

POLITECHNIKA WROCŁAWSKA
KATEDRA INFORMATYKI TECHNICZNEJ

INŻYNIERIA OPROGRAMOWANIA

Zapoznanie się z wybranym narzędziem UML - wprowadzenie do UML

Magdalena Biernat

Mateusz Bortkiewicz

Opiekun
prof. dr hab. inż. Jan Magott

26 października 2017

1 Wprowadzenie

Sprawozdanie dotyczy drugich zajęć. Na tych laboratoriach zaczęliśmy swój projekt.

1.1 Cel laboratorium

Opis najważniejszych procesów biznesowych występujących w tzw. „świecie rzeczywistym”, które należy zautomatyzować za pomocą projektowanej aplikacji oraz specyfikacja wymagań funkcjonalnych i нефункциональных tej aplikacji.

1.2 Plan pracy

Zadania wykonaliśmy wg instrukcji 2:

- Wybór tematu aplikacji.
- Wykonanie opisu „świata rzeczywistego”.
- Zdefiniowane wymagań funkcjonalnych i нефункциональных.

2 Laboratorium

2.1 Wybór tematu aplikacji

Wybraliśmy temat wypożyczalni płyt i kaset. Planujemy, żeby nasza aplikacja obsługiwała czytnik kodów kreskowych.

2.2 Opis ”świata rzeczywistego”

Pracownicy wypożyczają płyty DVD, Blu-ray i kasety. Każda pozycja na magazynie posiada indywidualny ref, a także kod kreskowy. Posiada referencję do danego tytułu, nośnik, obecnego klienta, datę wypożyczenia oraz przewidywaną datę zwrotu. Pracownicy mogą również wprowadzić nowe artykuły do systemu, a także oznaczać jako uszkodzone (dokonywać ich usunięcia). System powinien automatycznie tworzyć dokumenty (faktury oraz dokumenty magazynowe) na podstawie wprowadzanych wypożyczeń i zwrotów. Pracownik może przeglądać stany magazynowe. Identyfikacji danej pozycji może dokonać za pomocą czytnika kodów kreskowych.

2.3 Przepisy i strategia firmy

Użycie systemu wypożyczeń w celu maksymalizacji zysków.

2.4 Dane techniczne

Użytkownicy systemu: 3-4 pracowników (praca wg ustalonego grafiku). Pracownicy to studenci, którzy mogą poświęcić kilka/kilkanaście godzin w tygodniu. Tysiące artykułów do wypożyczenia, setki tytułów, różne nośniki (VHS, DVD, Blu-ray) 150 do 300 razy dziennie użyte dane do wypożyczenia (w zależności od dnia)

2.5 Wymagania funkcjonalne i нефункционалне

- Program powinien wypożyczać kasety/płyty. Podawać termin oddania, Wyliczenie kosztu wypożyczenia.
- Wyliczanie kosztów w przypadku przetrzymania, wystawianie paragonu czy też faktury. Wystawianie dokumentów przyjęcia zewnętrznego i rozchodu wewnętrznego.
- Wypożyczalnia wypożycza płyty/dvd osobom za okazaniem dowodu osobistego. Posiada podstawowe informacje nt. Klienta, tj. Imię, nazwisko, adres zamieszkania, telefon kontaktowy, adres skrzynki mailowej.
- Wypożyczalnia dokonuje zakupu nowych płyt/kaset. Usuwa zniszczone płyty/kasety.
- Wypożyczający komunikuje się z klientem.
- Wypożyczającemu pomaga system.
- Wypożyczalnia może edytować dane płyt/kaset i wypożyczających.