UNIWERSYTET WARMIŃSKO-MAZURSKI

W OLSZTYNIE

WYDZIAŁ MATEMATYKI I INFORMATYKI

**Kierunek: Informatyka**

**Imię i nazwisko**

**Tytuł pracy**

Praca inżynierska wykonana

w Katedrze Algebry i Geometrii

pod kierunkiem

dr Bożeny Staruch

Olsztyn 2016

UNIVERSITY OF WARMIA AND MAZURY

IN OLSZTYN

FACULTY OF MATHEMATICS AND COMPUTER SCIENCE

**Field of study: Computer Science**

**Imię i nazwisko**

**Tytuł po angielsku**

Engineering Thesis written in

Division of Algebra and Geometry

under supervision of

dr Bożena Staruch

Olsztyn 2016

Spis treści

[1. Wprowadzenie 4](#_Toc466198672)

[2. Scenariusz gry i podstawy teoretyczne/ Podstawy teoretyczne 5](#_Toc466198673)

[3. Opis projektu 6](#_Toc466198674)

[3.1 Architektura 6](#_Toc466198675)

[3.2 Biznesowy diagram przypadków użycia 6](#_Toc466198676)

[3.3 Biblioteki i technologie pomocnicze 7](#_Toc466198677)

[3.4 Obiekty i klasy 7](#_Toc466198678)

[4. Realizacja 9](#_Toc466198679)

[4.1 Domena 9](#_Toc466198680)

[4.2 Interfejs użytkownika 9](#_Toc466198681)

[4.3 Część robocza systemu 9](#_Toc466198682)

[5. Testy 12](#_Toc466198683)

[6. Instrukcja obsługi 13](#_Toc466198684)

[7. Podsumowanie 15](#_Toc466198685)

[8. Streszczenie 16](#_Toc466198686)

[9. Abstract 16](#_Toc466198687)

[10. Literatura i źródła 17](#_Toc466198688)

# Wprowadzenie

Tu napisać jakiego problemu praca dotyczy. Uzasadnić potrzebę napisania aplikacji, w tym: jaki jest stan obecny, co nowego wniesie aplikacja, gdzie może być wykorzystana.

Następnie napisać jak wygląda/ działa aplikacja oraz jakie oprogramowanie/technologie zostały użyte.

W kolejnym kroku piszemy co jest w każdym rozdziale.

UWAGA! Wprowadzenie piszemy na końcu - jak już będzie napisana cała praca.

Każdy nowy rozdział zaczynamy od nowej strony

# Scenariusz gry i podstawy teoretyczne/ Podstawy teoretyczne

Jeśli ktoś pisze grę lub inną aplikację wymagającą wiedzy dziedzinowej (np. z matematyki) to tu jest miejsce na wpisanie tego.

Scenariusz gry jest to opis (historia), w ramach którego porusza się gracz.

# Opis projektu

## Architektura

.

## Biznesowy diagram przypadków użycia

Kilka słów wprowadzenia. Umieścić tez obrazki (zadbać o to by były czytelne – zamieszczone poniżej są wzięte z pracy inżynierskiej – można zrobić lepsze/ładniejsze), które muszą być podpisane jak poniżej. Jeśli w opisie użyjemy odwołania do danego obrazka piszemy jego nazwę, np.

 … przedstawiono na Diagramie 1., gdzie ….



Diagram 1: DPU modułu administracyjnego

Nie może być niepotrzebnych odstępów. Jeśli obrazek przejdzie na następną stronę, to albo zmniejszyć obrazki, albo lukę wypełnić tekstem

 

Diagram 2: DPU modułu głównego

## Biblioteki i technologie pomocnicze

Można napisać coś w tym stylu : Na etapie projektowania postanowiono założyć użycie następujących bibliotek i technologii pomocniczych:

## Obiekty i klasy

Tu napisać jakie klasy i obiekty są użyte, umieścić diagramy, opisać sposób nazywania itp.. Opisać najciekawsze klasy, rozwiązania itp.



Diagram 3: Diagram klas

.

# Realizacja

Poniżej podaję przykładowy podział na podrozdziały – każdy musi sam zdecydować jakie będą podrozdziały. Osoby piszące grę powinny dodać (jako ostatni podrozdział) opis w jaki sposób gracz jest oceniany- to jest jeden z ważniejszych elementów każdej gry.

## Domena

Domena jest sercem aplikacji. Stanowi ona łącznik pomiędzy repozytorium, którym najczęściej (również i w tym przypadku) jest relacyjna baza danych, a częścią funkcjonalną aplikacji. …

Należy pamiętać, że fragmenty kodu wpisujemy w ramkach używając czcionki jak poniżej

…. Jako przykład posłuży StartDate z klasy Reservation: Proszę zauważyć, że odwołując się do nazw klas, obiektów itp. Należy zastosować inną czcionkę. Proponuję Courrier New ( normalny tekst jest Tmies New Roman)

[Required(ErrorMessage = "Proszę podać datę.")]

[DataType(DataType.Date)]

[DisplayFormat(DataFormatString = "{0:yyyy-MM-dd}", ApplyFormatInEditMode = true)]

[Display(Name = "Data przyjazdu:")]

public DateTime StartDate { get; set; }

Na przykład można napisać coś takiego:

W powyższym przykładzie widzimy kilka z dostępnych atrybutów:

1. Required informuje, że podanie atrybutu jest obowiązkowe. Będzie on bardzo pomocny dla pól wymaganych (not null) w bazie danych. …

##  Interfejs użytkownika

Wpisać jak tworzona była strona wizualna, można wkleić fragmenty kodu i zrzuty ekranowe najciekawszych rozwiązań.

## Część robocza systemu

Opisać działanie różnych :elementów systemu (w tym również walidację i kontrolę dostępu) , można wkleić fragmenty kodu i zrzuty ekranowe najciekawszych rozwiązań. Np.

 var active = false;

 var firstVal = '';

 var lastVal = '';

 $(".callendar tbody td").mousedown(function (ev) {

 $(".highlight").removeClass("highlight");

 ev.preventDefault();

 firstVal = '';

 var lastVal = '';

 var kids = $(this).children();

 if (kids.length < 2 && !(kids.children().hasClass('body'))) {

 active = true;

 firstVal = $(this).prop('id').split(' ');

 $(this).addClass("highlight");

 }

 });

 $(".callendar tbody td").mousemove(function (ev) {

 var tdId = $(this).prop('id').split(' ');

 var kids = $(this).children();

 if (active && tdId[2] == firstVal[2] && !(kids.children().hasClass('body'))) {

 $(this).addClass("highlight");

 lastVal = $(this).prop('id').split(' ');

 }

 else {

 active = false;

 }

 });

 $(".callendar tbody td").mouseup(function (ev) {

 if (active) {

 active = false

 RedirectNewReservation();

 }

 });



Rysunek 1: Kalendarz wraz z kontrolkami pozwalającymi na jego filtrowanie

.



Rysunek 2: Widok dla formularza nowej rezerwacji

# Testy

Tu ma być opis procesu testowania i wyniki testów

# Instrukcja obsługi

Wpisać gdzie można zobaczyć i przetestować aplikację (ewentualnie jak zainstalować) np.:

Aplikacja główna dostępna jest pod adresem <http://xxxx-001-site1.xxx.com/>.. Do panelu administracyjnego uzyskamy dostęp z użyciem adresu <http://alxxxxxo-001-site1.cxxxx.com/user>. Strona wygasa dnia .... Do tego czasu dostęp do niej można uzyskać z użyciem loginu test@test.pl i hasła „testowy”.

Wymagania techniczne, to ….

Dalej napisać instrukcję z wykorzystaniem zrzutów ekranu itp



Rysunek 16: Widok strony głównej z blokami prezentującymi rezerwacje

Po zalogowaniu użytkownik zostanie przekierowany na stronę kalendarza stanowiącego najważniejszy element aplikacji. Bloki oznaczone są kolorami zgodnie
z logiką opisaną wcześniej (patrz strona 13). Są one odnośnikami. Użycie każdego
z nich spowoduje dostęp do szczegółowych informacji na temat rekordu symbolizowanego przez kolorowy kontener.



Rysunek 17: Detale rezerwacji

Z tego widoku możliwe jest przejście do trybu edycji poprzez użycie przycisku „Edytuj”.

Zaznaczenie wolnego okresu w kalendarzu:



Rysunek 18: Widok zaznaczenia w widoku kalendarza wyróżniony ramką

Spowoduje wyświetlenie formatki do zapisania detali rezerwacji:

# Podsumowanie

Tu wpisać co zostało zrobione, co można jeszcze zrobić, jak można szerzej wykorzystać itp.

#  Streszczenie

Krótko napisać co jest w pracy, tylko najważniejsze informacje w kilku zdaniach.

# Abstract

Tłumaczenie streszczenia na angielski. Umieścić na tej samej stronie co Streszczenie.

#  Literatura i źródła

[1] …..

[2] ….

Uporzadkować alfabetycznie po nazwisku autora.