

# System zarządzania zdjęciami

## Spis treści

Słownik projektu.....	2
Diagram klas.....	2
Diagram danych.....	2
Przypadki użycia .....	4
Scenariusze .....	5
Rejestracja.....	5
Logowanie .....	6
Dodawanie zdjęć.....	7
Usuwanie zdjęć.....	8
Edycja zdjęcia.....	9
Dodawanie kategorii.....	10
Modyfikowanie kategorii.....	11
Udostępnianie zdjęć .....	12
Archiwizacja zdjęć/kategorii.....	13
Wyszukiwanie zdjęć.....	14
Pobieranie zdjęć.....	15

# Słownik projektu

User: osoba użytkująca program, dzieli się na LoggedUser i Admin

LoggedUser: osoba zalogowana do systemu, używająca systemu zarządzania zdjęciami

Admin: administrator systemu, osoba posiadająca wszystkie uprawnienia i rozdzielająca je między użytkownikami

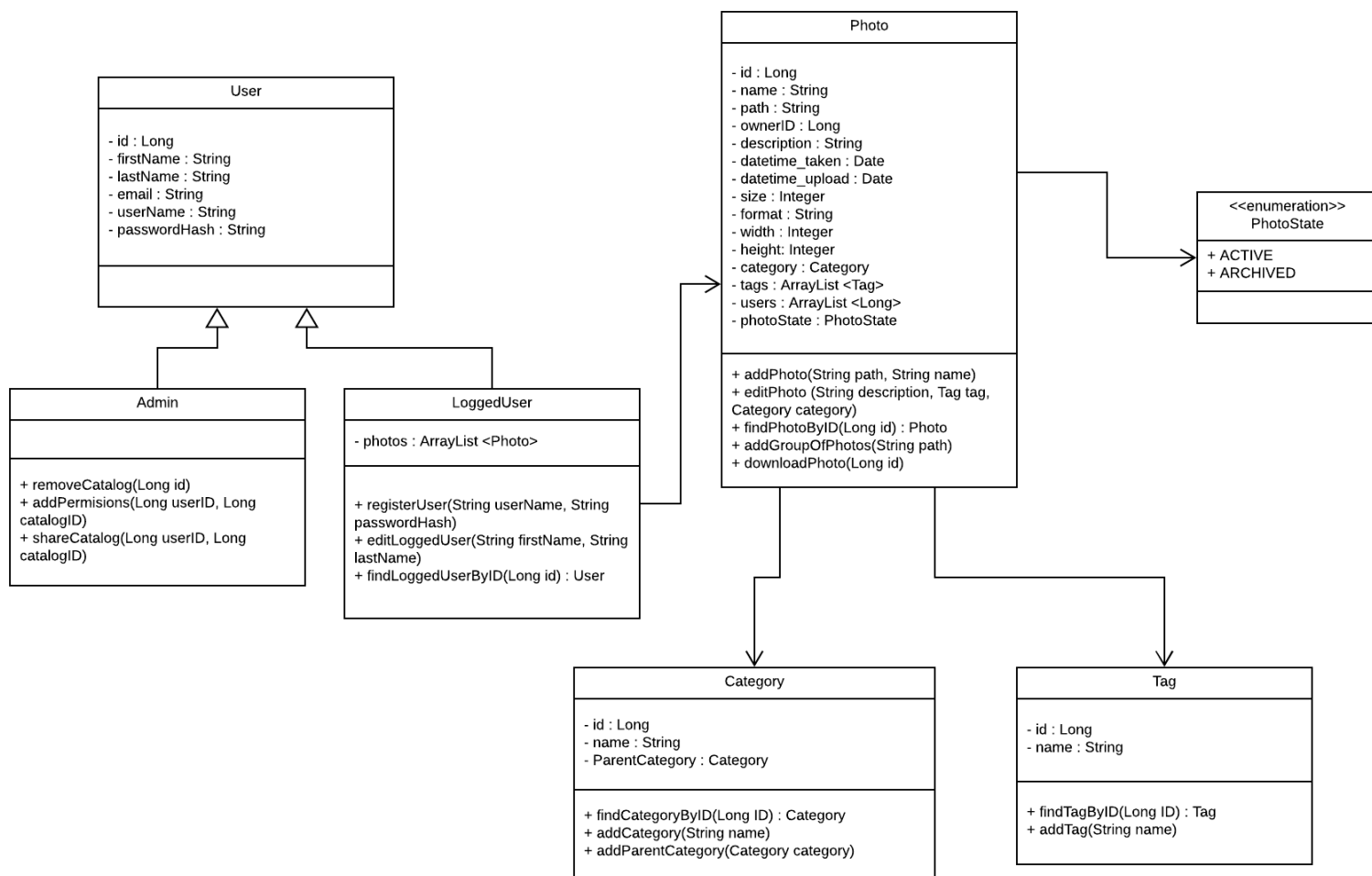
Photo: zdjęcie, które jest przechowywane w systemie zarządzania zdjęciami

Category: kategoria zdjęcia, która opisuje grupę zdjęcia i grupuje je, zdjęcie może zostać przypisane tylko do wielu kategorii.

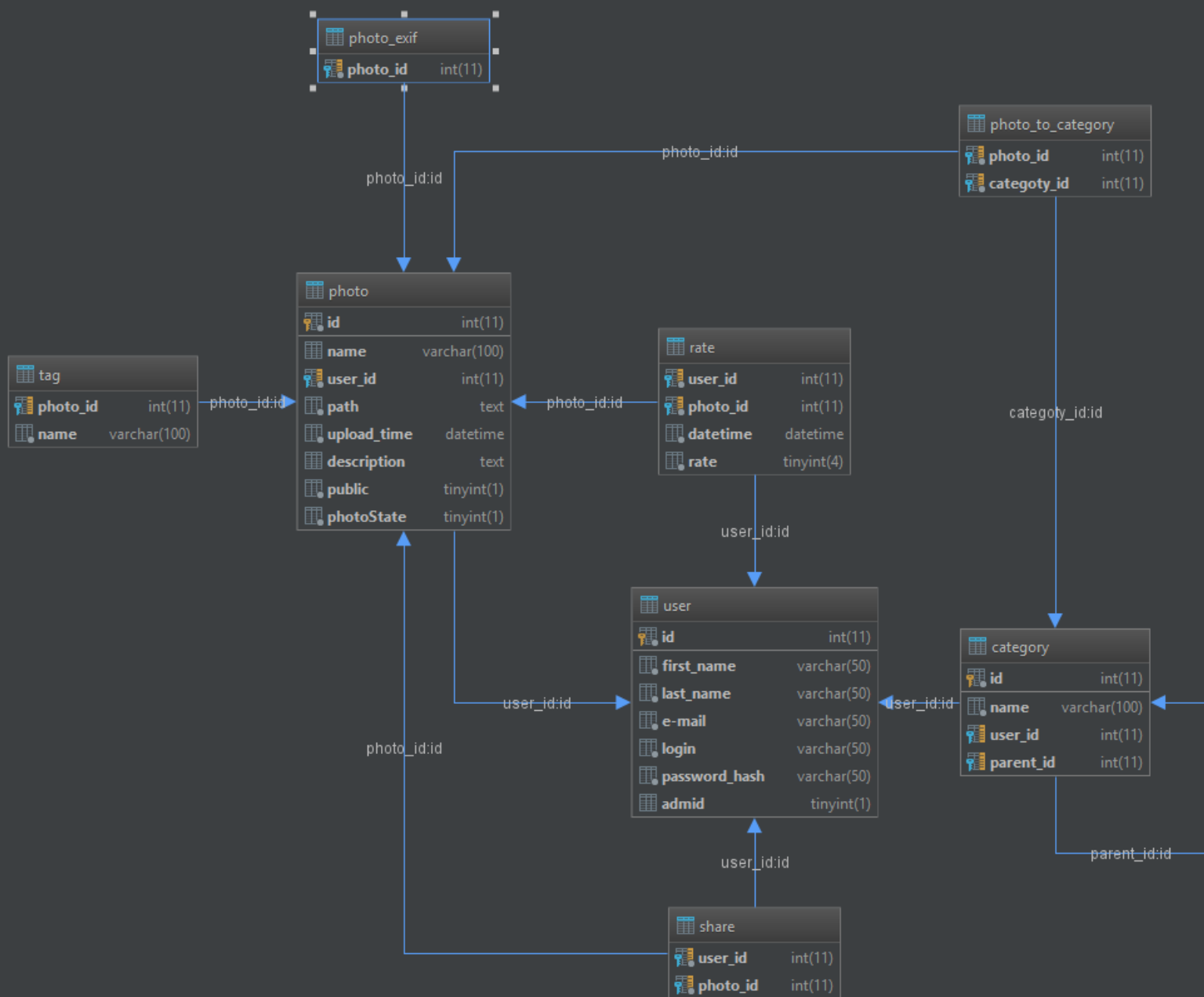
Tag: znak lub słowo kluczowe opisujące zdjęcie, zdjęcie może posiadać wiele tagów.

PhotoState: określa czy zdjęcie jest aktywne, czy archiwizowane.

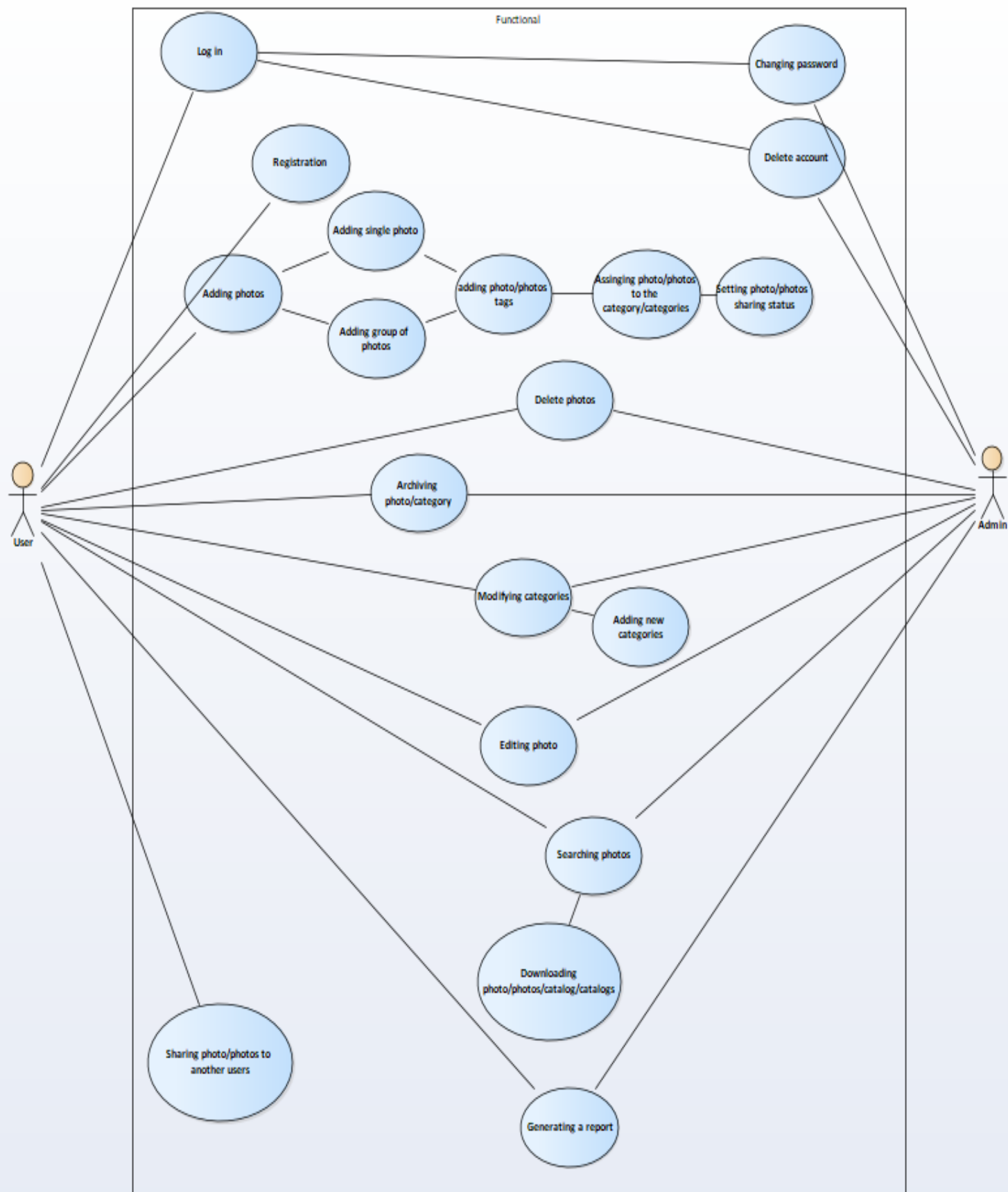
## Diagram klas



# Diagram danych



# Przypadki użycia



# Scenariusze

## Rejestracja

1. Użytkownik włącza aplikację nie będąc zalogowanym
  2. Aplikacja wyświetla użytkownikowi widok z polami na login i hasło, przyciskiem “Zaloguj się” oraz dwoma przyciskami pomocniczymi “Zapomniałem hasła” oraz “Zarejestruj się”.
  3. Użytkownik wybiera przycisk “Zarejestruj się”.
  4. Aplikacja wyświetla widok rejestracji na którym znajdują się: Nazwa użytkownika, adres e-mail, hasło, potwierdzenie hasła oraz przycisk “Zarejestruj”.
  5. Użytkownik wprowadza wszystkie powyższe dane
  6. Aplikacja sprawdza czy hasła są identyczne i czy wszystkie wymagane pola są wypełnione  
**Alternate\_1: Wprowadzone dane są niepoprawne.**
  7. Użytkownik zatwierdza rejestrację naciskając przycisk “Zarejestruj”
  8. Użytkownik zostaje zarejestrowany a aplikacja przenosi go do głównego widoku.
- 

### **Alternate\_1. Wprowadzone dane są niepoprawne.**

1. Aplikacja pozostaje na widoku rejestracji.
2. Aplikacja wyświetla nad błędnym polem czerwony napis z błędem oraz pogrubia dane pole.
3. Powrót punkt 5.

## Logowanie

1. Użytkownik otwiera aplikację nie będąc zalogowanym
  2. Aplikacja wyświetla użytkownikowi widok z polami na login i hasło, przyciskiem "Zaloguj się" oraz dwoma przyciskami pomocniczymi "Zapomniałem hasła" oraz "Zarejestruj się".
  3. Użytkownik wprowadza swój login oraz hasło.
  4. Po wprowadzeniu loginu i hasła użytkownik naciska przycisk "Zaloguj się".  
**Alternate\_1: Błędne wprowadzenie loginu lub hasła.**
  5. Aplikacja loguje użytkownika do systemu i przekierowuje go do głównego widoku.
  6. Użytkownik jest zalogowany.
- 

### **Alternate\_1. Błędne wprowadzenie loginu lub hasła.**

1. Aplikacja pozostaje na widoku logowania.
2. Aplikacja wyświetla nad błędnym polem czerwony napis "Błędny login" / "Błędne hasło" oraz pogrubia danepole.
3. Powrót punkt 5.

## Dodawanie zdjęć

1. Użytkownik włącza aplikację będąc zalogowanym.
  2. Użytkownik wybiera zdjęcia lub katalogi ze swojego urządzenia, które chce przesłać na serwer.
  3. Użytkownik naciska przycisk “Wyslij”.
  4. Aplikacja wyświetla użytkownikowi okno z polami: Kategorie, opcje udostępniania oraz przyciskiem “Wyslij zdjęcia”.
  5. Użytkownik wprowadza dane i naciska przycisk “Wyslij zdjęcia”  
**Alternate\_1: Użytkownik przerywa akcję zamykając okno.**  
**Alternate\_2: Brak dostępu do internetu.**  
**Alternate\_3: Wprowadzone dane są niepoprawne.**
  6. Aplikacja wysyła pliki do serwera.
  7. Aplikacja wyświetla komunikat użytkownikowi o zakończeniu akcji powodzeniem.  
**Alternate\_4: Aplikacja wyświetla komunikat o zakończeniu akcji niepowodzeniem.**
- 

### **Alternate\_1. Użytkownik przerywa akcję zamykając okno.**

1. Aplikacja wraca do podstawowego widoku.

### **Alternate\_2. Brak dostępu do internetu.**

2. Akcja zostaje dodana do kolejki oczekujących.
3. Urządzenie uzyskuje dostęp do internetu.
4. Powrót do punktu 6.

### **Alternate\_3. Wprowadzone dane są niepoprawne.**

1. Aplikacja wyświetla komunikat o błędzie.
2. Powrót do punktu 5.

### **Alternate. Aplikacja wyświetla komunikat o zakończeniu akcji niepowodzeniem.**

1. Aplikacja wyświetla w komunikacie przyciski “Przeslij ponownie” oraz “Anuluj”
2. Użytkownik wybiera przycisk “Przeslij ponownie”
3. Powrót do punktu 6

**Alternate. Anuluj** - Aplikacja wraca do podstawowego widoku.

## Usuwanie zdjęć

1. Użytkownik włącza aplikację będąc zalogowanym.
2. Aplikacja wyświetla użytkownikowi jego zdjęcia.
3. Użytkownik wybiera zdjęcia, które chce usunąć. Zaznaczenie odbywa się poprzez naciśnięcie checkboxa "Zaznacz" na zdjęciu/katalogu.
4. Użytkownik naciska przycisk "Usuń".
5. Aplikacja wyświetla komunikat z prośbą o potwierdzenie akcji.
6. Użytkownik potwierdza naciskając przycisk "Tak".

**Alternate\_1: Użytkownik odrzuca akcję naciskając przycisk "Nie".**

**Alternate\_2: Brak dostępu do internetu.**

7. Akcja zostaje przesłana do serwera.
8. Aplikacja wyświetla komunikat użytkownikowi o zakończeniu akcji powodzeniem.

**Alternate\_3: Aplikacja wyświetla komunikat o zakończeniu akcji niepowodzeniem.**

---

**Alternate\_1. Użytkownik odrzuca akcję naciskając przycisk "Nie"**

1. Aplikacja wraca do początkowego widoku.

**Alternate\_2. Brak dostępu do internetu.**

1. Akcja zostaje dodana do kolejki oczekujących.
2. Urządzenie uzyskuje dostęp do internetu.
3. Powrót do punktu 7.

**Alternate\_3. Aplikacja wyświetla komunikat o zakończeniu akcji niepowodzeniem.**

1. Aplikacja wyświetla w komunikacie przyciski "Spróbuj ponownie" oraz "Anuluj"
2. Użytkownik wybiera przycisk "Spróbuj ponownie"
3. Powrót do punktu 7

**Alternate. Anuluj** - Aplikacja wraca do podstawowego widoku.



## Edycja zdjęcia

1. Zalogowany użytkownik wybiera zdjęcie lub zdjęcia za pomocą checkboxa "Zaznacz"
2. Użytkownik naciska przycisk "Edytuj"
3. Aplikacja wyświetla okno z polami : Kategorie, tagi, opcje udostępniania, opis oraz przycisk "Zapisz"
4. Użytkownik edytuje dowolne pola i naciska przycisk "Zapisz"

### **Alternate\_1: Użytkownik zamyka pole edycyjne.**

5. Aplikacja wysyła zmiany do serwera.
6. Aplikacja wyświetla komunikat użytkownikowi o zakończeniu akcji powodzeniem.

### **Alternate\_2: Aplikacja wyświetla komunikat o zakończeniu akcji niepowodzeniem.**

---

### **Alternate\_1. Użytkownik zamyka pole edycyjne.**

1. Aplikacja wraca do podstawowego widoku.

### **Alternate\_2. Aplikacja wyświetla komunikat o zakończeniu akcji niepowodzeniem.**

1. Aplikacja wyświetla w komunikacie przyciski "Spróbuj ponownie" oraz "Anuluj"
2. Użytkownik wybiera przycisk "Spróbuj ponownie"
3. Powrót do punktu 5

### **Alternate. Anuluj - Aplikacja wraca do podstawowego widoku.**

## Dodawanie kategorii

1. Zalogowany użytkownik naciska przycisk "Dodaj kategorię".
2. Aplikacja wyświetla okno ze strukturą kategorii.
3. Użytkownik zaznacza folder, w którym chce utworzyć nową kategorię.
4. Aplikacja wyświetla okno z polem na nazwę oraz zablokowany przycisk „Utworz”
5. Użytkownik wpisuje nazwę oraz naciska przycisk (odblokowany po wpisaniu nazwy)

### **Alternate\_1: Użytkownik zamyka pole edycyjne.**

6. Użytkownik naciska przycisk
7. Akcja zostaje przesłana do serwera
8. Aplikacja wyświetla komunikat użytkownikowi o zakończeniu akcji powodzeniem.

### **Alternate\_2: Aplikacja wyświetla komunikat o zakończeniu akcji niepowodzeniem.**

---

### **Alternate\_1. Użytkownik zamyka pole edycyjne.**

1. Aplikacja wraca do podstawowego widoku.

### **Alternate\_2. Aplikacja wyświetla komunikat o zakończeniu akcji niepowodzeniem.**

1. Aplikacja wyświetla w komunikacie przyciski "Spróbuj ponownie" oraz "Anuluj"
2. Użytkownik wybiera przycisk "Spróbuj ponownie"
3. Powrót do punktu 5

### **Alternate. Anuluj - Aplikacja wraca do podstawowego widoku.**

## Modyfikowanie kategorii

1. Zalogowany użytkownik naciska przycisk "Zarządzaj kategoriami"
2. Aplikacja wyświetla okno ze strukturą kategorii.
3. Użytkownik zaznacza odpowiednią kategorię naciskając na nią.
4. Aplikacja wyświetla okno z przyciskami "Usuń" oraz "Zmien nazwę"
5. Użytkownik naciska przycisk "Usuń".

**Alternate\_1: Użytkownik naciska przycisk "Zmien nazwę".**

6. Aplikacja wyświetla komunikat z prośbą o potwierdzenie akcji.
7. Użytkownik potwierdza naciskając przycisk "Tak".

**Alternate\_2: Użytkownik odrzuca akcję naciskając przycisk "Nie".**

8. Akcja zostaje przesłana do serwera.
9. Aplikacja wyświetla komunikat użytkownikowi o zakończeniu akcji powodzeniem.

**Alternate\_3: Aplikacja wyświetla komunikat o zakończeniu akcji niepowodzeniem.**

---

**Alternate\_1. Użytkownik odrzuca akcję naciskając przycisk "Nie"**

1. Aplikacja wraca do widoku struktury katalogów.

**Alternate\_2. Użytkownik naciska przycisk "Zmien nazwę"**

1. Aplikacja wyświetla okno z polem na nową nazwę oraz przyciskiem "Zapisz"
2. Użytkownik wpisuje nazwę i naciska przycisk "Zapisz"
3. Powrót do punktu 8

**Alternate\_2. Aplikacja wyświetla komunikat o zakończeniu akcji niepowodzeniem.**

1. Aplikacja wyświetla w komunikacie przyciski "Spróbuj ponownie" oraz "Anuluj"
2. Użytkownik wybiera przycisk "Spróbuj ponownie"
3. Powrót do punktu 5

**Alternate. Anuluj** - Aplikacja wraca do podstawowego widoku.

## Udostępnianie zdjęć

1. Użytkownik jest zalogowany do aplikacji.
2. Aplikacja wyświetla użytkownikowi jego zdjęcia.
3. Użytkownik zaznacza zdjęcia.
4. Użytkownik naciska przycisk „Udostępni” z panelu akcji.
5. Aplikacja wyświetla okno z polem na dane oraz przyciskiem „Udostępni”
6. Użytkownik wpisuje w pole nazwy użytkowników, którym chce udostępnić zdjęcia.

### **Alternate\_1: Podany użytkownik nie istnieje.**

7. Przycisk zostaje odblokowany
8. Użytkownik naciska przycisk.
9. Akcja zostaje przesłana do serwera
10. Aplikacja wyświetla komunikat użytkownikowi o zakończeniu akcji powodzeniem.

### **Alternate\_2: Aplikacja wyświetla komunikat o zakończeniu akcji niepowodzeniem.**

---

### **Alternate\_1. Podany użytkownik nie istnieje.**

1. Aplikacja nad polem wyświetla czerwony napis „Użytkownik o nazwie ... nie istnieje”
2. Przycisk pozostaje zablokowany
3. Powrót do punktu 6

### **Alternate\_2. Aplikacja wyświetla komunikat o zakończeniu akcji niepowodzeniem.**

1. Aplikacja wyświetla w komunikacie przyciski „Spróbuj ponownie” oraz „Anuluj”
2. Użytkownik wybiera przycisk „Spróbuj ponownie”
3. Powrót do punktu 5

**Alternate. Anuluj** - Aplikacja wraca do podstawowego widoku.

## Archiwizacja zdjęć/kategorii

1. Użytkownik otwiera aplikację będąc zalogowanym
2. Aplikacja wyświetla zdjęcia
3. Użytkownik wybiera zdjęcie lub kategorię poprzez opcję "Zaznacz zdjęcie"
4. Aplikacja wyświetla opcje menu, w którym znajduje się przycisk "Archiwizuj"
5. Użytkownik potwierdza opcję archiwizacji poprzez kliknięcie przycisku "Archiwizuj"

### **Alternate\_1: Użytkownik anuluje opcję archiwizacji**

6. Aplikacja archiwizuje zdjęcia
7. Aplikacja wyświetla komunikat o powodzeniu archiwizacji.

### **Alternate\_2: Aplikacja wyświetla komunikat o zakończeniu akcji niepowodzeniem.**

---

### **Alternate\_1. Użytkownik anuluje opcję archiwizacji**

1. Zdjęcia nie zostaną zarchiwizowane.
2. Aplikacja wyświetla komunikat o przerwaniu archiwizacji.

### **Alternate\_2. Aplikacja wyświetla komunikat o zakończeniu akcji niepowodzeniem.**

1. Aplikacja wyświetla w komunikacie przyciski "Spróbuj ponownie" oraz "Anuluj"
2. Użytkownik wybiera przycisk "Spróbuj ponownie"
3. Powrót do punktu 5

### **Alternate. Anuluj - Aplikacja wraca do podstawowego widoku.**

## Wyszukiwanie zdjęć

1. Użytkownik otwiera aplikację będąc zalogowanym.
2. W polu "Wyszukaj" wpisuje odpowiednią frazę, zaznacza wybrane filtry wyszukiwania i klika przycisk "Szukaj".

**Alternate\_1: Użytkownik nie potwierdza wyszukiwania przyciskiem "Szukaj".**

3. Aplikacja wyświetla wyniki w postaci listy zdjęć.

**Alternate\_2. Aplikacja wyświetla komunikat o zakończeniu akcji niepowodzeniem.**

---

**Alternate\_1: Użytkownik nie potwierdza wyszukiwania przyciskiem "Szukaj".**

1. Aplikacja nie wyszukuje zdjęć
2. Aplikacja nie zmienia wyświetlanego widoku.

**Alternate\_2. Aplikacja wyświetla komunikat o zakończeniu akcji niepowodzeniem.**

1. Aplikacja wyświetla w komunikacie przyciski "Spróbuj ponownie" oraz "Anuluj"
2. Użytkownik wybiera przycisk "Spróbuj ponownie"
3. Powrót do punktu 5

**Alternate. Anuluj** - Aplikacja wraca do podstawowego widoku.

## Pobieranie zdjęć

1. Użytkownik otwiera aplikację będąc zalogowanym.
2. Aplikacja wyświetla zdjęcia.
3. Użytkownik wybiera katalog, zdjęcie poprzez opcję "Zaznacz zdjęcie" lub "Zaznacz katalog".
4. Aplikacja wyświetla opcje menu, w którym znajduje się przycisk "Pobierz".
5. Użytkownik potwierdza opcję pobierania poprzez kliknięcie przycisku "Pobierz".

### **Alternate\_1: Użytkownik anuluje opcję pobierania**

6. Aplikacja wyświetla okno dialogowe do wyboru ścieżki.

### **Alternate\_2: Użytkownik nie wybierze ścieżki zapisu**

7. Użytkownik wybiera ścieżkę i potwierdza pobieranie.
8. Aplikacja pobiera zdjęcia.
9. Aplikacja wyświetla komunikat o powodzeniu pobierania.

### **Alternate\_3. Aplikacja wyświetla komunikat o zakończeniu akcji niepowodzeniem.**

---

### **Alternate\_1: Użytkownik anuluje opcję pobierania.**

1. Zdjęcia nie zostaną pobrane.
2. Aplikacja wyświetli komunikat o przerwaniu pobierania.

### **Alternate\_2: Użytkownik nie wybierze ścieżki zapisu.**

1. Zdjęcia nie zostaną pobrane.
2. Aplikacja wyświetli komunikat o niepowodzeniu pobierania.

### **Alternate\_3. Aplikacja wyświetla komunikat o zakończeniu akcji niepowodzeniem.**

1. Aplikacja wyświetla w komunikacie przyciski "Spróbuj ponownie" oraz "Anuluj"
2. Użytkownik wybiera przycisk "Spróbuj ponownie"
3. Powrót do punktu 5

**Alternate. Anuluj** - Aplikacja wraca do podstawowego widoku.