



Uniwersytet Rzeszowski
Kolegium Nauk Przyrodniczych

Programowanie obiektowe

APLIKACJA BANKOWA

Prowadzący:

mgr inż. Ewa Żesławska

Autorzy:

Oskar Paśko (117987)

Eliza Tworkowska (119003)

Kierunek:

Informatyka i ekonometria

Spis treści

1	Opis założeń projektu	2
2	Specyfikacja wymagań	2
2.1	Wymagania funkcjonalne	2
2.2	Wymagania niefunkcjonalne	3
3	Opis techniczny projektu	3
4	Tabela	3

1 Opis założeń projektu

Użytkownik, który posiada konto w bazie danych może się zalogować do aplikacji za pomocą swojego numeru klienta oraz hasła. Na głównej stronie aplikacji użytkownik może sprawdzić swojego aktualne saldo, na które składają się salda wszystkich jego kart posiadanych w banku. Tabela ze wszystkimi kartami widoczna jest w centralnym punkcie strony głównej. Dodatkowo na stronie głównej użytkownik może sprawdzić swoją historię przelewów jakich dokonał. Klient może dokonać wpłaty na wybraną przez siebie kartę oraz wypłaty przez wybraną kartę z założeniem, że posiada on wystarczająco środków na karcie. Możliwe jest również dokonanie przelewów z założeniami podobnymi do wyboru pieniędzy. Użytkownik ponad to może dodać nową kartę płatniczą lub usunąć istniejącą kartę płatniczą zakładając, że jej bilans wynosi 0zł.

2 Specyfikacja wymagań

2.1 Wymagania funkcjonalne

- Bank oferuje usługi użytkownikom zarejestrowanym do aplikacji.
- Bank oferuje możliwość zarejestrowania się nowym użytkownikom.
- Klient może wpłacić lub wypłacić pieniądze z wybranej karty.
- Klient może dokonać przelewu na wybraną kartę.
- Klient może sprawdzić stan swoich kart płatniczych.
- Klient może sprawdzić historię swoich przelewów.
- Zarejestrowany klient może dodać nową kartę płatniczą do swojego konta.

2.2 Wymagania niefunkcjonalne

- Możliwość dodawania, usuwania, oraz edycji rekordów w bazie podczas działania aplikacji.
- Aplikacja jest przyjazna dla klienta i jego rodziny, oraz jest prosta w użyciu.
- Aplikacja tworzona jest w języku Java.
- Aplikacja nawiązuje połączenie z bazą danych w języku MySQL i używa rekordów w niej zapisanych.

3 Opis techniczny projektu

- Języki programowania: Java, MySQL
- Środowiska programistyczne: IntelliJ IDEA, MySQL Workbench
- Wersja SDK: 18.0.2
- Aplikacja tworzona na komputery z systemem Windows oraz macOS

4 Tabela

cell1	cell2	cell3
cell4	cell5	cell6
cell7	cell8	cell9