

## Inżynieria oprogramowania.

Program zajęć podzielony został na następujące bloki zadaniowe:

1. Blok specyfikacji wymagań:
  - Diagram przypadków użycia
2. Blok projektowania logiki systemu:
  - Diagram klas,
  - Diagram sekwencji
3. Blok projektowania interfejsu:
  - Dla aplikacji WWW-projektowanie za pomocą HTML w edytorach ze wsparciem dla tego języka np. EdHTML,
  - Dla aplikacji w języku Java - zasady budowy interfejsu programów konsolowych lub też zastosowanie środowiska WYSIWIG.
4. Blok wdrożenia:
  - Określenie harmonogramu wdrożenia i dokumentacji (użycie diagramów rozlokowania, harmonogramowania).

## Projekt zaliczeniowy.

Projekt może być wykonywany w grupach 3-osobowych.

**Zawartość projektu:**

1. Strona tytułowa (autorzy, temat pracy, rodzaj studiów, nr grupy, rok akademicki)
2. Spis treści (z numerami stron)
3. Charakterystyka organizacji i problemu (ok. 3 stron słownego opisu: jak wygląda organizacja, jacy są jej aktorzy (uczestnicy), jakie są potrzeby informatyzacji, problemy obecnego systemu, o ile taki w ogóle istnieje.)
  - Opis słowny organizacji
  - Diagram struktury organizacyjnej
  - Problemy obecnego systemu informacyjnego
  - Cele nowego systemu informacyjnego
4. Analiza systemu (diagramy które były przedstawione na zajęciach, każdy opatrzone krótkim opisem słownym, np. wyjaśnienie kim są uczestnicy zdarzeń, dlaczego użyliśmy takich a nie innych związków)
  - Diagram przypadków użycia
  - Diagram sekwencji
  - Diagram klas
5. Projekt systemu (opis słowny ok.3 stron, platforma implementacji, platforma sprzętowa, środki bezpieczeństwa systemu, lista potencjalnych użytkowników)

- Opis systemu informatycznego (opis słowny systemu, czynności które on automatyzuje, rozwiązane problemu)
- Lista i opis użytkowników (kto może korzystać z systemu, jak funkcjonalność oprogramowania powinna być zróżnicowana w zależności od logującego się użytkownika, czy wszyscy powinni mieć takie same uprawnienia?)
- Projekt bazy danych (diagram związków encji wykonany np. w MS Access 2007 oraz lista tabel wraz ze zbiorem atrybutów i ich typów).
- Projekt okienkowego interfejsu użytkownika (z wykorzystaniem dowolnego oprogramowania, np. Java GUI Builder, dowolny edytor graficzny HTML, formularz w programie bazodanowym, wersja minimum: tekstowa lista przewidzianych opcji w menu aplikacji wraz z ich krótkim opisem).
- Harmonogram prac nad oprogramowaniem (opcjonalne, w postaci tabeli: czas realizacji poszczególnych etapów, ich rozłożenie w czasie i przydział grupom roboczym, np. projektowanie, implementacja, testowanie, wdrażanie).