**Sprawozdanie nr 2 (Software Team)**

Spis treści

[Skład zespołu 2](#_Toc149243673)

[Role w zespole 2](#_Toc149243674)

[Temat 2](#_Toc149243675)

[Metodyka 2](#_Toc149243676)

[Analiza systemu informacyjnego 3](#_Toc149243677)

[Cel projektu 4](#_Toc149243678)

[Zakres projektu 5](#_Toc149243679)

[Produkty projektu 6](#_Toc149243680)

[Ograniczenia 7](#_Toc149243681)

[Założenia 8](#_Toc149243682)

[Korzyści z realizacji projektu 9](#_Toc149243683)

# Skład zespołu

**1. Mateusz Dudek**

**2. Piotr Piwowarski**

**3. Adrian Wojtkowski**

**4. Wojtek Karwowski**

# Role w zespole

**1. Mateusz Dudek – kierownik / analityk**

**2. Piotr Piwowarski – backend**

**3. Adrian Wojtkowski – baza danych**

**4. Wojtek Karwowski – frontend**

# Temat

**System zarządzania eventami**

# Metodyka

**Waterfall (Kaskadowy)**

# Analiza systemu informacyjnego

Pewna firma z branży rozrywkowej organizuje różnego rodzaju wydarzenia. Liczne konferencje naukowe, edukacyjne, czy też dotyczące jednej ze zróżnicowanych branż występujących na rynku.Wiele rodzajów imprez począwszy od zawodów sportowych, przez różne wystawy i targi po wielkie stadionowe koncerty oraz inne wydarzenia rozrywkowe.

Niezależnie od tego, której kategorii dotyczy wydarzenie wszystkie posiadają kilka wspólnych cech oraz działań niezbędnych do ich organizacji. Zagwarantowanie uczestnikom bezpiecznych warunków czy dobrej zabawy leży oczywiście po stronie organizatorów. To oni są odpowiedzialni za odpowiedni przebieg tworzonych przez siebie imprez oraz oczywiście wybranie miejsca, w którym wszystko będzie się odbywać. Miejsce jest podawane do wiadomości uczestnikom, którzy chcą uczestniczyć w wydarzeniu nierzadko za opłatą. Część z nich oczekuje możliwości rezerwacji lub nawet kupna biletu przez Internet, do czego organizatorzy chcą się dostosować i udostępnić im taką usługę zwiększając potencjalną liczbę klientów, przy jednoczesnym zapewnieniu bezpieczeństwa transakcji.

# Cel projektu

1. Umożliwienie efektywnego zarządzania wydarzeniami. Uproszczenie procesu planowania, promocji i monitorowania różnych wydarzeń.
2. Przyciągnięcie nowych uczestników w celu zwiększenia uczestnictwa w różnych rodzajach wydarzeń poprzez ułatwienie rejestracji, dostępu do informacji i płatności online.
3. Automatyzacja wielu zadań i formalności związanych z organizacją wydarzeń, takich jak rezerwacje, sprzedaż biletów, generowanie biletów, a także komunikację z uczestnikami.
4. Wsparcie firmy za pomocą narzędzia ułatwiającego organizację wydarzeń.

# Zakres projektu

1. Analiza wymagań
2. Opracowanie harmonogramu projektu.
3. Przygotowanie dokumentacji projektowej.
4. Wykonanie bazy danych.
5. Wykonanie programu obsługującego logikę biznesową
6. Wykonanie interface’u użytkownika
7. Przeprowadzenie testów wykonanego oprogramowania

Funkcje do realizacji:

1. Uczestnik
   1. Przeglądanie wydarzeń
   2. Rejestracja na wydarzenia z ograniczoną liczbą uczestników
   3. Zakup biletu na wydarzenie
   4. Możliwość komunikacji z organizatorem wydarzenia w celu informacyjnym
2. Organizator
3. Tworzenie wydarzeń
4. Edycja danych istniejących wydarzeń
5. Odwoływanie wydarzeń
6. Zarządzanie uczestnikami wydarzeń
7. Dodawanie uczestników specjalnych
8. Możliwość odpowiadania na pytania uczestników

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, diagram, krąg

Opis wygenerowany automatycznie

# Produkty projektu

1. Dokumentacja
   1. Projekt bazy danych
   2. Projekt WebApi
   3. Projekt interface’u użytkownika
   4. Instrukcja implementacji
   5. Instrukcja użytkownika
2. Oprogramowanie
   1. Baza danych
   2. Program WebApi
   3. Interface użytkownika

# Ograniczenia

1. Budżet
   1. Wykorzystanie darmowego oprogramowania
2. Czas
   1. Wykonanie fazy projektowej do końca listopada 2023
   2. Wykonanie fazy implementacji do końca grudnia 2023
   3. Wykonanie fazy testów do końca stycznia 2024
3. Zasoby ludzkie
   1. Do każdej części projektu jest przypisana jedna osoba o średnio-zaawansowanych umiejętnościach
4. Technologie
   1. Baza danych: MS SQL Server
   2. WebApi: .NET Framework
   3. Interface użytkownika: React, Material UI
5. Bezpieczeństwo i prywatność
   1. Przepisy dotyczące ochrony danych osobowych
   2. Przepisy dotyczące plików cookie
6. Przenośność
   1. System powinien być kompatybilny z systemami operacyjnymi Windows oraz

Linux oraz łatwo przenoszony między nimi, bez utraty danych i ustawień

konfiguracyjnych. Dodatkowo, instalacja i konfiguracja systemu powinna być

prosta i łatwa, aby minimalizować czas i koszty związane z wdrożeniem

systemu w nowym środowisku.

1. Wydajność
   1. System powinien zapewnić płynną pracę dla 1000 osób. Czas odpowiedzi żądań nie

powinien przekroczyć 5 sekund

# Założenia

W naszej grupie priorytetowym jest efektywny podział obowiązków i organizacja pracy, co ma na celu osiągnięcie naszych wspólnych celów. Każdy z nas pełni konkretną rolę i ma przypisane konkretne zadania, co pozwala nam działać z wyraźnym celem i skoncentrować się na realizacji naszych projektów. Nasza współpraca opiera się na jasno określonych rolach i odpowiedzialnościach, które pozwalają nam działać sprawnie i skoordynowanie. To kluczowy element naszej strategii, który pomaga nam utrzymać wysoki poziom efektywności i osiągać sukcesy. Aby to osiągnąć, będziemy korzystać z różnych narzędzi i aplikacji, które pomagają nam w naszej codziennej pracy:

1. **MS Teams – Komunikacja**

W celu skutecznej komunikacji wewnątrz zespołu wykorzystujemy MS Teams. To narzędzie umożliwia nam łatwą wymianę informacji, organizację spotkań i dyskusje, a także utrzymywanie stałego kontaktu między członkami zespołu.

1. **Github - Przechowywanie dokumentacji**

Nasza dokumentacja oraz repozytorium kodu są bezpiecznie przechowywane na platformie Github. Dzięki temu mamy łatwy dostęp do naszych zasobów i możemy śledzić zmiany w kodzie oraz dokumentacji.

1. **MS Word - Wykonanie dokumentacji**

Do tworzenia dokumentacji oraz raportów wykorzystujemy MS Word. Jest to narzędzie, które pozwala nam tworzyć profesjonalne dokumenty, które są istotne dla naszej pracy i projektów.

1. **Trello - Podział zadań i Ewidencjonowanie zadań**

W celu efektywnego zarządzania zadaniami i ich podziału korzystamy z aplikacji Trello. Pozwala ona na łatwe przypisanie zadań do odpowiednich osób, monitorowanie postępu prac, oraz gromadzenie informacji o zakończonych zadaniach.

# Korzyści z realizacji projektu

Dla pracowników

1. Ułatwienie pracy

Pracownicy odpowiedzialni za organizację eventów mogą korzystać z narzędzia, które ułatwia planowanie, koordynację i zarządzanie wydarzeniami. To może skrócić czas potrzebny na realizację zadań i zwiększyć efektywność pracy.

1. Zarządzanie informacjami

Dzięki systemowi mogą łatwiej gromadzić, przetwarzać i zarządzać informacjami dotyczącymi uczestników, biletów, lokalizacji, harmonogramu itp. To sprawia, że zarządzanie danymi staje się bardziej uporządkowane.

1. Wsparcie w komunikacji

System może ułatwiać komunikację między członkami zespołu, co pomaga w uniknięciu nieporozumień i błędów.

Dla pracodawców

1. Zwiększenie efektywności i oszczędności

Dzięki zautomatyzowaniu wielu procesów organizacji eventów, pracodawcy mogą oszczędzać czas i pieniądze.

1. Powiększenie bazy klientów

Posiadanie skutecznego systemu zarządzania eventami może przyciągać nowych klientów i zwiększać przychody.

Dla klientów

1. Wygodne rejestracje i zakupy

Dla uczestników eventów system może umożliwiać wygodne i szybkie dokonywanie rejestracji, zakupu biletów i innych produktów związanymi z eventem.

1. Łatwy dostęp do informacji

Uczestnicy mogą łatwo znaleźć informacje na temat eventu, lokalizacji, harmonogramu, wystawców itp., co ułatwia planowanie ich udziału.

1. Szybka komunikacja

System może umożliwiać szybką komunikację między organizatorami a uczestnikami, co jest szczególnie ważne w przypadku komunikatów o zmianach czy pilnych informacjach.

**Analiza biznesowa**

Cele biznesowe:

* + 1. Umożliwienie efektywnego zarządzania wydarzeniami. Uproszczenie procesu planowania, promocji i monitorowania różnych wydarzeń.
    2. Przyciągnięcie nowych uczestników w celu zwiększenia uczestnictwa w różnych rodzajach wydarzeń poprzez ułatwienie rejestracji, dostępu do informacji i płatności online.
    3. Automatyzacja wielu zadań i formalności związanych z organizacją wydarzeń, takich jak rezerwacje, sprzedaż biletów, generowanie biletów, a także komunikację z uczestnikami.
    4. Zaspokojenie popytu na narzędzia ułatwiające organizację wydarzeń.

Cele i potrzeby użytkownika:

1. Uczestnik
   1. Przeglądanie wydarzeń
   2. Rejestracja na wydarzenia z ograniczoną liczbą uczestników
   3. Zakup biletu na wydarzenie
   4. Możliwość komunikacji z organizatorem wydarzenia w celu informacyjnym
2. Organizator
   1. Tworzenie wydarzeń
   2. Edycja danych istniejących wydarzeń
   3. Odwoływanie wydarzeń
   4. Zarządzanie uczestnikami wydarzeń
   5. Dodawanie uczestników specjalnych
   6. Możliwość odpowiadania na pytania uczestników

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, diagram, krąg

Opis wygenerowany automatycznie

Wymagania pozafunkcjonalne:

• Prawo dotyczące plików cookie:

1. System powinien być zgodny z przepisami prawa dotyczącymi plików cookie,

które gromadzą dane użytkowników. Należy zapewnić wyraźną zgodę

użytkownika na ich wykorzystanie.

• Bezpieczeństwo danych:

1. System powinien zapewnić ochronę przed nieautoryzowanym dostępem za pomocą mechanizmu uwierzytelniania.

2. System powinien mieć regularne kopie zapasowe danych, w celu zapewnienia

ich ochrony przed utratą z powodu awarii sprzętu lub innych czynników.

4. System powinien rejestrować wszystkie działania użytkowników w systemie w

celu umożliwienia audytu oraz wykrywania nieprawidłowości i prób

nieautoryzowanego dostępu.

5. System powinien spełniać wymagania regulacyjne, takie jak RODO, aby

zapewnić zgodność z przepisami prawnymi dotyczącymi przechowywania

danych.

• Przenośność:

1. System powinien być kompatybilny z systemami operacyjnymi Windows oraz

Linux oraz łatwo przenoszony między nimi, bez utraty danych i ustawień

konfiguracyjnych. Dodatkowo, instalacja i konfiguracja systemu powinna być

prosta i łatwa, aby minimalizować czas i koszty związane z wdrożeniem

systemu w nowym środowisku.

• Wydajność:

1. System powinien zapewnić płynną pracę dla 1000 osób. Czas odpowiedzi żądań nie

powinien przekroczyć 5 sekund

**Analiza systemowa**

Obraz zawierający tekst, diagram, krąg, zrzut ekranu

Opis wygenerowany automatycznie

|  |  |
| --- | --- |
| Numer | UC-1 |
| Nazwa | Przeglądanie wydarzeń |
| Aktorzy | Uczestnik |
| Krótki opis | Uczestnik przegląda wszystkie odbywające się wydarzenia. |
| Warunki wstępne | W systemie znajduje się przynajmniej jedno wydarzenie. |
| Warunki końcowe | - |
| Główny przepływ zdarzeń | 1. Uczestnik loguje się do systemu. 2. System wyświetla widok z listą wydarzeń. |
| Alternatywne przepływy zdarzeń | - |
| Specjalne wymagania | Czas przetwarzania operacji nie może przekroczyć 5 sekund. |

|  |  |
| --- | --- |
| Numer | UC-2 |
| Nazwa | Rejestracja na wydarzenie |
| Aktorzy | Uczestnik |
| Krótki opis | Uczestnik samodzielnie rejestruje się na dane wydarzenie. |
| Warunki wstępne | W systemie znajduje się przynajmniej jedno wydarzenie. |
| Warunki końcowe | System rejestruje uczestnika wydarzenia. |
| Główny przepływ zdarzeń | 1. Uczestnik wybiera interesujące go wydarzenie z listy. 2. System wyświetla okno dialogowe do rejestracji. 3. Uczestnik wypełnia wymagane pola. 4. Uczestnik potwierdza wykonanie operacji. 5. System odnotowuje nowego uczestnika. |
| Alternatywne przepływy zdarzeń | 5a. System wyświetla informację o błędach w formularzu. |
| Specjalne wymagania | Czas przetwarzania operacji nie może przekroczyć 5 sekund. |
| Zawierane przypadki użycia | 1. UC-1 - Przeglądanie wydarzeń |

|  |  |
| --- | --- |
| Numer | UC-3 |
| Nazwa | Zakup biletu |
| Aktorzy | Uczestnik |
| Krótki opis | Uczestnik kupuje bilet na interesujące go wydarzeni za pomocą systemu. |
| Warunki wstępne | W systemie znajduje się przynajmniej jedno wydarzenie. |
| Warunki końcowe | System odnotowuje zakup i generuje bilet dla uczestnika. |
| Główny przepływ zdarzeń | 1. Podczas rejestracji uczestnik zgłasza chęć zapłaty za bilet przez system. 2. System przekierowywuje do zewnętrznego dostawcy usług płatniczych. 3. Uczestnik przechodzi przez proces płatności. 4. System wyświetla informację o udanej płatności. 5. System wraca do okna rejestracji na wydarzenie. |
| Alternatywne przepływy zdarzeń | 4a. System wyświetla informację o nieudanej płatności i prośbie o ponowną próbę.  5a. System wraca do okna rejestracji na wydarzenie. |
| Specjalne wymagania | Czas przetwarzania operacji nie może przekroczyć 10 sekund. |
| Zawierane przypadki użycia | 1. UC-1 - Przeglądanie wydarzeń 2. UC-2 - Rejestracja na wydarzenie |

|  |  |
| --- | --- |
| Numer | UC-4 |
| Nazwa | Przeglądanie biletów |
| Aktorzy | Uczestnik |
| Krótki opis | Uczestnik przegląda swoje wcześniej zakupione bilety. |
| Warunki wstępne | W systemie znajduje się przynajmniej jedno wydarzenie. |
| Warunki końcowe | System odnotowuje zakup i generuje bilet dla uczestnika. |
| Główny przepływ zdarzeń | 1. Uczestnik przechodzi do zakładki ze swoimi biletami. 2. System wyświetla listę biletów uczestnika. |
| Alternatywne przepływy zdarzeń | 2a. System wyświetla informację o braku biletów. |
| Specjalne wymagania | Czas przetwarzania operacji nie może przekroczyć 5 sekund. |
| Zawierane przypadki użycia | 1. UC-1 - Przeglądanie wydarzeń |
| Numer | UC-5 |
| Nazwa | Komunikacja z organizatorem wydarzenia |
| Aktorzy | Uczestnik |
| Krótki opis | Uczestnik według potrzeby wysyła wiadomość do organizatora interesującego go wydarzenia. |
| Warunki wstępne | W systemie znajduje się przynajmniej jedno wydarzenie. |
| Warunki końcowe | W systemie pojawia się wiadomość do organizatora. |
| Główny przepływ zdarzeń | 1. Uczestnik na liście wydarzeń wybiera przycisk kontaktu przy odpowiednim wydarzeniu. 2. System wyświetla okno komunikatora. 3. Uczestnik wpisuje treść wiadomości i wysyła. 4. System wysyła powiadomienie do organizatora |
| Alternatywne przepływy zdarzeń | - |
| Specjalne wymagania | Czas przetwarzania operacji nie może przekroczyć 5 sekund. |
| Zawierane przypadki użycia | 1. UC-1 - Przeglądanie wydarzeń |

|  |  |
| --- | --- |
| Numer | UC-6 |
| Nazwa | Przeglądanie utworzonych wydarzeń |
| Aktorzy | Organizator |
| Krótki opis | Organizator przegląda utworzone przez siebie wydarzenia. |
| Warunki wstępne | W systemie znajduje się przynajmniej jedno wydarzenie utworzone przez organizatora. |
| Warunki końcowe | - |
| Główny przepływ zdarzeń | 1. Organizator loguje się do systemu. 2. System wyświetla widok z listą utworzonych wydarzeń. |
| Alternatywne przepływy zdarzeń | - |
| Specjalne wymagania | Czas przetwarzania operacji nie może przekroczyć 5 sekund. |

|  |  |
| --- | --- |
| Numer | UC-7 |
| Nazwa | Przeglądanie uczestników |
| Aktorzy | Organizator |
| Krótki opis | Organizator przegląda uczestników zarejestrowanych na utworzone przez siebie wydarzenie. |
| Warunki wstępne | W systemie znajduje się przynajmniej jedno wydarzenie utworzone przez organizatora oraz przynajmniej jeden uczestnik jest na nie zarejestrowany. |
| Warunki końcowe | - |
| Główny przepływ zdarzeń | 1. Organizator wybiera interesujące go wydarzenie z listy. 2. System wyświetla widok z listą uczestników wydarzenia. |
| Alternatywne przepływy zdarzeń | 2a. System wyświetla informację o braku uczestników wydarzenia. |
| Specjalne wymagania | Czas przetwarzania operacji nie może przekroczyć 5 sekund. |
| Zawierane przypadki użycia | 1. UC-6 - Przeglądanie utworzonych wydarzeń |

|  |  |
| --- | --- |
| Numer | UC-8 |
| Nazwa | Dodawanie specjalnych uczestników |
| Aktorzy | Organizator |
| Krótki opis | Organizator dodaje uczestników specjalnych, którzy nie będą musieli rejestrować się samodzielnie. |
| Warunki wstępne | W systemie znajduje się przynajmniej jedno wydarzenie utworzone przez organizatora. |
| Warunki końcowe | - |
| Główny przepływ zdarzeń | 1. Organizator wybiera przycisk dodania uczestnika. 2. System wyświetla okno dodawania nowego uczestnika. 3. Organizator wypełnia wymagane pola. 4. Organizator potwierdza operację. 5. System wyświetla informację o pomyślnym dodaniu użytkownika. |
| Alternatywne przepływy zdarzeń | 5a. System wyświetla informację o błędzie podczas dodawania uczestnika wydarzenia. |
| Specjalne wymagania | Czas przetwarzania operacji nie może przekroczyć 5 sekund. |
| Zawierane przypadki użycia | 1. UC-6 - Przeglądanie utworzonych wydarzeń 2. UC-7 - Przeglądanie uczestników |

|  |  |
| --- | --- |
| Numer | UC-9 |
| Nazwa | Utworzenie wydarzenia |
| Aktorzy | Organizator |
| Krótki opis | Organizator tworzy nowe wydarzenie. |
| Warunki wstępne | - |
| Warunki końcowe | W systemie pojawia się nowe wydarzenie. |
| Główny przepływ zdarzeń | 1. Organizator wybiera przycisk tworzenia wydarzenia. 2. System wyświetla okno dodawania nowego wydarzenia. 3. Organizator wypełnia wymagane pola. 4. Organizator potwierdza operację. 5. System wyświetla informację o pomyślnym dodaniu wydarzenia. |
| Alternatywne przepływy zdarzeń | 5a. System wyświetla informację o błędzie podczas dodawania wydarzenia |
| Specjalne wymagania | Czas przetwarzania operacji nie może przekroczyć 5 sekund. |

|  |  |
| --- | --- |
| Numer | UC-10 |
| Nazwa | Edycja wydarzenia |
| Aktorzy | Organizator |
| Krótki opis | Organizator edytuje utworzone przez siebie wydarzenie. |
| Warunki wstępne | Organizator stworzył przynajmniej jedno wydarzenie. |
| Warunki końcowe | W systemie pojawia się wydarzenie ze zmienionymi danymi. |
| Główny przepływ zdarzeń | 1. Organizator wybiera przycisk edycji wydarzenia. 2. System wyświetla okno do edycji wydarzenia. 3. Organizator poprawia wybrane pola. 4. Organizator potwierdza operację. 5. System wyświetla informację o pomyślnej zmianie danych wydarzenia. |
| Alternatywne przepływy zdarzeń | 5a. System wyświetla informację o błędzie podczas zmianie danych wydarzenia |
| Specjalne wymagania | Czas przetwarzania operacji nie może przekroczyć 5 sekund. |
| Zawierane przypadki użycia | 1. UC-6 - Przeglądanie utworzonych wydarzeń |

|  |  |
| --- | --- |
| Numer | UC-11 |
| Nazwa | Odwołanie wydarzenia |
| Aktorzy | Organizator |
| Krótki opis | Organizator odwołuje utworzone przez siebie wydarzenie. |
| Warunki wstępne | Organizator stworzył przynajmniej jedno wydarzenie. |
| Warunki końcowe | W systemie pojawia się odwołane wydarzenie. |
| Główny przepływ zdarzeń | 1. Organizator wybiera przycisk odwołania wydarzenia. 2. System wyświetla okno dialogowe do potwierdzenia operacji. 3. Organizator potwierdza operację. 4. System wyświetla informację o pomyślnym odwołaniu wydarzenia. |
| Alternatywne przepływy zdarzeń | 4a. System wyświetla informację o błędzie podczas odwoływania wydarzenia |
| Specjalne wymagania | Czas przetwarzania operacji nie może przekroczyć 5 sekund. |
| Zawierane przypadki użycia | 1. UC-6 - Przeglądanie utworzonych wydarzeń |

|  |  |
| --- | --- |
| Numer | UC-12 |
| Nazwa | Odpowiadanie na pytania uczestników |
| Aktorzy | Organizator |
| Krótki opis | Organizator odpowiada na pytania uczestnika po otrzymaniu powiadomienia. |
| Warunki wstępne | W systemie znajduje się przynajmniej jedno wydarzenie oraz organizator otrzymał prośbę o kontakt od uczestnika. |
| Warunki końcowe | W systemie pojawia się wiadomość od organizatora dla uczestnika. |
| Główny przepływ zdarzeń | 1. System wyświetla informację o otrzymaniu wiadomości. 2. Organizator reaguje na powiadomienie i otwiera okno do wysyłania wiadomości. 3. Organizator wpisuje treść wiadomości i wysyła. 4. System wysyła powiadomienie do uczestnika |
| Alternatywne przepływy zdarzeń | - |
| Specjalne wymagania | Czas przetwarzania operacji nie może przekroczyć 5 sekund. |