

**PROJEKT TECHNICZNY**

Z PRZEDMIOTU PROJEKT INDYWIDUALNY

na kierunku Inżynieria i Analiza Danych

Projekt aplikacji do analizy i wizualizacji danych dotyczących  
wrażeń synestetycznych

Łukasz Brzozowski

Numer albumu 291122

Data zakończenia projektu: 14.06.2018

Wykładowca: dr hab. inż. Jerzy Balicki, prof. PW

Warszawa 2018

# Spis treści

**Wprowadzenie** // do opracowania

* 1. Dokumentacja architektoniczna
  2. Architektura rozwiązania
  3. Wykorzystane technologie
  4. Model wytwórczy
  5. Dokumentacja techniczna
  6. Wymagania systemowe
  7. Biblioteki wraz z określeniem licencji
  8. Diagramy sekwencji
  9. Model danych
  10. Dokumentacja usług Web Services // nie opracowujemy
  11. Testy jednostkowe // do opracowania
  12. Testy integracyjne // nie opracowujemy
  13. Plan testów akceptacyjnych // nie opracowujemy
  14. Poziom uprawnień użytkownika
  15. Poziom usprawnień: administratora
  16. Instrukcja obsługi // nie opracowujemy
  17. Instrukcja administratora
  18. Instalacja zależności i uruchomienie serwera aplikacyjnego
  19. Instrukcja użytkownika
  20. Rejestr zmian // nie opracowujemy

**Podsumowanie** // do opracowania

**Wykaz literatury** // do opracowania

**Spis rysunków** // nie opracowujemy

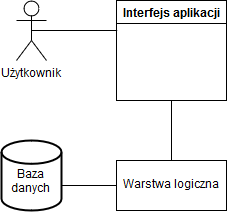
**Spis tablic** // nie opracowujemy

## PROJEKT TECHNICZNY

## 1 Dokumentacja architektoniczna

### 1.1 Architektura rozwiązania

Na rysunku 1. przedstawiono architekturę systemu.



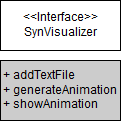
Rysunek 1: Schemat architektury rozwiązania

Aplikacja jest w pełni osadzona na komputerze użytkownika. Składają się na nią warstwa logiczna odpowiadająca za uruchamianie aplikacji   
oraz wyświetlanie interfejsu oraz baza danych przechowująca połączenia między kolorami a znakami.

Klient komunikuje się z aplikacją poprzez interfejs graficzny napisany   
w języku Java. Zapewnia to przenośność aplikacji oraz możliwość korzystania z niej na różnych systemach operacyjnych.

Osadzenie aplikacji na komputerze użytkownika umożliwia korzystanie   
z niej bez dostępu do Internetu, co gwarantuje dodatkową przenośność. Ponadto, rozmiar aplikacji i jej zaawansowanie są na tyle małe, że jej uruchomienie nawet na starszych komputerach nie powinno sprawiać problemu.

Interfejs aplikacji umożliwia wybranie pliku z tekstem, którego wizualizacja ma zostać przeprowadzona oraz umożliwia sterowanie odtwarzaniem animacji. Dodatkowo, dzięki osadzeniu bazy danych na komputerze użytkownika, łatwe staje się modyfikowanie pliku zawierającego informacje o przyporządkowaniu kolorów do znaków, co umożliwia tworzenie własnych schematów kolorystycznych do wykorzystania przez aplikację.



Rysunek 2: Metody interfejsu aplikacji

### 1.2 Wykorzystane technologie

Zarówno interfejs użytkownika, jak i skrypty składające się na wartswę logiczną aplikacji wykorzystują język Java. Jego zaletami jest przenośność kodu oraz szeroki wybór bibliotek, m.in. do generowania animacji.

Za pomocą bibliotek java.swing oraz java.awt aplikacja złoży animacje   
na podstawie ramki powiązań znajdującej się w bazie danych. Każda litera tekstu zostanie automatycznie przełożona na kilka klatek animacji.

Te same biblioteki posłużą do stworzenia interfejsu całej aplikacji. Zapewniają one szeroki zakres możliwych rozwiązań graficznych   
oraz gwarantują przenośność aplikacji pomiędzy różnymi systemami. Użytkownik również może mieć wpływ na wygląd interfejsu aplikacji,   
z której korzysta.

Ponadto podczas projektowania aplikacji zostaną użyte standardowe biblioteki języka Java: java.lang, java.util.Random, java.util.Math, java.io.Reader,   
które zapewnią odpowiednie narzędzia do działania aplikacji.

### 1.3 Model wytwórczy

Proces wytwórczy aplikacji oparty będzie o zasady modelu kaskadowego (waterfall). Możemy w nim wyróżnić kolejne fazy, takie jak:

1. Określenie wymagań
2. Projektowanie
3. Implementacja
4. Testowanie
5. Wdrożenie
6. Utrzymanie

Przejście do kolejnej fazy następuje dopiero po zakończeniu poprzedniej.

Wymagania odbiorcy zostały ściśle wyspecyfikowane przed przystąpieniem do analizy i implementacji. Efekt prac nad każda faza jest prezentowany odbiorcy i dostosowywany do jego ewentualnych uwag. Zgodnie   
ze specyfiką systemu informatycznego powstającego w ramach projektu indywidualnego, faza utrzymania może zostać pominięta ze względu   
na krótki czas zżycia systemu.

Podczas fazy implementacji wykorzystywana będzie również metodologia pracy *Test Driven Development*. Przed powstaniem danej części systemu opracowywany jest zestaw testów, które stanowią pewien rodzaj uzupełnienia specyfikacji, według której jest następnie opracowywany kod aplikacji. Prowadzi to do powstawania systemów zawierających mniej błędów (o wyższej jakości kodu) i zgodnych z wymaganiami odbiorców.

## 2 Dokumentacja techniczna

### 2.1 Wymagania systemowe

Aby uruchomić aplikację, wymagany jest system operacyjny Linux, Windows lub MacOS wraz z oprogramowaniem pozwalającym na uruchamianie aplikacji Java.

### 2.2 Biblioteki wraz z określeniem licencji

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nr. | Biblioteka | Opis | Licencja |
| 1 | Swing | Biblioteka do generowania animacji | Open Source |
| 2 | AWT | Biblioteka do generowania animacji | Open Source |
| 3 | Java.Reader | Biblioteka do odczytywania informacji z pliku tekstowego | Open Source |

Tablica 1: Lista wykorzystanych bibliotek

**2.3 Diagramy sekwencji**

### Działanie aplikacji

Rysunek 3: Schemat sekwencji działania aplikacji

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Funkcjonalność | System(y) | Opis (wejście i wyjście) |
| Działanie aplikacji | Komputer użytkownika | Wejście: Uruchomienie przez użytkownia  Wyjście: Wyświetlenie animacji na podstawie tekstu |

Tablica 2: Schemat uruchomienia aplikacji

##### 2.4 Model danych

Dokument z tekstem, na podstawie którego aplikacja ma dokonać wizualizacji, zostaje podany przez użytkownika poprzez wybranie odpowiedniego pliku w eksploratorze systemu. Plik musi być zapisany rozszerzeniem .txt. Ponadto, aplikacja przechowuje plik .csv zawierający połączenia pomiędzy literami a odpowiadającymi im kolorami. Animacja zostaje wygenerowana w formacie .gif, jednak nie jest ona esportowalna   
poza aplikację.