia opisuje przykładowy proces wdrożenia całego projektu w życie.

DIAGRAM KLAS

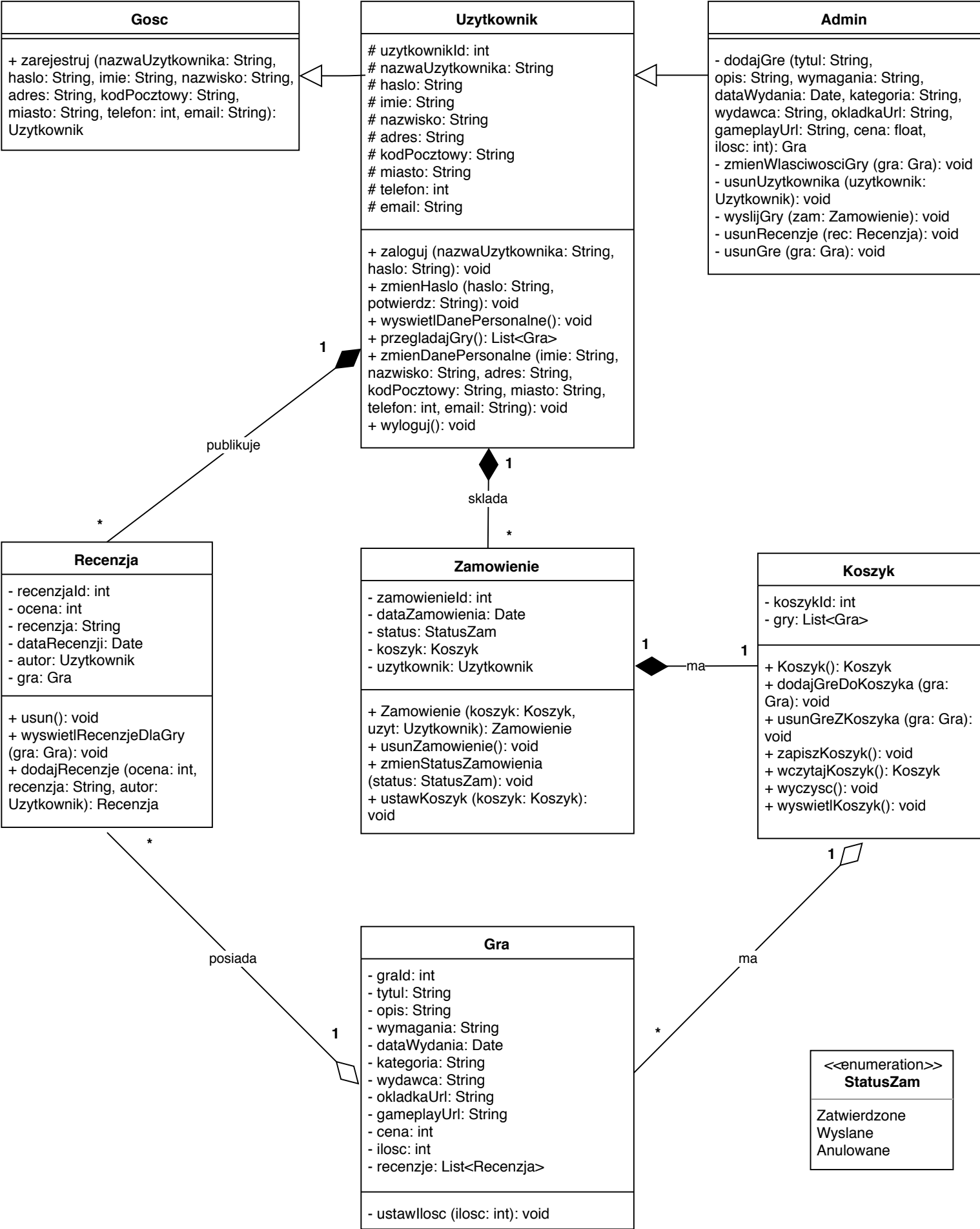


DIAGRAM OBIEKTÓW

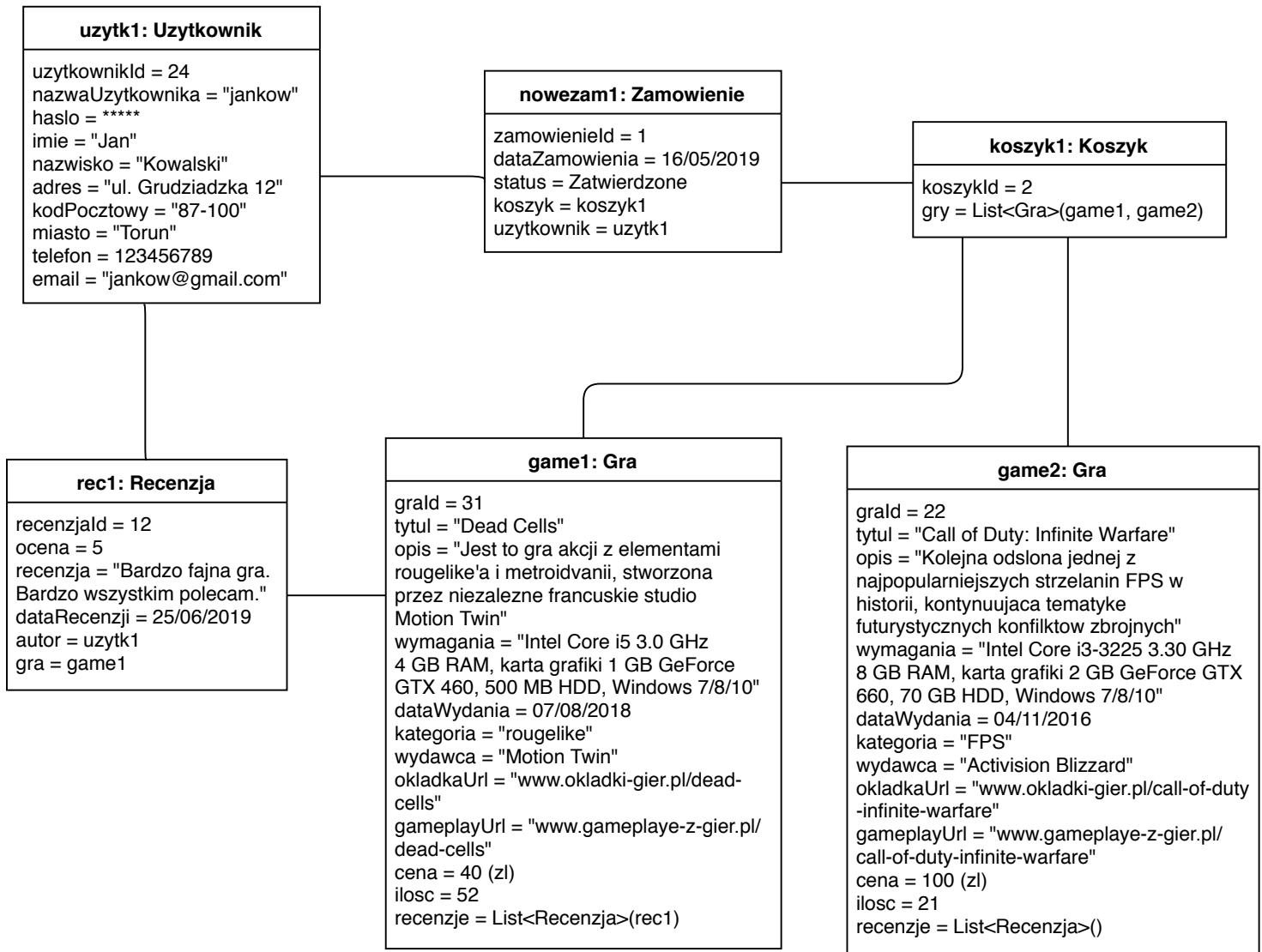


DIAGRAM PRZYPADKÓW UŻYCIA

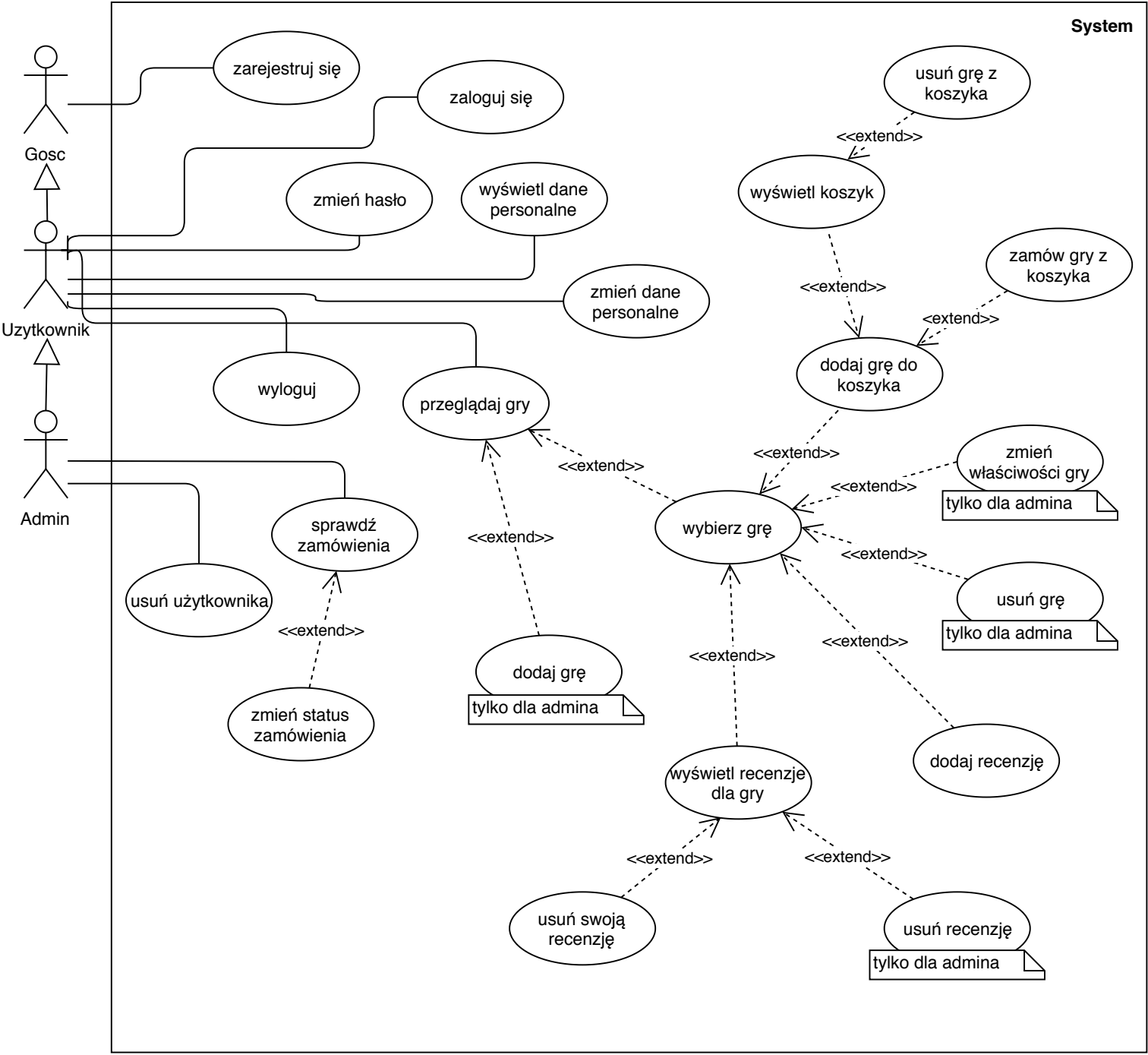


DIAGRAM CZYNNOŚCI

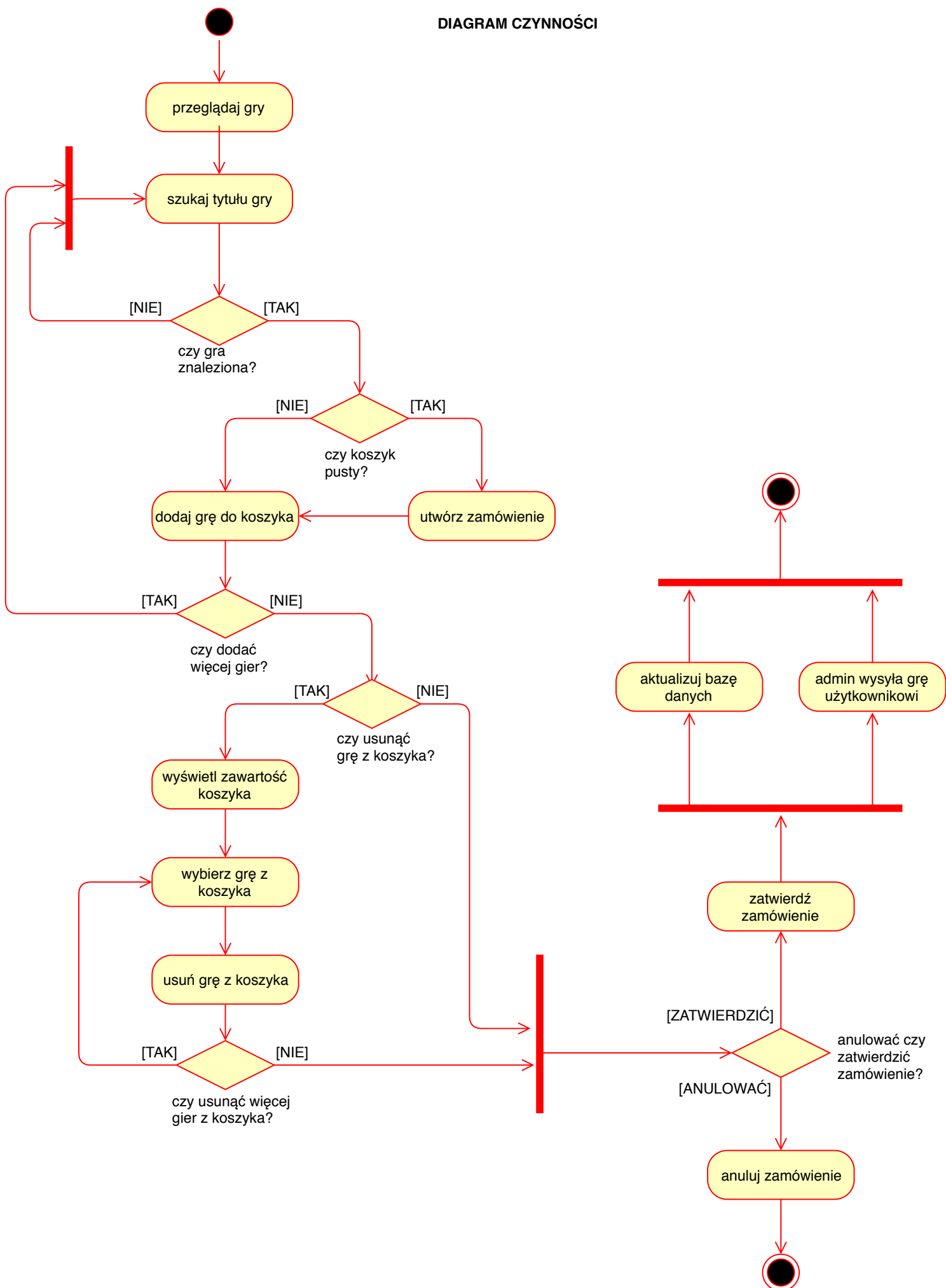


DIAGRAM STANÓW

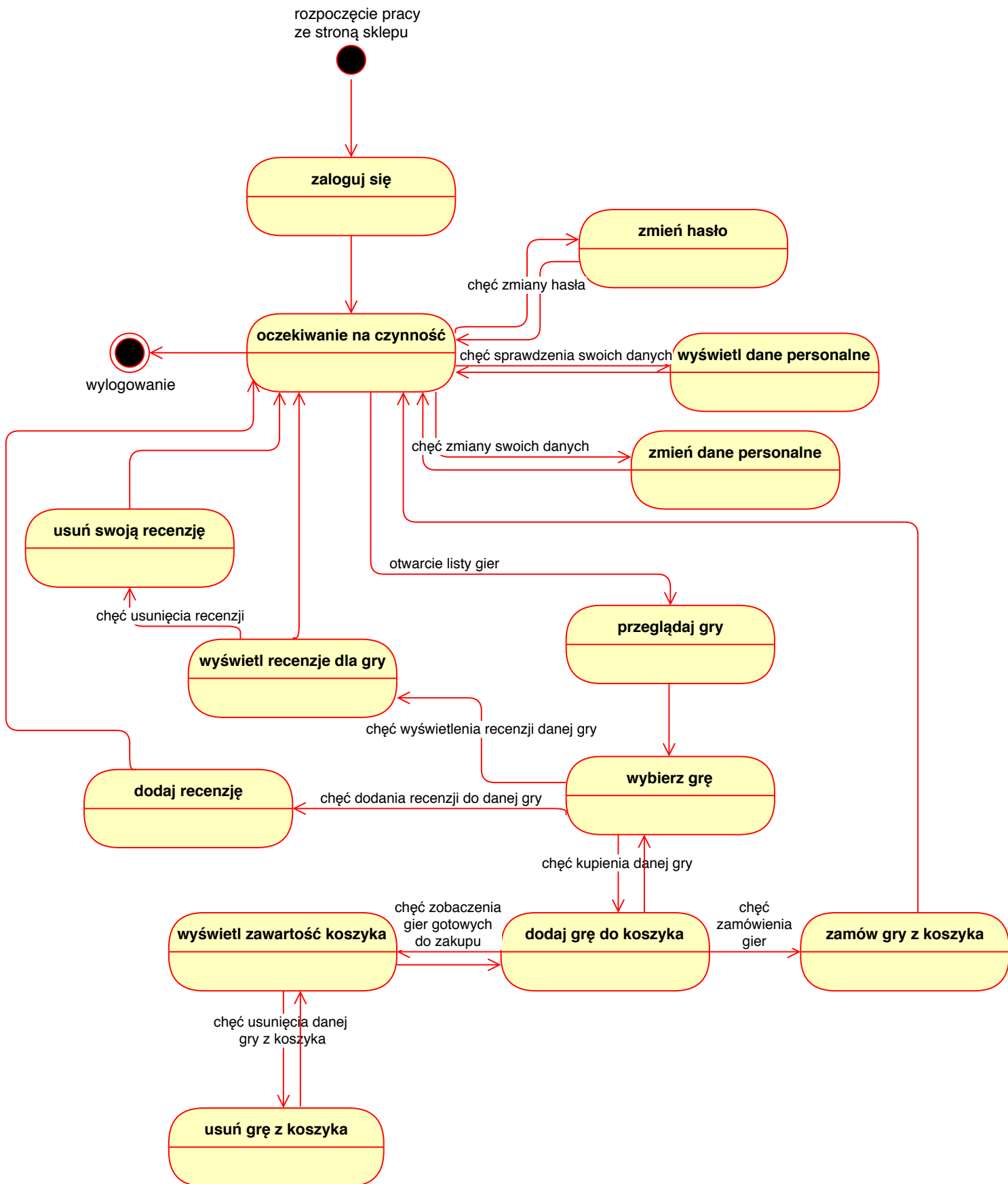


DIAGRAM PRZEBIEGU

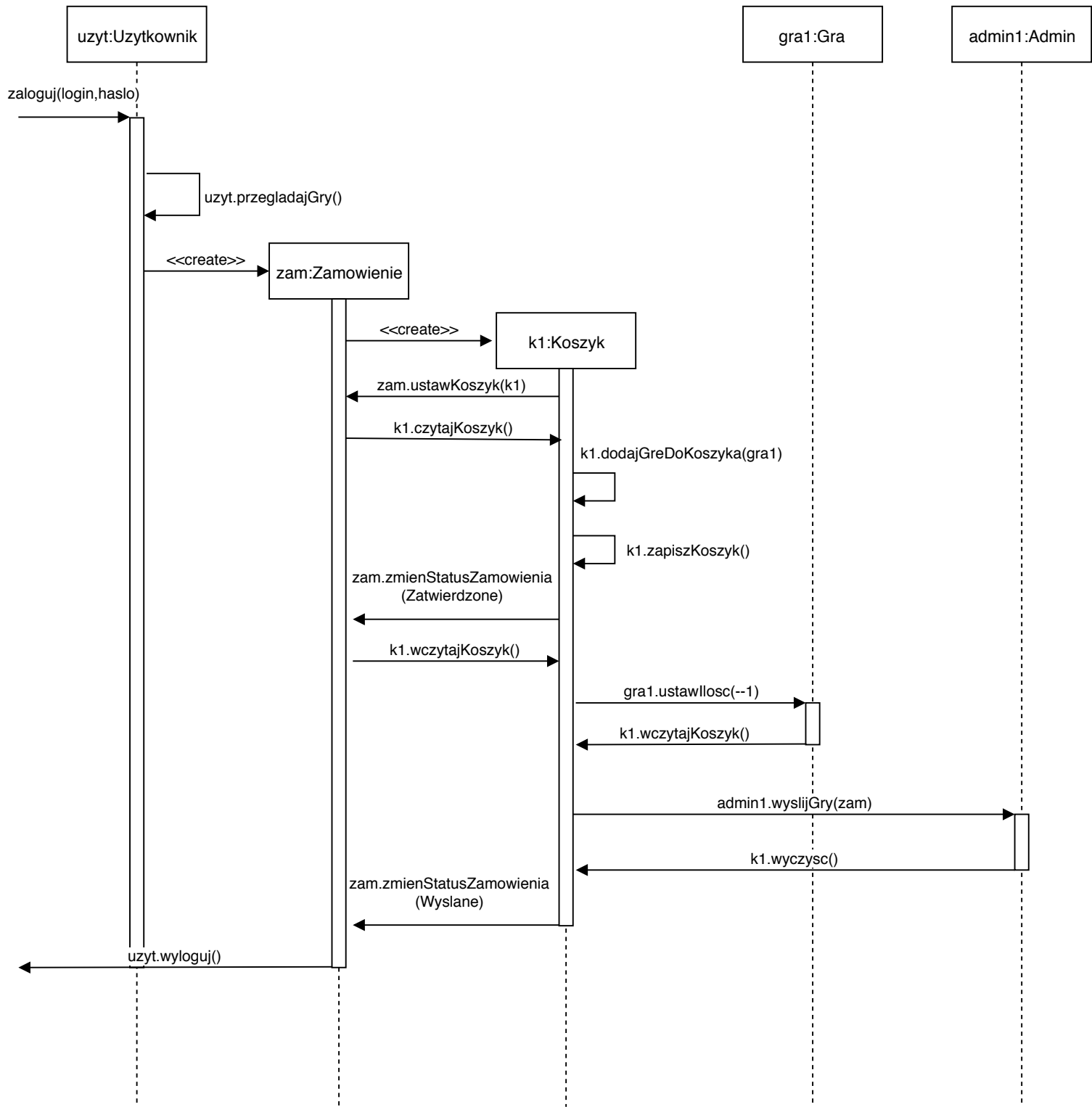


DIAGRAM KOMPONENTÓW

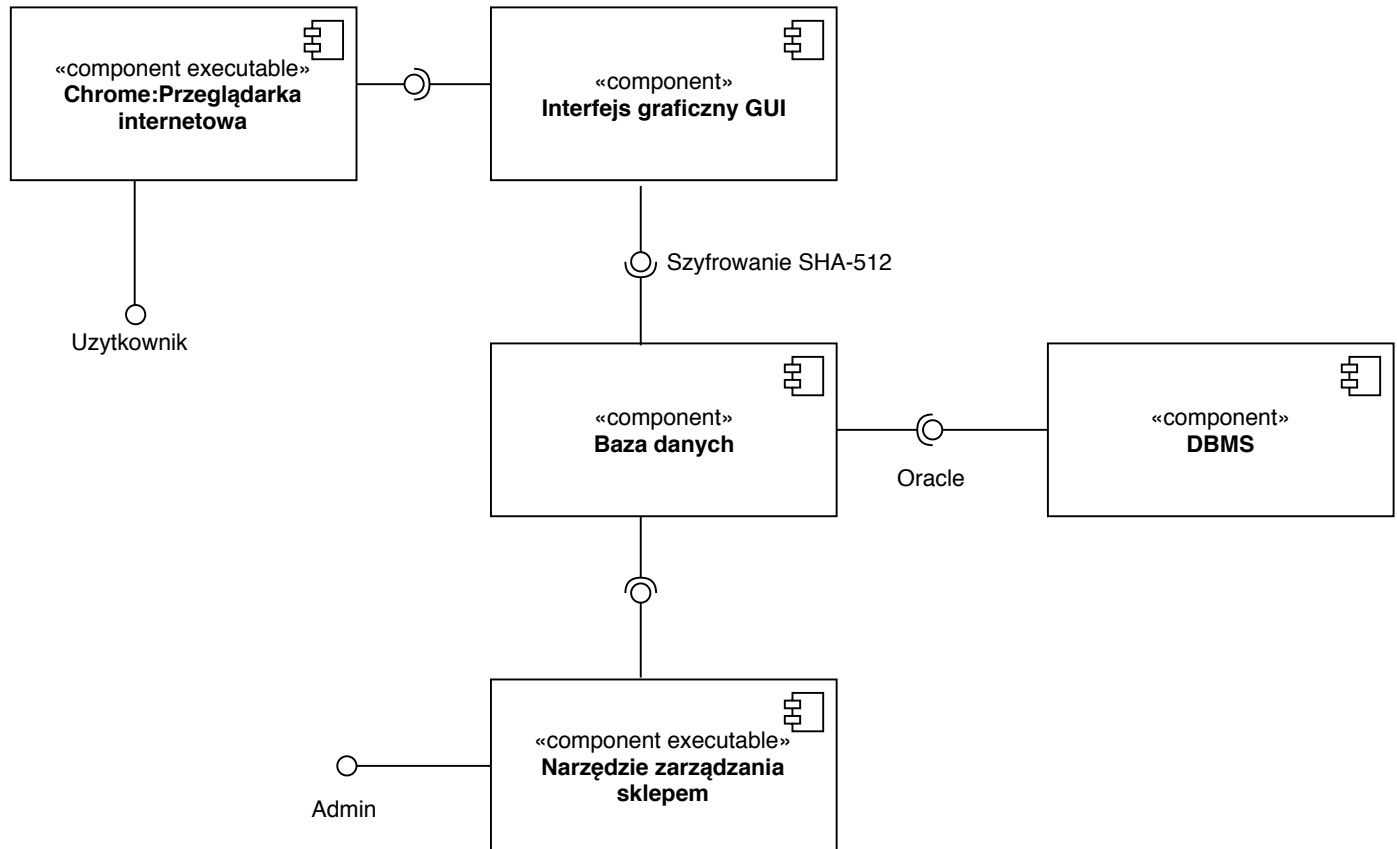


DIAGRAM WDROŻENIA

