

Informatyka, Aplikacje internetowe i mobilne, semestr 5
Programowanie Aplikacji Webowych
Zajęcia projektowe nr 4 i 5
Aplikacja – wersja stabilna, skończona i przetestowana

Nazwisko i imię autora: Paweł Frąckowiak

Indeks: 47620

1. Nazwa i temat serwisu/aplikacji.

Wypożyczalnia samochodów osobowych.

2. Cel serwisu/aplikacji z punktu widzenia właściciela.

- Rejestrowanie nowych: samochodów, klientów, ubezpieczeń
- Prezentacja aktualnej oferty z wynajmem samochodów
- Utrzymywanie informacji o dostępnych autach
- Rejestrowanie rezerwacji dla klientów i samochodów
- Rejestrowanie zwrotów samochodów - wypełnianie raportów
- Rejestrowanie stanu samochodów (uszkodzony, zarezerwowany)
- Wyliczanie należności od klientów

3. Ogólny opis przeznaczenia i działania.

Strona ma służyć użytkownikom do przeglądania dostępnych aktualnie ofert samochodów osobowych i zarezerwowania ich do wypożyczenia na konkretny okres czasu. Strona podsumuje całkowity koszt takiego wypożyczenia (wraz z dodatkowymi pakietami), dzięki temu klient od razu będzie wiedział na jaką kwotę ma się przygotować. Auto będzie miało jedną stawkę dzienną. Właściciel wypożyczalni będzie mógł zarządzać swoim biznesem w pełni poprzez panel admina na stronie internetowej logując się na konto admina. Będzie mógł dodawać nowe auta, rejestrować ich stan przy zwrocie oraz kontrolować kaucje w przypadku uszkodzeń. Kaucje trzeba będzie zapłacić przy rezerwacji. Jeśli klient anuluje rezerwację to odzyska całą lub tylko część kaucji w zależności od czasu. Płatność będzie możliwa do pobierania przy odbiorze auta przez klienta lub przez stronę internetową. Właściciel może również kontrolować stan ubezpieczeń swoich aut. Będzie widział datę zakończenia ubezpieczenia, więc będzie mógł dane ubezpieczenie przedłużyć lub zakończyć, aby zmienić na inne.

4. Główna grupa docelowa, dla której jest przeznaczony.

Strona jest głównie przeznaczona dla właściciela wypożyczalni samochodów, aby ułatwić mu prowadzenie swojego biznesu oraz jest przeznaczona dla osób co chcą wypożyczyć samochód osobowy, uwzględniając zwrócenie go do tej samej wypożyczalni. Grupą docelową mogą być rodziny na wakacjach przylatujące samolotem lub przyjeżdżające pociągiem do danego miasta, które zamierzają w łatwy sposób przemieszczać się po nim. To mogą być również osoby co będą chciały

zrobić wycieczkę krajoznawczą (np. rajd po Polsce) i potrzebują mieć do tego dobry oraz wygodny samochód. Może być to również osoba wypożyczająca auto na jeden dzień, aby móc gdzieś podjechać coś załatwić albo użyć je w jakimś filmie lub teledysku. Nie zapominajmy jeszcze o osobach, które będą chciały wynajem długoterminowy, aby korzystać z auta na codzień (np. w dojeździe do pracy) przez kilka miesięcy.

5. Analiza rozwiązań konkurencyjnych oraz opis możliwości zdobycia przewagi konkurencyjnej. Należy podać adresy sprawdzanych serwisów/aplikacji konkurencji.

Aby zagwarantować sobie przewagę wśród konkurencji, zamierzam skupić się na cenie, łatwości obsługi czytelnej strony internetowej oraz na lepszym kontakcie z klientem umieszczając aż cztery numery telefonu do kontaktu z wypożyczalnią w zależności od danej sytuacji. Przewagę również zagwarantuje duża ilość sposobów komunikacji z personelem i możliwość złożenia rezerwacji zdalnie (każdego dnia przez 24/7) - przez telefon lub wypełniając formularz. Również wypożyczalnia będzie oferować bezpłatne dodatki, o które można poprosić w opisie rezerwacji w rozmowie telefonicznej (np: fotelik dziecięcy, matę z odbłaskową folią lub zaciemniacze szyby). Dodatki będą uwzględnione w raporcie.

<https://www.rentalcars.com/pl/city/pl/gdynia>

<https://www.fraikin.pl>

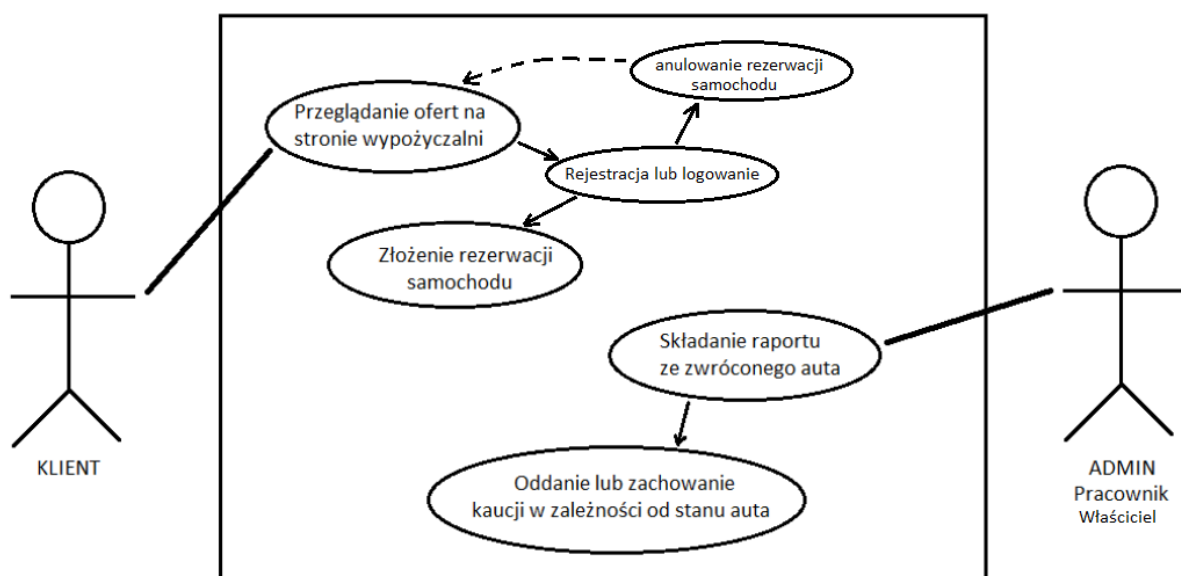
<https://www.kayak.pl>

<https://www.odkryj-auto.pl/wypożyczalnia-samochodow-gdynia.html>

<https://www.momondo.pl/wypożyczalnie-samochodow/Gdynia-11521>

<https://goldcars.com.pl/samochody-na-wynajem/>

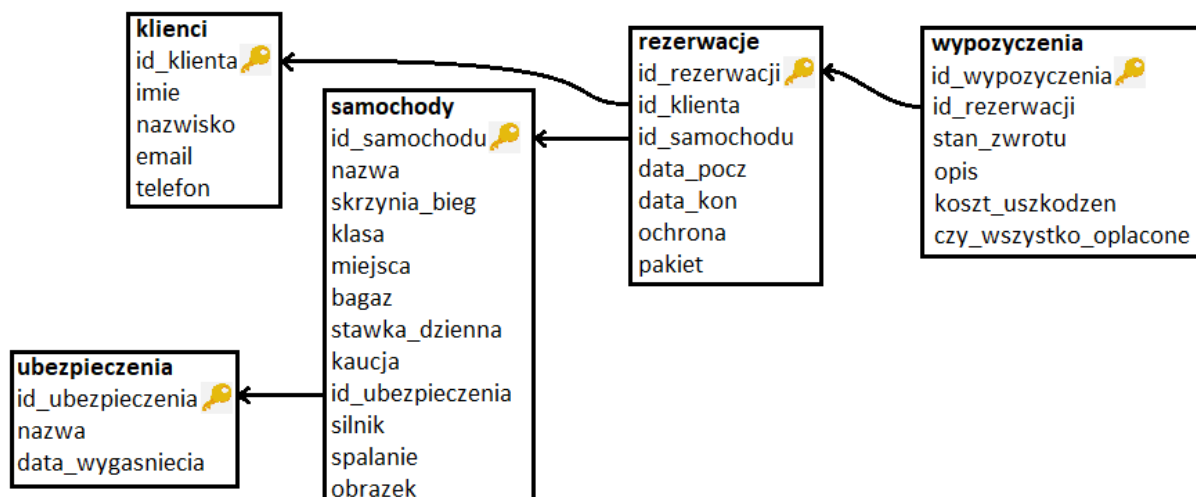
6. Diagram(y) przypadków użycia UML – ogólny (najważniejsze przypadki istotne dla celu ilustrujące wymagania funkcjonalne).



7. Schemat nawigacji: lista stron oraz połączenia między nimi dla różnych ról użytkowników np. niezalogowany, zalogowany, pracownik, administrator.

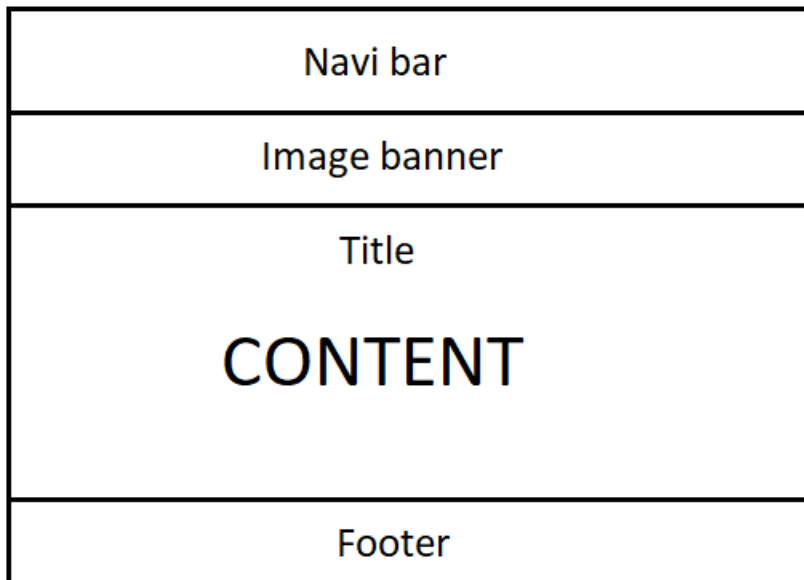


8. Model bazy danych zilustrowany za pomocą diagramu klas UML (tabele, relacje, klucze).

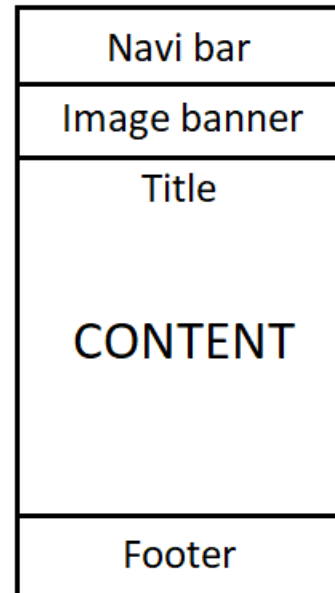


9. Schematy graficzne stron ilustrujące rozmieszczenie i wielkość elementów – diagram ADV z podstawowymi elementami graficznymi (np. logo, menu, panele boczne, zawartość) lub zrzut ekranu strony HTML z podstawowymi elementami stylu. Uwzględnij widoki na duże i małe ekrany oraz dla różnych ról użytkowników jeśli mają inny układ.

komputer



telefon



10. Lista planowanych do wykorzystania technologii i rozwiązań wraz z opisem ich zastosowania w projektowanym serwisie/aplikacji oraz ciekawszych pomysłów.

- MySQL - relacyjne bazy danych - 5 tabel z danymi powiązanych ze sobą
- CSS - Front-end - czytelny, przejrzysty i miły dla oka wygląd strony
- HTML - język opisowy określający strukturę strony sieci Web
- TAILWIND CSS - framework, który umożliwia tworzenie layoutu strony z poziomu template HTML, bez konieczności tworzenia arkuszy stylów.
- JavaScript - tworzy funkcje do bardziej skomplikowanych operacji