

**Maciej Walerczuk**  
**Andrzej Dawidziuk**

## Zadanie 2 - Aplikacja wspierająca zapis studenta na projekt

Aplikacja w architekturze klient-serwer, oparta na środowisku bioweb:  
lighthttpd/JS+HTML5/Python(Django)/PostgreSQL.

Aplikacja ma wspierać wybieranie przez studentów tematów projektów które zgłaszają prowadzący. Dostęp do niej realizowany jest przez przeglądarkę internetową. Studenci łączą się w dwuosobowe grupy, które wybierają jeden preferowany temat. Każdy prowadzący może wymusić przypisanie studentów do jednego ze swoich projektów.

Opis funkcjonalności:

Aplikacja ma zapewniać następującą funkcjonalność **dowolnemu użytkownikowi**:

1. Możliwość rejestracji nowego użytkownika po podaniu następujących danych: imię, nazwisko, hasło, mail i typ użytkownika (student/prowadzący)
2. Uwierzytelnianie zarejestrowanego użytkownika w oparciu o adres email i hasło

Po uwierzytelnieniu aplikacja oferuje różne funkcje różnym użytkownikom.

**Prowadzącemu:**

1. Przeglądanie listy własnych projektów i ich statusów (wolny/zajęty)
  - a. możliwość wyszukiwania projektów po tytule
2. Dodanie nowego projektu
3. Usunięcie projektu, pod warunkiem że ma status wolny
4. Wymuszenie akcji przypisania studentów do wybranego projektu należącego do prowadzącego, zgodnie z następującymi zasadami:
  - a. do projektu przypisywany jest losowy dwuosobowy zespół z puli zespołów które wybrały projekt jako swoją preferencję
  - b. status studentów należących do zespołu, któremu przypisano projekt jest zmieniany na "zajęty"
  - c. status projektu zmieniany jest na "zajęty"
  - d. inne zespoły które były zgłoszone do projektu, a nie zostały wybrane są przypisywane do losowych wolnych projektów lub ich preferencja jest pusta jeżeli nie ma żadnego wolnego projektu. Status studentów w tych zespołach pozostaje ustawiony na "wolny"

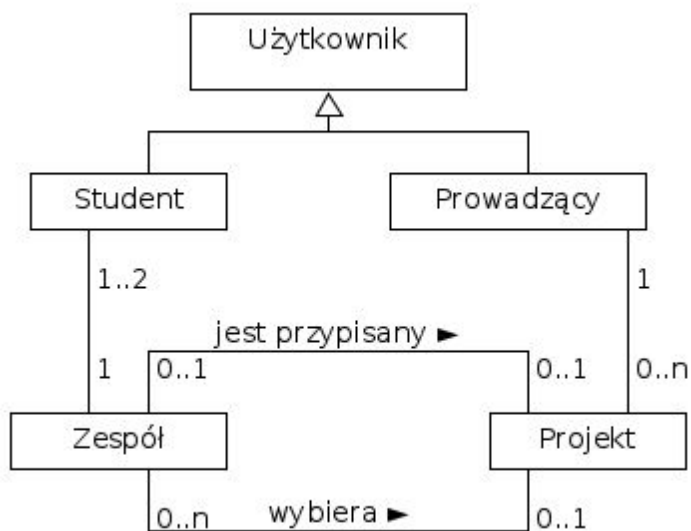
**Studentowi:**

1. Przeglądanie listy zespołów wraz z ich statusami i preferencjami
2. Przeglądanie listy wolnych projektów
  - a. możliwość wyszukiwania projektów po tytule
3. Przeglądanie szczegółowej treści projektu
4. Dołączenie do istniejącego zespołu jednoosobowego
5. Utworzenie nowego zespołu jednoosobowego
6. Wybór preferowanego projektu

Inne cechy aplikacji:

1. Puste zespoły są automatycznie usuwane
2. Przechowywane są jedynie hashe haseł, a nie ich tekst
3. Początkowo każdy student jest przypisany do swojego własnego, jednoosobowego zespołu
4. Zespół, któremu przypisano projekt nie może zmienić składu, projektu ani preferencji

Poglądowy diagram klas:



Załączniki:

- poglądowa mapa strony: mapa-strony.pdf
- poglądowy układ strony prowadzącego - moje projekty: układ-strony.pdf