

	Wymaganie w oparciu o specyfikację
1	Wymagania środowiskowe do części klienckiej: WIndows 7, WIndows 8/8.1
2	Trzy wersje aplikacji - demo, koncowa, publiczna
3	Aplikacja MrBuggy 3 składa się z dwóch części - kliencka i serwerowa
4	Wymagania środowiskowe do części serwerowej: WIndows 7
5	część kliencka aplikacji w rozdzielczości 1024x 768
6	W aplikacji dostępnych ma być nie mniej niż 15 zadań (problemów)
7	Wszystkie komunikaty, informacje oraz nazwy klawiszy w interfejsie graficznym muszą być w języku polskim.
8	Ma generować dziennik zdarzeń części klienckiej
9	Dane z części klienckiej dostarczane są do części serwerowej w postaci pliku tekstowego
10	W oknie aplikacji musi się znaleźć ikona MrBuggy 3
11	Utrata połączenia sieciowego nie może zakłócić pracy aplikacji
12	aplikacja nie może pobierać więcej niż 100 MB pamięci
13	Kolejność zadań wyświetlanych w części klienckiej powinna być losowa
14	czas generowania raportu zbiorczego < 15s
15	czas odpowiedzi interfejsu < 1 s
16	wielkosc pliku kopi < 2MB
17	50 raportow w jednym momencie
18	Okno aplikacji powinno dzielić się na dwie części - okno “Zadania” oraz “Menu boczne” ułożone po prawej stronie.
19	kopia zapasowa generowana jako plik binarny, który zostanie wczytany po ponownym otwarciu aplikacji.
20	Aplikacja kliencka musi pracować w jednym z trzech trybów: kapitana drużyny, członka drużyny, zawodnika
21	W trybie członka drużyny możliwość raportowania defektów jest zablokowana
22	wymóg logowania przy użyciu loginu 2 do 8 znaków, login nie może zawierać białych znaków ani polskich znaków diakrytycznych
23	Wybór trybu pracy dokonywany jest podczas logowania do aplikacji. Nie można zmienić trybu pracy w trakcie jej działania
24	W każdym zadaniu ma być dokładnie jeden defekt
25	Aplikacja nie może utracić danych w przypadku niespodziewanego jej zamknięcia
26	Kopia zapasowa ma być tworzona po każdorazowym kliknięciu w przycisk “Znalazłem defekt”
27	aplikacja przenośna bez instalatora
28	Wersja demo posiada dwa zadania
29	3 rodzaje klas defektów - trywialne, normalne, krytyczne

30	Dostęp do części serwerowej może być zrealizowany poprzez linię komend lub interfejs graficzny użytkownika części serwerowej
31	<p>W skład menu bocznego wchodzi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- pole „czas”, - format gg:mm:ss</li> <li>- pole „numer zadania”</li> <li>- pole „opis problemu”</li> <li>- pole „lista zadań”</li> <li>- przyciski „następne” i „poprzednie”</li> <li>- przycisk „zaraportuj defekt”</li> <li>- przycisk „zakończ”</li> <li>- okno „zadania”</li> </ul>
32	konto musi zostać zablokowane po 3 krotnym wpisaniu błędnego hasła
33	różna ilość zadań w w wersji demo, końcowej oraz publicznej
34	przełączanie pomiędzy zadaniami nie może być dłuższe niż 1 sekunda
35	Rozpakowane archiwum "zip" z aplikacją musi zawierać plik wykonawczy, który uruchamia aplikację oraz wszystkie niezbędne biblioteki i zasoby.
36	MrBuggy 3 ma być aplikacją przenośną, która ma być dostarczona w postaci archiwum “zip”
37	hasło musi składać się z co najmniej 10 znaków i zawierać przynajmniej jedną małą literę, jedną wielką literę, jedną cyfrę, jeden znak specjalny, nie może zawierać białych znaków ani polskich znaków diakrytycznych
38	aplikacja serwerowa musi umożliwić komisji sędziowskiej zmianę ilości punktów
39	Wszystkie zadania mają zostać zaimplementowane w aplikacji.
40	Dodatkowo aplikacja przypisuje: -2 punkty za zgłoszenie defektu, który jest poprawnie działającą funkcjonalnością, 0 punktów za nie zgłoszenie defektu zadaniu
41	hasła muszą być przechowywane w formacie zaszyfrowanym