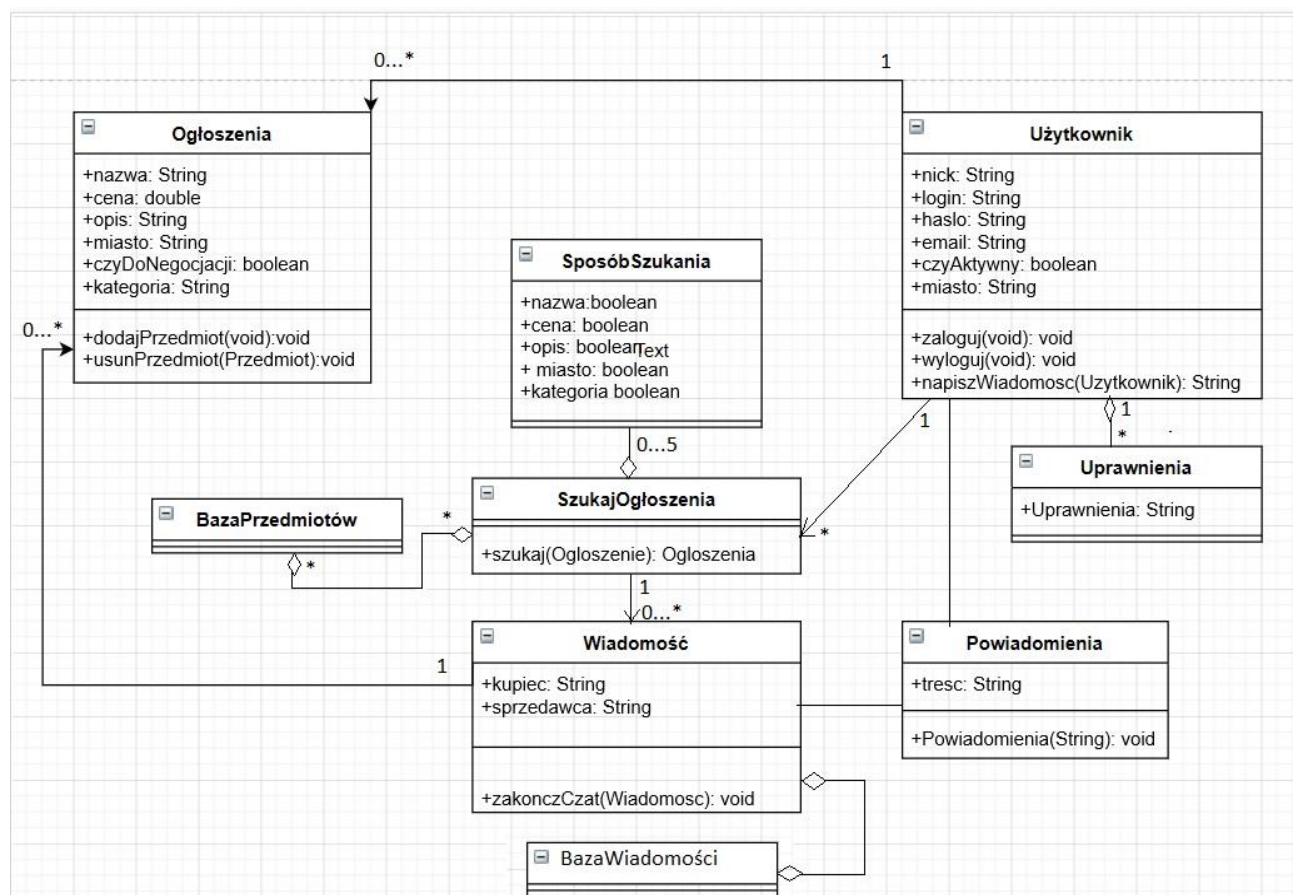


## 1. Diagram Klas



W klasie Użytkownik przechowujemy dane użytkowników oraz ich dane logowania. Upewnienia służą do rozpoznania administratora od zwykłego użytkownika. Użytkownik może zalogować się, wylogować, napisać wiadomość.

W klasie Ogłoszenia przechowujemy dane o ogłoszeniu. Ogłoszenie można dodać bądź usunąć.

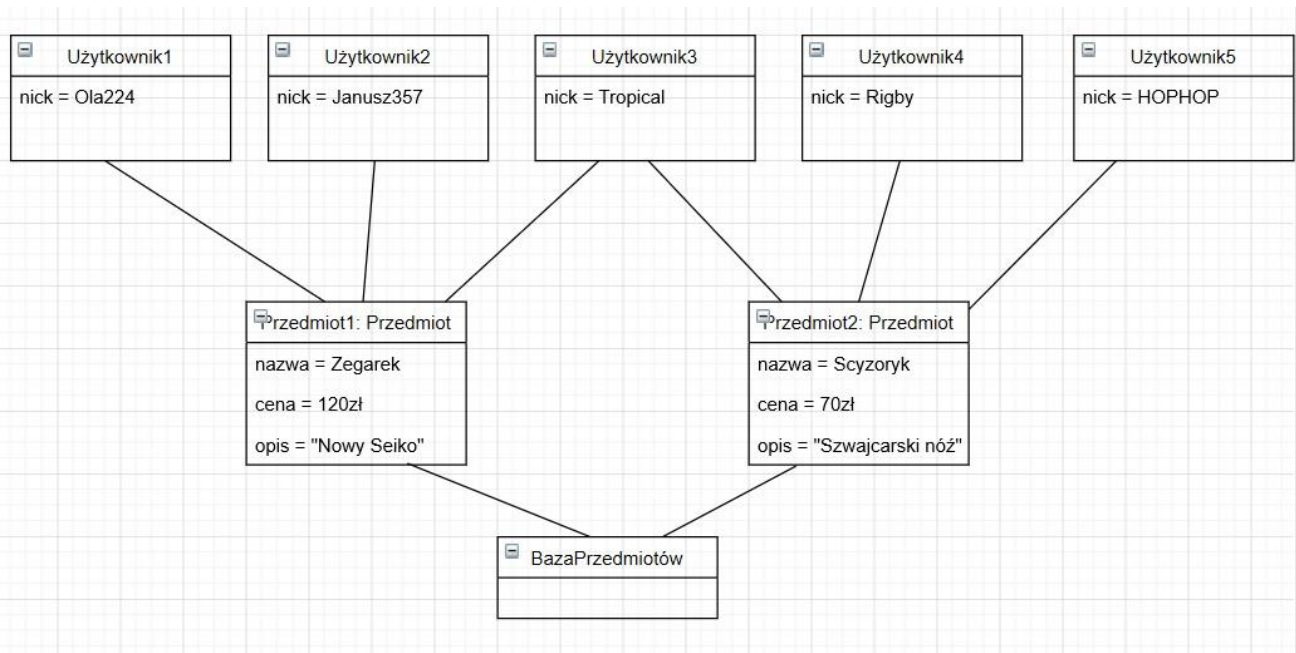
Wiadomość przechowuje dane o tym który z użytkowników jest kupcem, a który sprzedawcą, czyli właścicielem ogłoszenia.

Metoda klasy SzukajOgłoszenia pozwala na wyszukiwanie konkretnych ogłoszeń na podstawie SposobSzukania, gdzie określonych jest pięć takich sposobów.

System powiadomień jest obsługiwany przez klasę Powiadomienia.

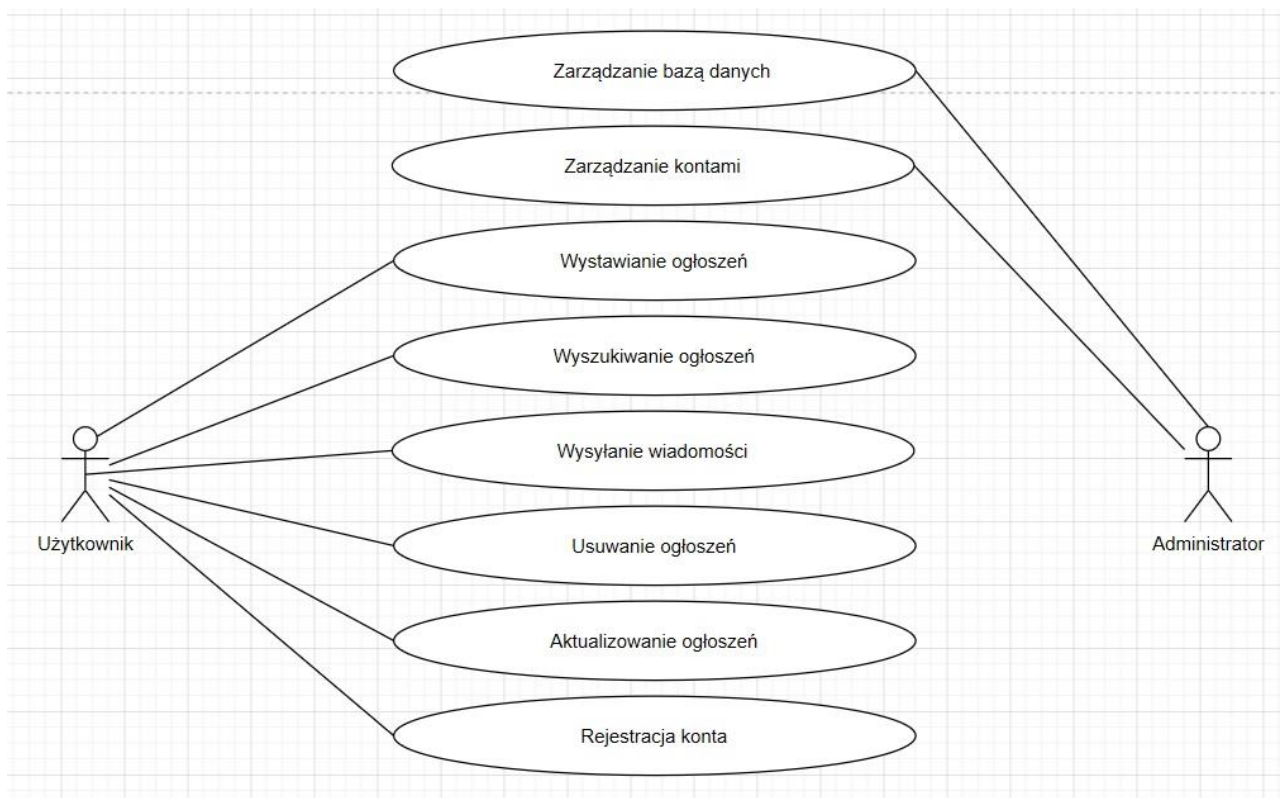
BazaPrzedmiotów zawiera wszystkie ogłoszenia, natomiast BazaWiadomości zawiera wszystkie wiadomości.

## 2. Diagram obiektów



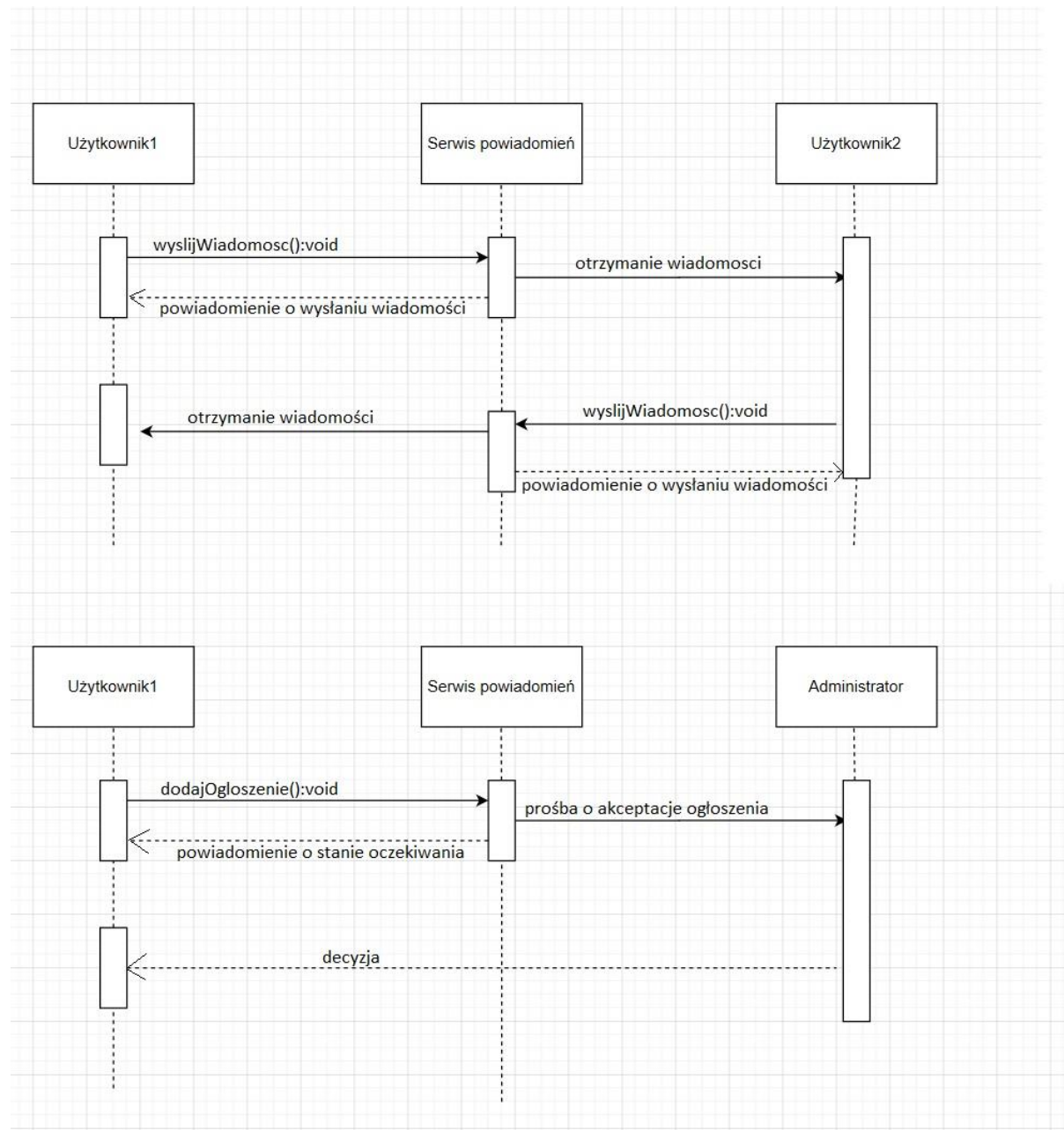
Użytkownicy wyszukują przedmioty, które ich interesują. Przedmioty te znajdują się w BaziePrzedmiotów. Kilku użytkowników może wyszukać ten sam przedmiot i napisać do sprzedającego w celu zakupu bądź negocjacji.

### 3. Diagram przypadków użycia



Głównymi funkcjami aplikacji są wystawianie ogłoszeń i oglądanie innych ogłoszeń. Aplikacja umożliwia zakup i sprzedaż przedmiotu lub usługi. Wymaga rejestracji konta. Administrator zarządza poprawnością danych i prawdziwością kont.

#### 4. Diagramy przebiegu

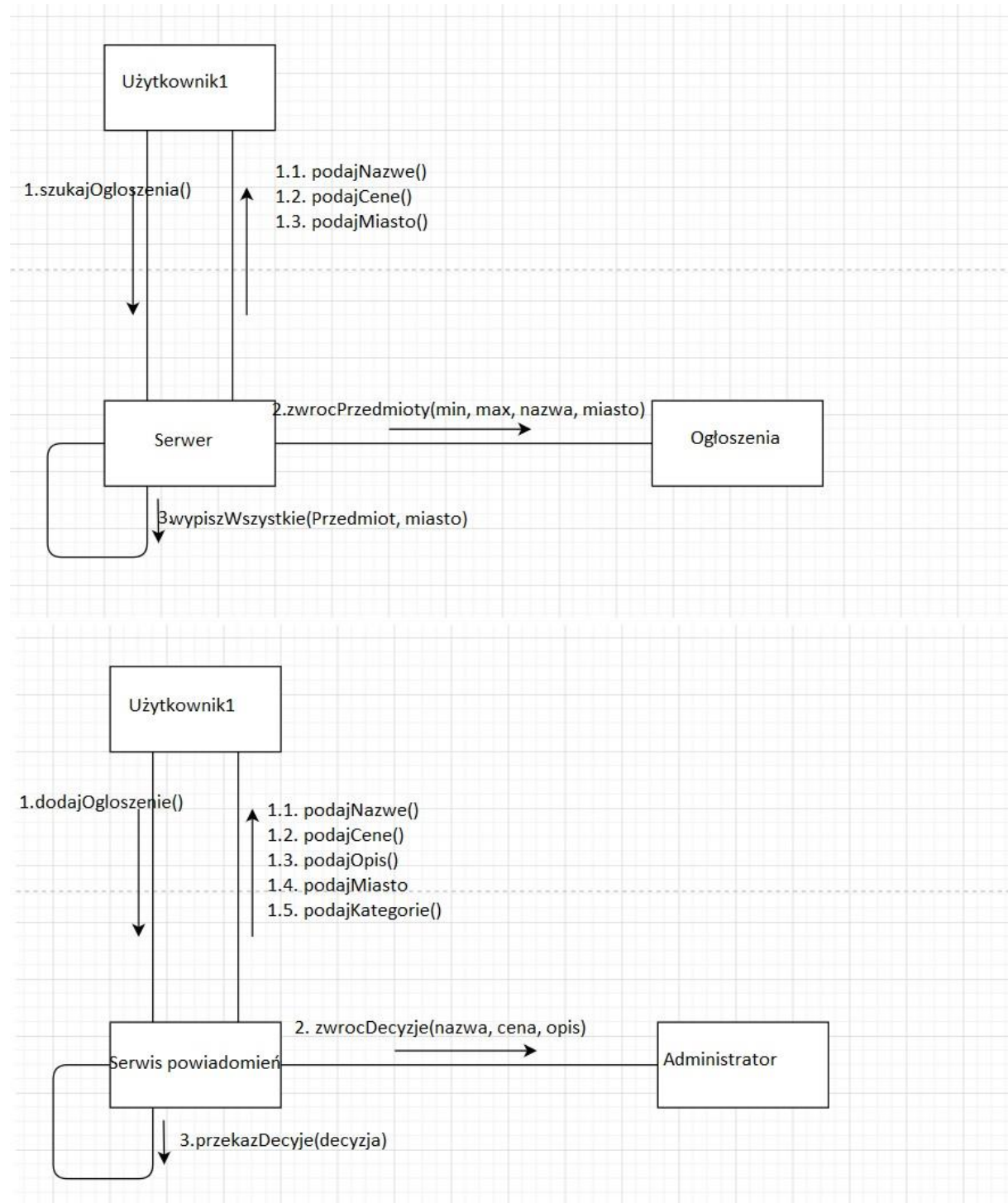


Przystawione są dwa diagramy przebiegu.

Pierwszy z nich dotyczy sytuacji, w której użytkownik jest zainteresowany przedmiotem. Wtedy pisze wiadomość do drugiego użytkownika i zaczyna się wymiana wiadomości. Serwis powiadomień obsługuje przychodzenie wiadomości.

Drugi z diagramów dotyczy sytuacji, w której użytkownik chce wystawić swoje własne ogłoszenia. Każde ogłoszenie musi być zaakceptowane przez administratora, który sprawdzi jego poprawność, po czym przesyła decyzję. Serwis powiadomien obsługiwy wydanie decyzji o dodaniu ogłoszenia.

## 5. Diagramy kooperacji

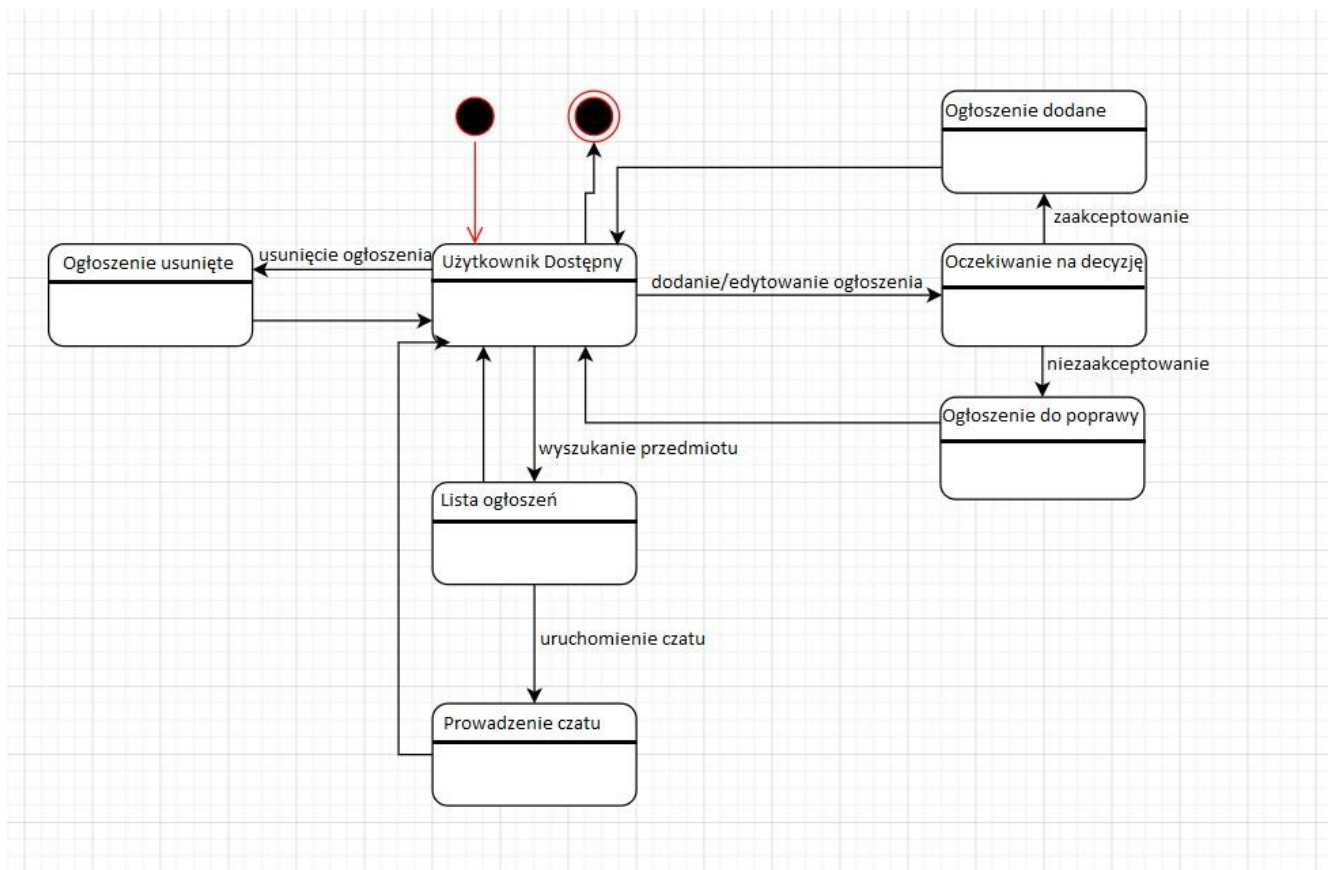


Przedstawione są dwa diagramy kooperacji.

Pierwszy z nich dotyczy sytuacji, w której użytkownik wyszukuje ogłoszenia, które go interesuje. Może on podać kilka opcji wyszukiwania i łączyć je ze sobą. Serwer wybiera z bazy danych najbardziej trafne ogłoszenia i pokazuje je użytkownikowi.

Drugi diagram pokazuje sytuację, w której użytkownik dodaje ogłoszenie i otrzymuje decyzję o wystawieniu tego ogłoszenia od administratora.

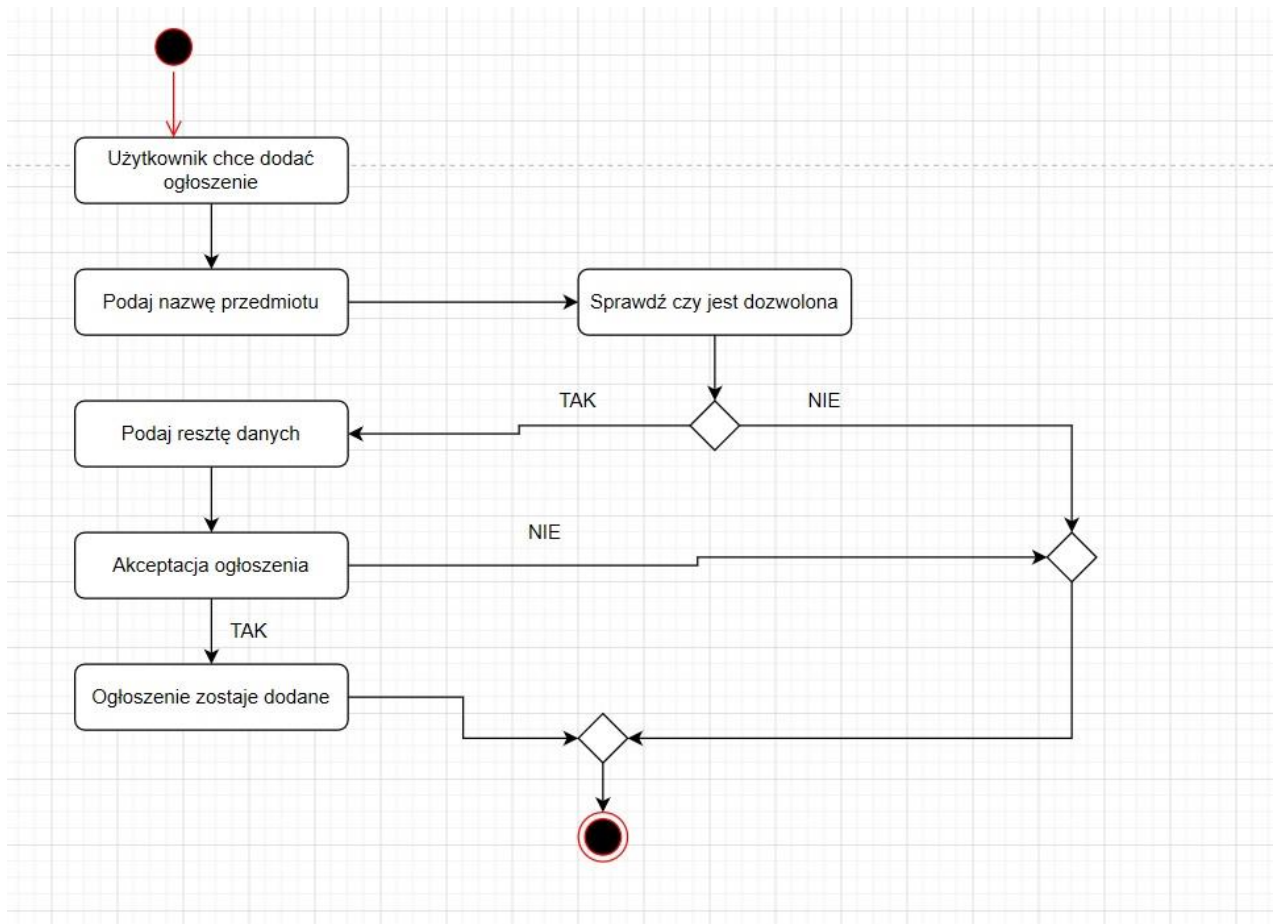
## 6. Diagram stanu



Przypadek opisuje proces dodawania, usuwania, edytowania ogłoszenia jak również wyszukiwanie przedmiotu i prowadzenie czatu w celu zakupu przedmiotu.

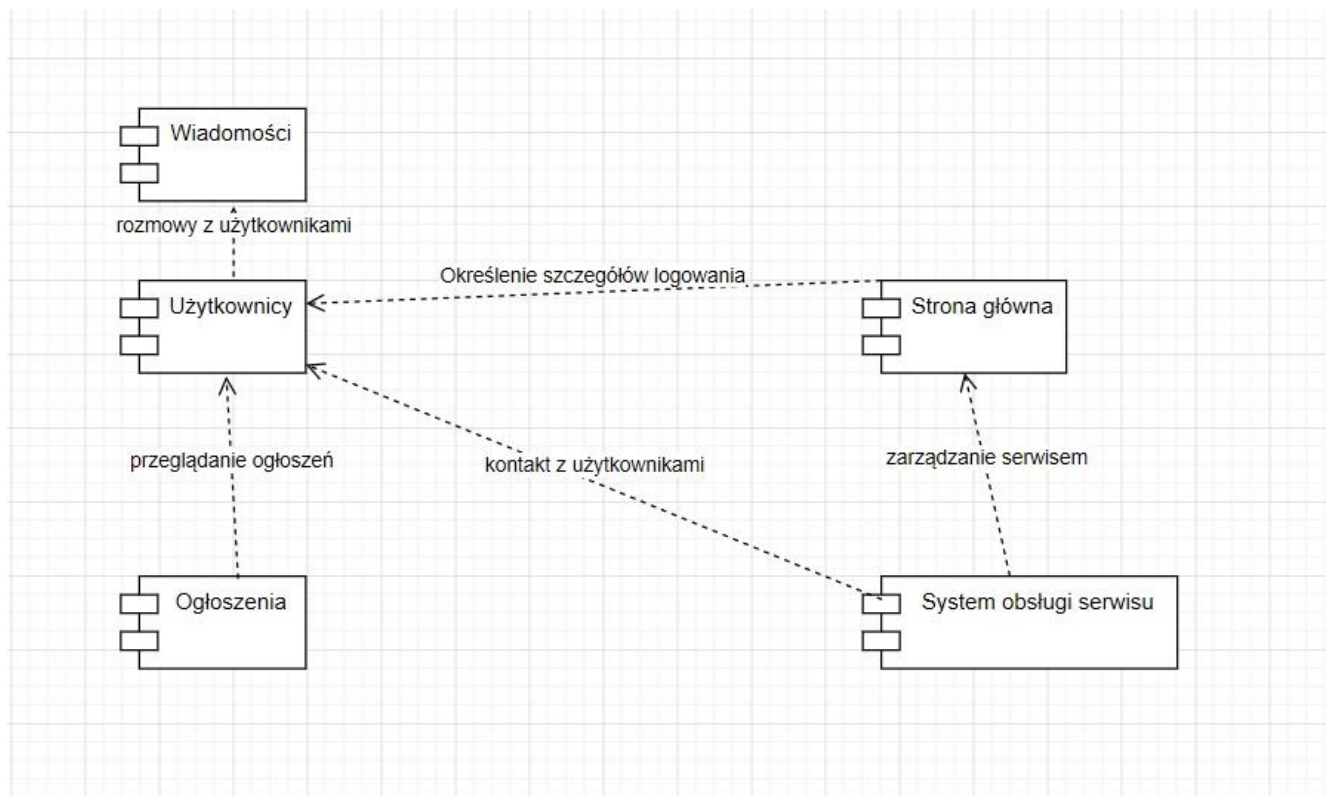
## 7. Diagram czynności





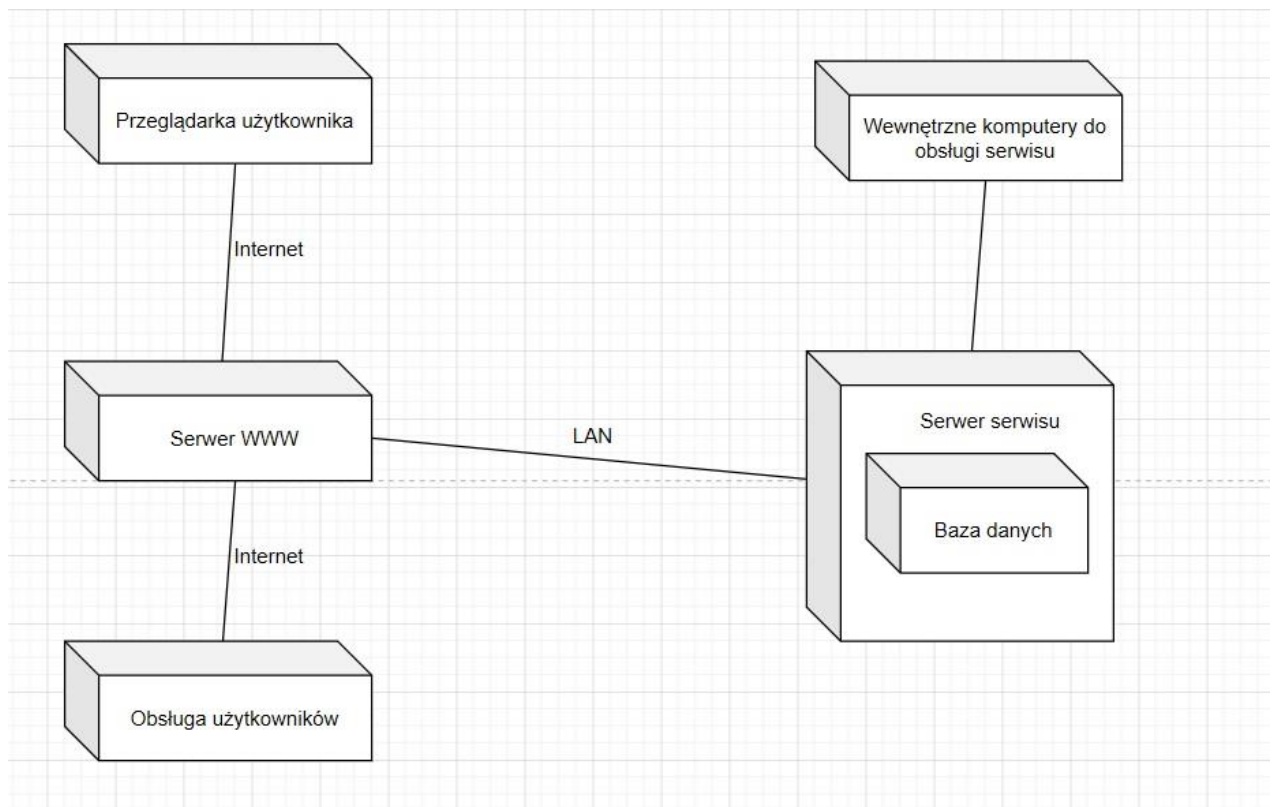
Użytkownik chcący dodać własne ogłoszenie musi podać nazwę, która będzie dozwolona, potem resztę danych. Ogłoszenie może zostać zaakceptowane, wtedy zostaje dodane. Jednak administrator może również odrzucić ogłoszenie, wtedy nie zostaje dodane.

## 8. Diagram komponentów



Aby korzystać z aplikacji trzeba zarejestrować konto bezpośrednio w systemie. Administrowanie serwisem leży w obowiązku administratorów. Istnieje moduł podstawowy przeznaczony tylko dla zwyczajnych użytkowników oraz panel administracyjny dla administratorów.

## 9. Diagram wdrożenia



Struktura aplikacji to klient – serwer. Serwer udostępnia usługi klientom z wykorzystaniem protokołu http. Dzięki temu ułatwione jest rozwijanie i aktualizowanie aplikacji.