

Bazy Danych	
Kierunek <i>Informatyczne Systemy Automatyki</i>	Termin <i>piątek NP 11¹⁵ – 12⁵⁵</i>



PROJEKT - ETAP 1

Spis treści

1	Wstęp	2
1.1	Temat projektu	2
1.2	Członkowie zespołu	2
2	Specyfikacja wymagań	3
2.1	Wymagania funkcjonalne	3
2.2	Wymagania niefunkcjonalne	4

1 Wstęp

1.1 Temat projektu

Tematem projektu jest: "Aplikacja do zarządzania ścianką wspinaczkową - KLAMA".

1.2 Członkowie zespołu

- Adrian Goral 272545
- Mateusz Zubrzycki 272568
- Paulina Szulc 272592

2 Specyfikacja wymagań

Poniżej przedstawione są wymagania do tworzonej aplikacji.

2.1 Wymagania funkcjonalne

- Przydzielanie dostępów użytkownikom do różnych funkcji aplikacji, z podziałem na:
 - administrator,
 - klient.
- Zapewnienie panelu administratora umożliwiającego zarządzanie aplikacją i jej użytkownikami. Wśród funkcji administratora znajdują się:
 - logowanie do panelu administratora,
 - wylogowywanie z panelu administratora,
 - zmiana hasła do panelu administratora,
 - wyświetlanie danych o klientach:
 - * dane osobowe klienta,
 - * historia karnetów klienta,
 - * historia zakupów ze sklepu,
 - * historia rezerwacji sprzętu z wypożyczalni,
 - * historia wypożyczeń sprzętu z wypożyczalni,
 - sprawdzanie stanu ilościowego produktów możliwych do zakupienia,
 - sprawdzanie stanu ilościowego sprzętu w wypożyczalni,
 - zarządzanie aktualnościami na stronie:
 - * dodawanie posta z automatycznym zapisaniem informacji o autorze,
 - * edytowanie posta,
 - * usuwanie posta,
 - * sprawdzanie autora postu.
- Zapewnienie konta dla klienta, z którego poziomu możliwe jest wykonanie następujących czynności:
 - logowanie do konta
 - wylogowywanie z konta
 - zmiana hasła konta
 - wyświetlanie danych klienta:
 - * dane osobowe klienta,
 - * historia karnetów klienta,
 - * historia zakupów ze sklepu,
 - * historia rezerwacji sprzętu z wypożyczalni,
 - * historia wypożyczeń sprzętu z wypożyczalni,
 - modyfikowanie danych klienta:
 - * dane osobowe klienta,

- sprawdzanie dostępności produktów możliwych do zakupienia,
- sprawdzanie dostępności sprzętu w wypożyczalni,
- dokonywanie zakupu karnetu,
- dokonywanie zakupów ze sklepu,
- rezerwowanie sprzętu z wypożyczalni,
- wypożyczanie sprzętu z wypożyczalni,
- wyświetlanie aktualności na stronie.

2.2 Wymagania niefunkcjonalne

- responsywność aplikacji
- przenośność aplikacji
- utrzymanie sesji użytkownika - automatyczne logowanie
- walidacja poprawności wpisywanych danych do formularza
- uwierzytelnianie dwuskładnikowe i autoryzacja użytkowników aplikacji webowej
- weryfikacja maila podczas aktywacji konta klienta
- zabezpieczenie informacji w bazie danych celem uniemożliwienia ich odczytania w przypadku wycieku
- ochrona przed atakami typu SQL Injection
- system logowania zdarzeń w aplikacji
- symulowany system płatności internetowej