

SPECYFIKACJA FUNKCJONALNA

Projekt „Group of Visionaires”

Mateusz Smoliński

22 grudnia 2018

Spis treści

1	Wstęp	2
2	Diagram klas	2
3	Opis klas/metod	3
3.1	Klasa MainWindow	3
3.1.1	Metoda 1	3
3.1.2	Metoda 2	3
3.2	Klasa 2	3
3.2.1	Metoda 1	3
3.3	Klasa 3	3
3.3.1	metoda	3
3.4	Klasa 4	3
3.5	Klasa 5	3
3.6	Klasa 6	3
3.6.1	Metoda 1	3
3.6.2	Metoda 2	3
4	Działanie programu i zastosowanie algorytmu	3
5	Testy jednostkowe	3
5.1	Testy klas 1 i 2	4
5.2	Testy klasy 3	4
5.3	Testy klasy 4	4
5.4	Testy klasy 5	4
5.5	Testy klasy 6	4

1 Wstęp

Cel projektu

Działanie i efekt pracy

Projekt „LUPA” zostanie napisany w języku C#, w środowisku Microsoft Visual Studio 15.9.4 na wersji C#???. Implementacja oraz testowanie programu odbywać się będą na komputerach o następujących parametrach:

- system operacyjny Windows 10 Home ver. 1803,
- procesor Intel Core i5-7200U,
- pamięć RAM 8,00 GB,
- karty graficzne Intel HD Graphics 620 + NVIDIA GeForce 940MX,

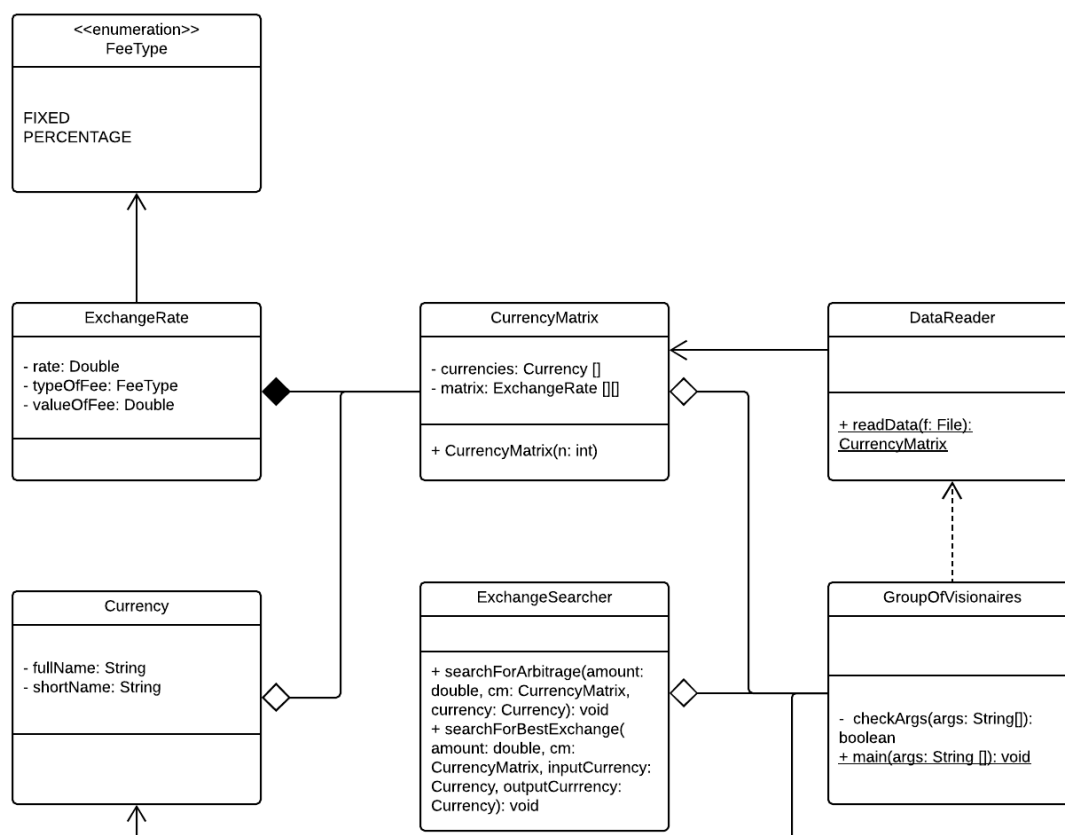
oraz:

tu komp Łukasza

2 Diagram klas

Program składać się będzie z n klas i n typów wyliczeniowych. Zależności pomiędzy poszczególnymi klasami obrazuje Rysunek 1.

W celu poprawy czytelności na diagramie klas nie zostały uwzględnione metody dostępne dla klas x, y, z oraz konstruktory xy, xz, yz.



Rysunek 1: Diagram klas

3 Opis klas/metod

3.1 Klasa MainWindow

Jest to główna klasa tego programu. opisać ją

3.1.1 Metoda 1

Coś to robi

3.1.2 Metoda 2

Pq

3.2 Klasa 2

wq

3.2.1 Metoda 1

Mxq

3.3 Klasa 3

3.3.1 metoda

- `public CurrencyMatrix (int n)`

standard listingu

3.4 Klasa 4

coś robi

3.5 Klasa 5

xxx

3.6 Klasa 6

W tej klasie coś

3.6.1 Metoda 1

3.6.2 Metoda 2

4 Działanie programu i zastosowanie algorytmu

Pełna sekwencja. Opis algorytmu może być problematyczny na tym etapie

5 Testy jednostkowe

Projekty testów zakładają użycie narzędzia ???. Poniżej znajduje się lista testów planowanych dla kluczowych metod programu, dla każdej z nich przewidziane są różne przypadki otrzymanych danych.

5.1 Testy klas 1 i 2

W tych dwóch nie trzeba wiele testować

5.2 Testy klasy 3

coś trzeba tu stestować

5.3 Testy klasy 4

Tu testujemy coś

5.4 Testy klasy 5

Ta klasa ma coś

5.5 Testy klasy 6

Ta klasa odpowiada za coś