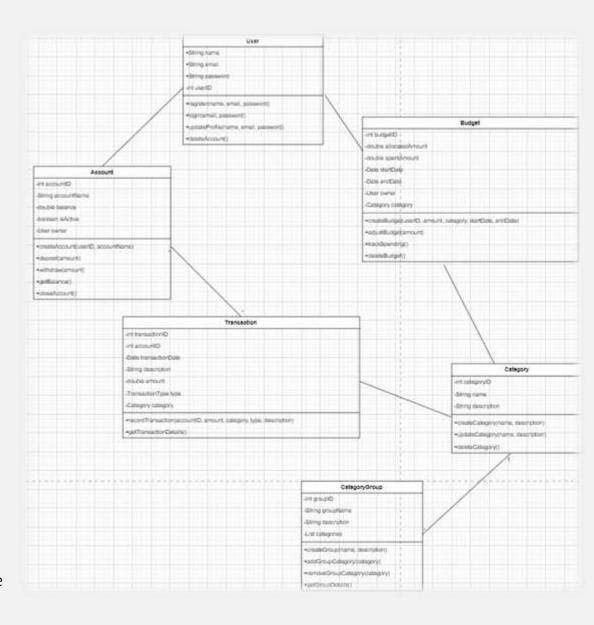


Class диаграма

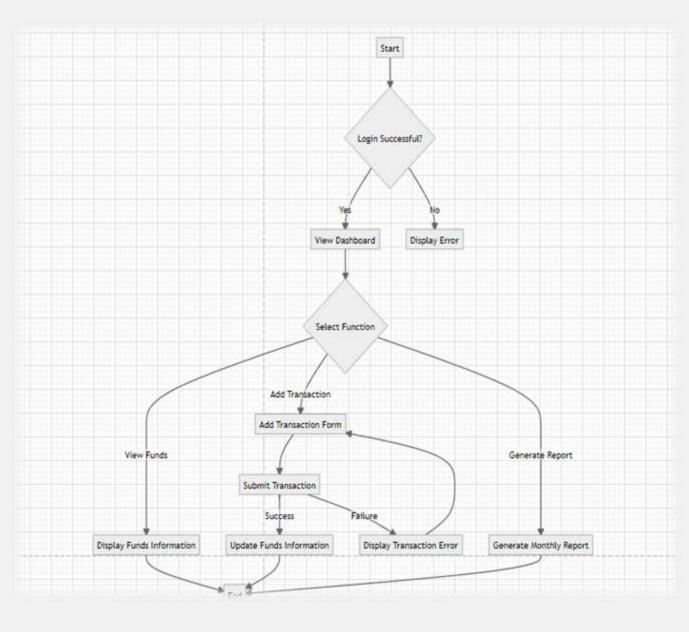
- На най-високо ниво имаме класа User, който съхранява информация за индивидуалните потребители, като име, имейл, парола и идентификационен номер. Потребителите се асоциират с акаунти и бюджети.
- Класът Account представлява финансова сметка на потребителя и включва информация като идентификационен номер на сметката, име и текущ баланс. Той съдържа и методи за управление на сметката, като например за депозитиране, теглене и получаване на баланса.
- Връзката между Account и User е такава, че всеки потребител може да притежава няколко акаунта, а всеки акаунт има един собственик потребителят.
- Класът Transaction се отнася до финансовите транзакции по акаунтите, записвайки идентификационни номера, суми, дати и описания на тези транзакции. Всяка транзакция е свързана с определена сметка и категория разходи.
- Класът Budget позволява на потребителя да създава и управлява бюджети, които имат стартова и крайна дата, както и алокация на определени суми. Този клас също така свързва бюджета с определена категория, което помага за по-добра организация на разходите.
- Класът Category описва различните категории на разходите, които потребителят може да използва за класифициране на транзакциите в бюджета. Той има свойства като идентификационен номер, име и описание.
- И накрая, класът CategoryGroup групира свързани категории за по-добра организация и управление на разходите. Този клас включва операции за добавяне и премахване на категории от групата.



1/9/2024 Annual Review

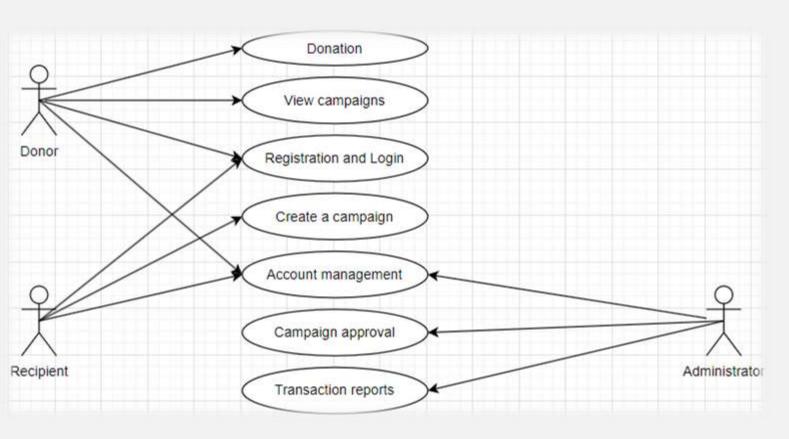
Activity диаграма

- Диаграмата започва с началната точка, обозначена като "Start".
 Оттам има проверка дали потребителят се е логнал успешно. Ако
 логинът е успешен, процесът продължава към преглед на контролния
 панел или "View Dashboard". В случай на неуспешен логин, се показва
 съобщение за грешка.
- След като потребителят види контролния панел, той трябва да избере функция. Функциите, които могат да бъдат избрани, са: добавяне на транзакция, преглед на информацията за средствата или генериране на доклад.
- Ако потребителят избере да добави транзакция, той ще бъде насочен към формуляр за добавяне на транзакция. След като формулярът бъде попълнен и изпратен, системата проверява дали транзакцията е успешна. Ако е успешна, информацията за средствата се актуализира и процесът приключва. Ако има грешка, се показва съобщение за грешка при транзакцията.
- Когато потребителят избере да прегледа средствата, той ще види информацията за средствата и отново процесът приключва.
- Накрая, ако потребителят реши да генерира доклад, той ще бъде насочен към генерирането на месечен доклад. След като докладът е генериран, процесът също приключва.
- Тази диаграма е полезна за визуализация на процесите и вземането на решения в рамките на дадена система и е особено полезна за разработчиците на софтуер и анализаторите на бизнес процеси за моделиране на потока на работа в информационните системи.



1/9/2024 Annual Review 3

Use case диаграма



- Диаграмата представлява взаимодействията между различни участници и функционалностите на система за управление на дарения и кампании.
- Три основни актьори са идентифицирани: Дарител, Получател и Администратор. Дарителят може да извършва дарения, да разглежда текущи кампании и да се регистрира и влиза в системата.
- Получателят също има възможност за регистрация и вход, както и за създаване и управление на собствените си кампании. Администраторът наблюдава системата като одобрява новосъздадените кампании и генерира отчети за извършените транзакции. Всички тези действия са представени като елипси, които се наричат случаи на употреба, и са свързани със съответните актьори чрез линии, показващи взаимодействието между тях и системата.
- Така диаграмата дава ясен обзор на това как потребителите взаимодействат с системата и кои функционалности са налични за тях.

Екипна организация

Developer 1

Златомила Златкова Минчева

Developer 2

Павел Мирославов Йорданов

Мелике Гюнай Садула

Project manager

Александър Боянов Божилов

Product owner

Милвена Христофорова Мънева

