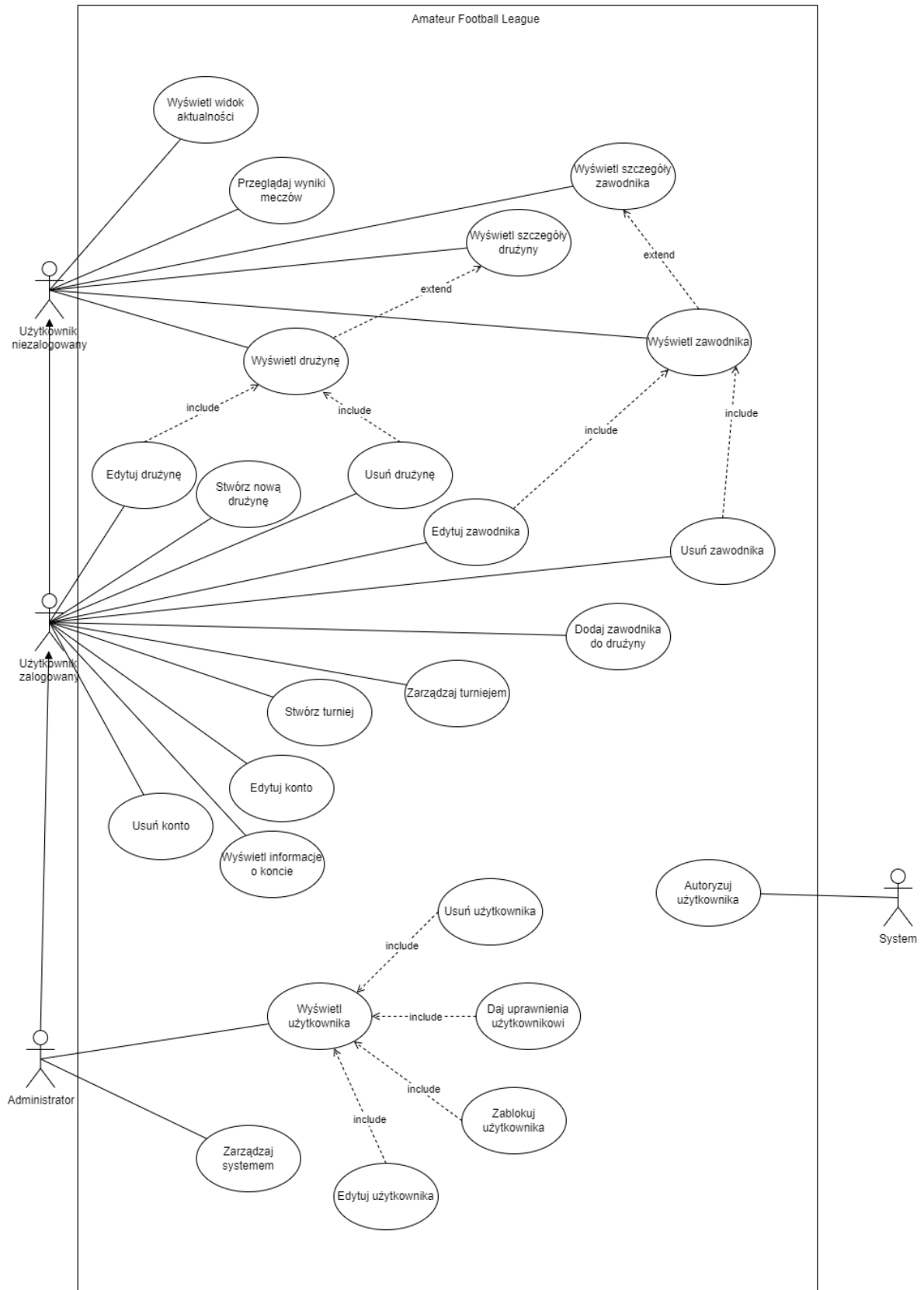


# DPU Systemowy i Scenariusze Aplikacji AFL

**Dawid Rumiński 167364**

# DPU Systemowy



Rysunek 1 Diagram Przypadków Użycia

## Opis DPU

### Lista Aktorów:

- **Użytkownik Niezalogowany:**
  - Jest to osoba, która odwiedza aplikację AFL, ale nie jest zalogowana,
  - Może przeglądać podstawowe informacje o meczach, aktualnościach, statystykach drużyn i zawodników.
  - Nie ma dostępu do funkcji wymagających autoryzacji, takich jak edycja danych drużyny czy zawodnika.
- **Użytkownik Zalogowany:**
  - Jest to osoba, która zarejestrowała się i zalogowała na swoje konto w aplikacji AFL.
  - Ma dostęp do wszystkich funkcji dostępnych dla użytkowników niezalogowanych.
  - Dodatkowo może wykonywać operacje związane z zarządzaniem swoim kontem, drużyną, zawodnikami oraz turniejami, takie jak edytowanie, usuwanie, dodawanie nowych rekordów.
  - Może także przeglądać informacje o swoim koncie, edytować je lub je usunąć.
- **Administrator:**
  - Jest to użytkownik z dodatkowymi uprawnieniami do zarządzania aplikacją AFL.
  - Posiada wszystkie funkcje użytkownika zalogowanego.
  - Dodatkowo ma możliwość zarządzania użytkownikami, takie jak wyświetlanie, edycja, usuwanie, nadawanie uprawnień, blokowanie kont.
  - Ma dostęp do funkcji administracyjnych, takich jak zarządzanie systemem, konfiguracja aplikacji, ustawienia bezpieczeństwa.
- **System:**
  - Jest to system komputerowy obsługujący logowanie i autoryzację użytkowników w aplikacji AFL.
  - Autoryzuje użytkowników poprzez weryfikację ich danych logowania i uprawnień.

**Lista Przypadków Użycia:****1. Przeglądaj wyniki meczów:**

- Użytkownik niezalogowany może przeglądać wyniki ostatnich meczów.

**2. Wyświetl widok aktualności:**

- Użytkownik niezalogowany może przeglądać aktualności związane z amatorskimi ligami piłkarskimi.

**3. Wyświetl szczegóły drużyny:**

- Użytkownik niezalogowany może przeglądać szczegóły różnych drużyn.

**4. Wyświetl szczegóły zawodnika:**

- Użytkownik niezalogowany może przeglądać szczegóły poszczególnych zawodników.

**5. Wyświetl zawodnika:**

- Użytkownik niezalogowany może przeglądać szczegółowe informacje o konkretnym zawodniku.

**6. Wyświetl drużynę:**

- Użytkownik niezalogowany może przeglądać szczegółowe informacje o konkretnej drużynie.

**7. Edytuj drużynę:**

- Użytkownik zalogowany może edytować informacje dotyczące swojej drużyny.

**8. Stwórz nową drużynę:**

- Użytkownik zalogowany może utworzyć nową drużynę.

**9. Usuń drużynę:**

- Użytkownik zalogowany może usunąć swoją drużynę.

**10. Edytuj zawodnika:**

- Użytkownik zalogowany może edytować informacje dotyczące zawodnika.

**11. Stwórz zawodnika:**

- Użytkownik zalogowany może dodać nowego zawodnika do bazy danych, aby ten mógł być przypisany do drużyny.

**12. Usuń zawodnika:**

- Użytkownik zalogowany może usunąć zawodnika z bazy danych.

**13. Stwórz turniej:**

- Użytkownik zalogowany może utworzyć nowy turniej w ramach amatorskich lig piłkarskich.

**14. Zarządzaj turniejem:**

- Użytkownik zalogowany może zarządzać przebiegiem i ustawieniami turnieju.

**15. Wyświetl informacje o koncie:**

- Użytkownik zalogowany może zobaczyć informacje dotyczące swojego konta użytkownika.

**16. Edytuj konto:**

- Użytkownik zalogowany może edytować informacje swojego konta użytkownika.

**17. Usuń konto:**

- Użytkownik zalogowany może usunąć swoje konto użytkownika.

**18. Wyświetl użytkownika:**

- Administrator może przeglądać szczegółowe informacje o konkretnym użytkowniku.

**19. Usuń użytkownika:**

- Administrator może usunąć konto użytkownika.

**20. Edytuj użytkownika:**

- Administrator może edytować informacje dotyczące konta użytkownika.

**21. Daj uprawnienia użytkownikowi:**

- Administrator może nadawać lub zmieniać uprawnienia użytkownikowi.

**22. Zablokuj użytkownika:**

- Administrator może zablokować konto użytkownika, aby uniemożliwić mu dostęp do aplikacji.

**23. Zarządzaj systemem:**

- Administrator może zarządzać ustawieniami i konfiguracją systemu, takimi jak parametry bezpieczeństwa, ustawienia aplikacji itp.

**24. Autoryzuj użytkownika:**

- System autoryzuje użytkownika poprzez weryfikację jego danych logowania i uprawnień.

## Scenariusze

**1. Przeglądaj wyniki meczów:**

1. Użytkownik otwiera aplikację AFL.
2. Użytkownik wybiera opcję „Przeglądaj wyniki meczów” z menu głównego.
3. System wyświetla listę ostatnich wyników meczów w amatorskich ligach piłkarskich.

**2. Wyświetl widok aktualności:**

1. Użytkownik otwiera aplikację AFL.
2. Użytkownik wybiera opcję „Aktualności” z menu głównego.
3. System prezentuje najnowsze wiadomości i aktualności związane z amatorskimi ligami piłkarskimi.

**3. Wyświetl szczegóły drużyny:**

1. Użytkownik otwiera aplikację AFL.
2. Użytkownik wybiera opcję "Drużyny" z menu głównego.
3. Użytkownik wybiera konkretną drużynę z listy wyświetlanych drużyn.
4. Użytkownik wybiera opcję „Szczegóły” z menu drużyny i przechodzi do widoku szczegółowego.

5. W widoku szczegółowym znajdują się takie dane jak statystyki, nazwa, data stworzenia, nazwa stwórcy.

#### **4. Wyświetl szczegóły zawodnika:**

1. Użytkownik otwiera aplikację AFL.
2. Użytkownik wybiera opcję "Zawodnicy" z menu głównego.
3. Użytkownik wybiera konkretnego zawodnika z listy wyświetlanych.
4. Użytkownik wybiera opcję „Szczegóły” z panelu zawodnika i przechodzi do widoku szczegółowego.
5. W widoku szczegółowym znajdują się takie dane jak imię, nazwisko, data urodzenia, statystyki, itp.

#### **5. Wyświetl zawodnika:**

1. Użytkownik otwiera aplikację AFL.
2. Użytkownik wybiera opcję "Zawodnicy".
3. Użytkownik wybiera konkretnego zawodnika z listy wyświetlanych.

#### **6. Wyświetl drużynę:**

1. Użytkownik otwiera aplikację AFL.
2. Użytkownik wybiera opcję "Drużyny".
3. Użytkownik wybiera konkretną drużynę z listy wyświetlanych.

#### **7. Edytuj drużynę:**

1. Użytkownik zalogowany wybiera opcję „Moja drużyna” z panelu głównego.
2. Użytkownikowi wyświetla się jego drużyna przypisana do Id, oraz przycisk na dole „Edytuj”.
3. Po wciśnięciu przycisku „Edytuj” przenosi użytkownika do formularza edycji.
4. Po wypełnieniu formularza i naciśnięciu przycisku „Zatwierdź” wyświetla się komunikat „Czy na pewno zatwierdzić zmiany?”.
  - a) Użytkownik wybiera opcję „Nie”.

- b) Aplikacja przekierowuje użytkownika z powrotem do formularza edycji.
- 5. Użytkownik wybiera opcję „Tak”.
- 6. Zmiany zostają zatwierdzone i użytkownik wraca do widoku głównego drużyny.

#### **8. Stwórz nową drużynę:**

1. Użytkownik zalogowany wybiera opcję „Dodaj drużynę” z panelu głównego.
2. Przycisk przekierowuje użytkownika do formularza dodawania drużyny.
3. Użytkownik wypełnia dane.
4. Użytkownik wybiera opcję „Dodaj drużynę”
5. Po dodaniu aplikacja przekierowuje użytkownika do „Moja drużyna”.

#### **9. Usuń drużynę:**

1. Użytkownik zalogowany wybiera opcję „Moja drużyna” z panelu głównego.
2. Użytkownikowi wyświetla się jego drużyna oraz przycisk na dole „Usuń”.
3. Po wciśnięciu przycisku „Usuń” otwiera się komunikat „Czy aby na pewno chcesz usunąć drużynę?”.
  - a) Użytkownik wybiera opcję „Nie”.
  - b) Komunikat się zamyka.
4. Użytkownik wybiera opcję „Tak”.
5. Drużyna zostaje usunięta.

#### **10. Edytuj zawodnika:**

1. Użytkownik zalogowany wybiera opcję „Moja drużyna” z panelu głównego.
2. Użytkownikowi wyświetla się jego drużyna z listą zawodników.
3. Użytkownik wybiera z listy swoich zawodników konkretnego zawodnika.
4. Użytkownikowi ukazuje się szczegółowy widok zawodnika oraz przycisk „Edytuj” na dole okna.
5. Po naciśnięciu przycisku system przekierowuje użytkownika do formularza edycji.
6. Po wypełnieniu formularza i wybraniu opcji „Zatwierdź” otwiera się komunikat „Czy na pewno zatwierdzić zmiany?”.
  - a) Użytkownik wybiera opcję „Nie”.



- b) Aplikacja przekierowuje użytkownika spowrotem do formularza edycji.
- 7. Użytkownik wybiera opcję „Tak”.
- 8. Zmiany zostają zatwierdzone i użytkownik wraca do widoku głównego drużyny.

**11. Stwórz zawodnika:**

1. Użytkownik zalogowany wybiera opcję „Stwórz zawodnika” z panelu głównego.
2. Przycisk przekierowuje użytkownika do formularza tworzenia zawodnika.
3. Użytkownik wypełnia dane.
4. Użytkownik wybiera opcję „Stwórz zawodnika”
5. Po wykonaniu akcji aplikacja dodaje stworzonego zawodnika do drużyny użytkownika i przekierowuje użytkownika do „Moja drużyna”.

**12. Usuń zawodnika:**

1. Użytkownik zalogowany wybiera opcję „Moja drużyna” z panelu głównego.
2. Użytkownikowi wyświetla się jego drużyna z listą zawodników.
3. Użytkownik wybiera z listy swoich zawodników konkretnego zawodnika.
4. Użytkownikowi ukazuje się szczegółowy widok zawodnika oraz przycisk „Usuń” na dole okna.
5. Po naciśnięciu przycisku wyświetla się komunikat „Czy aby na pewno chcesz usunąć tego zawodnika?”
  - a) Użytkownik wybiera opcję „Nie”.
  - b) Aplikacja przekierowuje użytkownika spowrotem do panelu głównego drużyny.
6. Użytkownik wybiera opcję „Tak”.
7. Zmiany zostają zatwierdzone i użytkownik wraca do widoku głównego drużyny.

**13. Stwórz turniej:**

1. Użytkownik zalogowany wybiera opcję „Stwórz turniej” z panelu głównego.
2. Aplikacja przekierowuje użytkownika do formularza tworzenia turnieju.
3. Użytkownik wypełnia formularz i wybiera opcję „Stwórz turniej” wyświetla się komunikat „Czy na pewno chcesz stworzyć turniej?”
  - a) Użytkownik wybiera opcję „Nie”.
  - b) System przekierowuje użytkownika z powrotem do formularza.
4. Użytkownik wybiera opcję „Tak”.
5. System tworzy nowy turniej a użytkownik zostaje przeniesiony do zakładki aktywny turniej.

**14. Zarządzaj turniejem:**

1. Użytkownik zalogowany wybiera opcję „Mój turniej” z panelu głównego.
2. Użytkownikowi wyświetlają się informacje o jego turnieju oraz na dole przycisk „Zarządzaj turniejem”.
3. Użytkownik wybiera opcję „Zarządzaj turniejem” i przekierowuje go do formularza edycji turnieju.
4. Po wprowadzonych zmianach użytkownik wybiera opcję „Zatwierdź”.  
Pojawia się komunikat „Czy na pewno chcesz zatwierdzić zmiany?”
  - a) Użytkownik wybiera opcję „Nie”.
  - b) System przekierowuje użytkownika z powrotem do formularza edycji.
5. Użytkownik wybiera opcję „Tak”.
6. System zatwierdza zmiany oraz przekierowuje użytkownika do panelu głównego turnieju.

**15. Wyświetl informacje o koncie:**

1. Użytkownik zalogowany wybiera opcję „Profil” z panelu głównego.
2. Wyświetlają się dane o koncie aktualnie zalogowanego użytkownika.

**16. Edytuj konto:**

1. Użytkownik zalogowany wybiera opcję „Profil” z panelu głównego.
2. Wyświetlają się dane o koncie aktualnie zalogowanego użytkownika wraz z opcją „Edytuj” na samym dole.
3. Użytkownik wybiera opcję „Edytuj” i system przekierowuje go do formularza edycji.
4. Użytkownik wypełnia formularz i wybiera opcję „Zatwierdź”, wyświetla się komunikat „Czy na pewno chcesz zatwierdzić zmiany?”.
  - a) Użytkownik wybiera opcję „Nie”.
  - b) System przekierowuje spowrotem użytkownika do formularza.
5. Użytkownik wybiera opcję „Tak”.
6. System zatwierdza zmiany i przekierowuje użytkownika do profilu.

**17. Usuń konto:**

1. Użytkownik zalogowany wybiera opcję „Profil” z panelu głównego.
2. Wyświetlają się dane o koncie aktualnie zalogowanego użytkownika wraz z opcją „Usuń” na samym dole.
3. Użytkownik wybiera opcję „Usuń” i system wyświetla komunikat „Czy na pewno chcesz usunąć konto? Jeśli tak, przepisz ten kod w ramce niżej”.
  - a) Użytkownik wybiera opcję „Anuluj”.

- b) System przekierowuje użytkownika z powrotem do profilu.
- 4. Użytkownik przepisuje podany kod i zatwierdza przyciskiem „Usuń”.
- 5. System usuwa konto i wylogowuje użytkownika z sesji.

**18. Wyświetl użytkownika:**

- 1. Administrator wybiera opcję „Użytkownicy”.
- 2. Wpisuje w wyszukiwarkę id użytkownika.
- 3. Administrator wchodzi w profil użytkownika.

**19. Usuń użytkownika:**

- 1. Administrator wybiera opcję „Użytkownicy”.
- 2. Wpisuje w wyszukiwarkę id użytkownika.
- 3. Administrator wchodzi w profil użytkownika.
- 4. Wybiera opcję „Usuń”, wyświetla się komunikat „Czy na pewno usunąć?”
  - a) Administrator wybiera opcję „Nie”.
  - b) System cofa Administratora do wyszukiwarki użytkowników.
- 5. Administrator wybiera opcję „Tak”.
- 6. System usuwa użytkownika.

**20. Edytuj użytkownika:**

- 1. Administrator wybiera opcję „Użytkownicy”.
- 2. Wpisuje w wyszukiwarkę id użytkownika.
- 3. Administrator wchodzi w profil użytkownika.
- 4. Wybiera opcję „Edytuj”, wyświetla się formularz edycji.
- 5. Administrator wypełnia pola formularza i zatwierdza przyciskiem „Zatwierdź”, wyświetla się komunikat „Czy na pewno zatwierdzić zmiany?”.
  - a) Administrator wybiera opcję „Nie”.
  - b) System cofa Administratora do formularza.
- 6. Administrator wybiera opcję „Tak”.
- 7. System zatwierdza zmiany i przekierowuje administratora do wyszukiwarki użytkowników.

**21. Daj uprawnienia użytkownikowi:**

- 1. Administrator wybiera opcję „Użytkownicy”.
- 2. Wpisuje w wyszukiwarkę id użytkownika.
- 3. Administrator wchodzi w profil użytkownika.
- 4. Wybiera opcję „Dodaj uprawnienia”.
- 5. Administrator wybiera jakie uprawnienia chce dodać.

6. Administrator wybiera opcję „Potwierdź”
7. System aktualizuje uprawnienia użytkownika.

**22. Zablokuj użytkownika:**

1. Administrator wybiera opcję „Użytkownicy”.
2. Wpisuje w wyszukiwarkę id użytkownika.
3. Administrator wchodzi w profil użytkownika.
4. Wybiera opcję „Zablokuj”, wyświetla się komunikat „Czy na pewno zatwierdzić zmiany?”.
  - a) Administrator wybiera opcję „Nie”.
  - b) System cofa Administratora do panelu użytkownika.
5. Administrator wybiera opcję „Tak”.
6. System zatwierdza zmiany i przekierowuje administratora do wyszukiwarki użytkowników.

**23. Zarządzaj systemem:**

1. Administrator loguje się do panelu administracyjnego aplikacji AFL.
2. Po pomyślnym zalogowaniu się, administrator przechodzi do sekcji "Zarządzaj systemem".
3. W sekcji "Zarządzaj systemem" administrator ma dostęp do różnych ustawień i konfiguracji systemowych, takich jak parametry bezpieczeństwa, ustawienia aplikacji itp.
4. Administrator może modyfikować ustawienia systemowe według potrzeb, takie jak zmiana parametrów bezpieczeństwa lub dostosowanie interfejsu użytkownika.
5. Po dokonaniu zmian, administrator zapisuje wprowadzone modyfikacje, a system potwierdza ich zastosowanie.

**24. Autoryzuj użytkownika:**

1. Użytkownik otwiera aplikację AFL i przechodzi do formularza logowania.
2. Użytkownik wprowadza swoje dane logowania: email i hasło.
3. System przetwarza podane dane i sprawdza ich poprawność w bazie danych.

4. Jeśli dane logowania są poprawne, system autoryzuje użytkownika, nadając mu dostęp do aplikacji.
5. Użytkownik zostaje przekierowany do głównego interfejsu aplikacji, gdzie może korzystać z funkcjonalności dostępnych dla jego roli (np. przeglądanie meczów, edycja drużyny itp.).
6. Jeśli dane logowania są nieprawidłowe, system wyświetla komunikat o błędzie i prosi użytkownika o ponowne wprowadzenie poprawnych danych.