

Evidencia komponentov

(špecifikácia)

Ivan Kopčík

1. Cieľ projektu
2. Funkcionalita
3. Popis hlavných častí projektu a ich funkcionality
4. Vstupy a výstupy
5. Návrh riešenia
6. Use Case diagram
7. Entitno relačný diagram

1. Cieľ projektu

Cieľom špecifikácie je poskytnúť čitateľovi komplexný pohľad na mnou vyvíjanú internetovú aplikáciu určenú pre evidenciu skladových zásob. Aplikácia bude postavená na technológií AJAX. Cieľom je dosiahnuť príjemné a komfortné užívateľské prostredie. Na dosiahnutie stanovených kritérií bude aplikácia využívať jQuery framework, AJAX technológi, Javascript.

Nosnou technológiou bude PHP za použitia MYSQL databáz.

1.1 Cieľová skupina projektu

1. Používateľ – možnosť prechádzať skladoom a kontrolovať skladové zásoby. Možnosť využitia kompletnej funkcionality bez možnosti zasahovania do databázy.
2. Administrátor – maximálna možná funkcionality. Administrátor má prístup ku všetkému čo aplikácia poskytuje. Pridávanie, mazanie, obnovovanie a mnoho ďalších.

2. Funkcionalita

Stránka poskytuje možnosť editácie a kontroly skladových zásob.

2.1 Funkcionalita – Používateľ

- možnosť prechádzania zoznamu vložených údajov. Zoznamy sa líšia v skrytej funkcionalite.
- možnosť pridávania poznámok ku záznamom
- možnosť využitia pokročilého filtra
- prístup k štatistikám využitia komponentov

2.2 Funkcionalita – Administrátor

- možnosť prechádzania zoznamu vložených údajov
- možnosť pridávania poznámok ku záznamom
- možnosť využitia pokročilého filtra
- prístup k štatistikám využitia komponentov
- pridávanie kategórií
- pridávanie záznamov
- pridávanie značiek, typov, majiteľov
- prístup k hromadnej údržbe

3. Popis hlavných častí projektu a ich funkcionality

3.1 Prihlásenie a registrácia

Administrátor je schopný pridávať nových používateľov a administrátorov. Návštevník nie je schopný samovoľnej registrácie nakoľko je aplikácia určená na interné použitie.

Pre pridanie užívateľa je potrebné zadať jeho prihlasovacie meno a heslo.

Pred možnosťou použitia aplikácie sa musí návštevník prihlásiť. Bez prihlásenia nie je možné využívať aplikáciu.

3.2 Vyhľadávanie a prechádzanie zoznamov

Pred použitím vyhľadávania je návštevník povinný si vybrať jednu z troch možností filtra. Na základe tejto možnosti sa spustí autocomplete a na strane servera sa bude aj vyhľadávať.

Po zadaní reťazca, ktorý sa ma vyhľadať sa zobratí užívateľovi tabuľka s výsledkami. Tabuľku je možné naťahovať pre jednoduchšie vyhľadávanie. Nad tabuľkou sú políčka pre rýchly filter. Pri každom z výsledkov sa nachádza ikonka zobrazujúca poznámku k danému záznamu. Po kliknutí na poznámku, sa zobrazí okno, v ktorom je možné poznámku zmeniť a uložiť.

Pri výbere z výsledkov vyhľadávania sa zobrazí zoznam kategórií, kde sú záznamy o jednotlivých súčiastkach a komponentoch.

3.3 Pridanie komponentu, úprava

Pri zobrazení komponentov prislúchajúcich danej kategórií, je možné jednoduchou editáciou poľa zmeniť záznam v databáze. Táto zmena je vykonaná pomocou AJAXu, takže užívateľa nijako neobmedzí.

3.4 Využitie komponentu

Komponenty sú zoradené podľa jednotlivých kategórií. V rámci každej kategórie, je zostupný zoznam súčiastok, ktoré sú najčastejšie využité v sklade.

3.5 Pridať kategóriu, pridať záznam

3.5.1 Pridaním kategórie sa vytvorí nová skupina do ktorej sa dajú pridávať komponenty.

3.5.2 Pridaním záznamu sa do databázy pridá nový automobil, ku ktorému sa následne môžu pridávať komponenty

3.6 Hromadná údržba

Užívateľ si vyberie zo zoznamu kategórií. V ďalšom kroku si vyberie automobil a automobily. Prvý automobil slúži ako šablóna. Jeho údaje prislúchajúce vybraným kategóriám budú automaticky nakopírované a zduplikované do automobilov, ktoré boli vybrané zo zoznamu.

4. Vstupy a výstupy

4.1 Vstupmi môže byť činnosť užívateľa. Aplikácia pracuje len s reťazcami ako vstupmi. Platí to globálne pre všetky miesta kde sa dá zadávať hodnota.

4.2 Medzi výstupy patrí aplikácia sama. Má výpovednú hodnotu nakoľko zobrazuje register automobilov a ich komponentov.

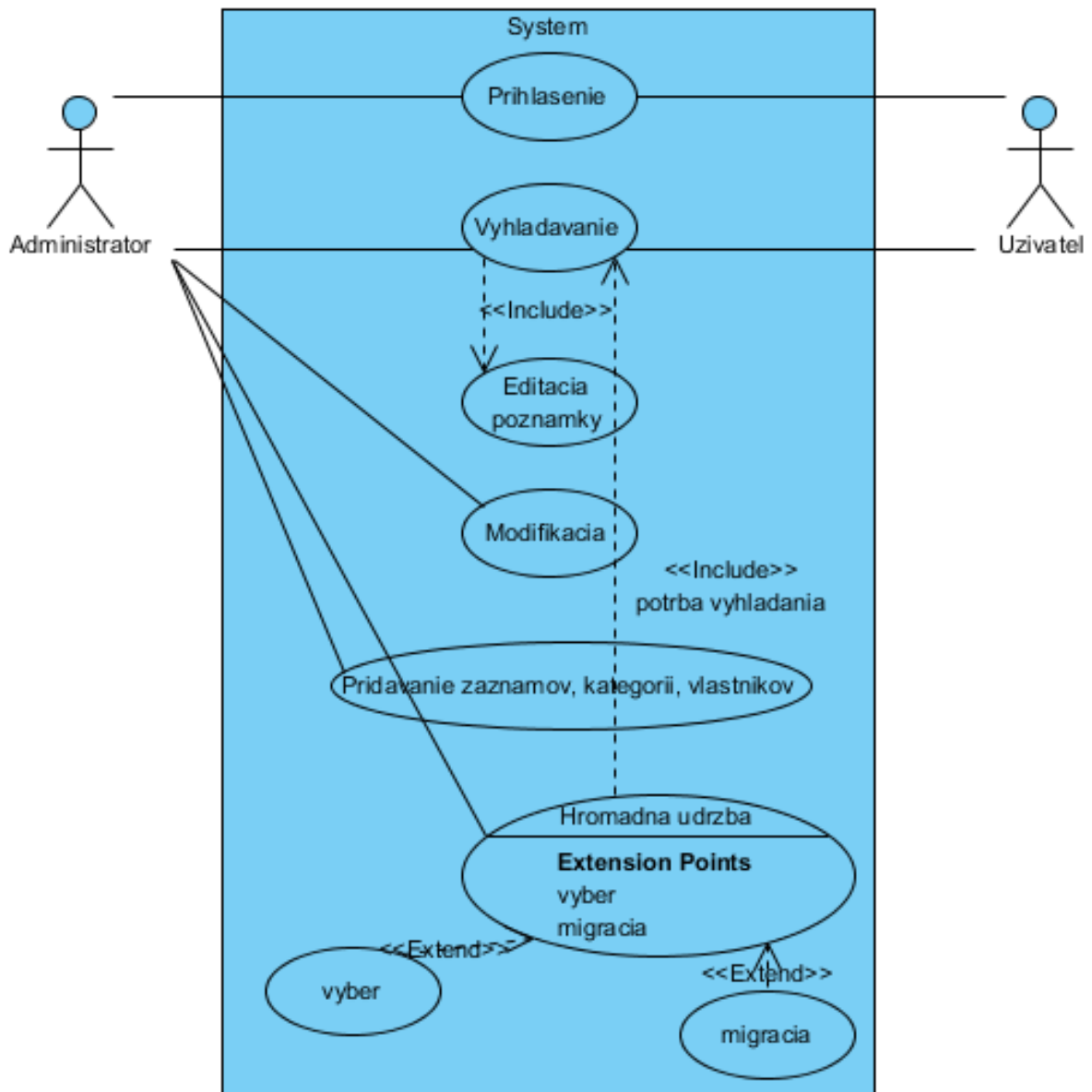
5. Návrh riešenia

Aplikácia sa bude programovať postupne. S dôrazom na prehľadnosť a použiteľnosť.

Stručná osnova tvorby :

- Návrh
- Prihlasovanie
- Výpis kategórií
- Kompletná logika prislúchajúca operáciám s kategóriami
- Subkategórie a operácie na nich
- Pridávanie užívateľov
- Využitie komponenty
- Hromadná údržba
- Kozmetické úpravy a doladovanie

6. Use Case Diagram



7. Entitno relačný diagram

