

Projektowanie Graficznych Interfejsów Użytkownika ZADANIE

Robert Szmurło



Organizacja

- W jak najkrótszym czasie należy przesłać e-mailem na adres: szmurlor@iem.pw.edu.pl składy osobowe grup w formie:
 - Imię, Nazwisko, NrAlbumu
- Każdy zespół po przesłaniu do mnie składu osobowego otrzyma dokładny tematy projektu.
- Prace domowe należy nadsyłać e-mailem na adres: szmurlor@iem.pw.edu.pl, z dopiskiem w tytule: [PGUI-INF] w postaci:
 - Źródłowej (skompresowane kody źródłowe i pliki Enterprise Architect)
 - Wykonywalnej (możliwość uruchomienia na dowolnym komputerze w systemie operacyjnym Microsoft Windows bez potrzeby instalacji dodatkowego oprogramowania)
- **TERMIN ostateczny nadsyłania: 20.01.2010**
(prace nadesłane po tym terminie, nie będą uwzględniane)



Zadanie domowe

- A - Na podstawie materiałów z wykładu proszę w narzędziu CASE (Enterprise Architect) stworzyć:
 - **Projekt pojęciowy i funkcjonalny** systemu informatycznego
 - **Projekt wizualny** 4 wybranych ekranów/widoków, np.:
 - 1) ekran rejestracji nowego pacjenta
 - 2) ekran wprowadzania części zamiennych na stan warsztatu
 - 3) ekran wyszukiwania znalezionej rzeczy na podstawie opisu petenta
 - 4) ekran raportu aktualnych rezerwacji w różnych widokach: godzinowy, dzienny, tygodniowy i miesięczny
- B - Na podstawie materiałów z wykładu proszę w dowolnie wybranym narzędziu do prototypowania stworzyć:
 - **Interaktywny prototyp systemu**



Wymagania szczegółowe

- Użytkownicy (co najmniej 1 diagram)
 - Cele (co najmniej 1 diagramie dla każdego użytkownika)
 - Aktualne czynności / Procesy biznesowe (co najmniej 6 diagramów)
- Przypadki użycia (co najmniej po 1 diagramie dla każdego użytkownika)
- Obiekty (co najmniej diagramy: 1 – obiekty wspólne, po 1 diagramie specyficznym dla użytkowników)
- Przegląd zadań (co najmniej po 1 diagramie dla każdego przypadku użycia, czynności przedstawiające projekt interakcji użytkownika z systemem)
- Widoki abstrakcyjne (diagramy dla wszystkich ekranów z przypadków użycia oraz diagramy widoków)
- Przepływ zadań (co najmniej 4 diagramy na najważniejszych/ wybranych scenariuszach przypadków użycia - scenariusze na diagramach sekwencji, model interakcji użytkownika z elementami projektu abstrakcyjnego)
- Stany obiektów (osobne diagramy dla wszystkich obiektów wielostanowych)
- Prototyp zawierający wszystkie niezbędne ekrany i widoki.



Tematy projektów

- 1. system wspierający rejestrację, obsługę, sortowanie, zgłaszanie zaginięcia, wydawanie bagaży na międzynarodowym lotnisku transferowym,
- 2. system wspomagający obsługę lecznicy weterynaryjnej,
- 3. scentralizowany system identyfikacji, rejestracji i poszukiwania psów (każdy pies ma implant z jednoznacznie identyfikującym numerem, istnieje globalna baza, straż miejska posiada czytniki identyfikatorów na podstawie których może określić online właściciela)
- 4. system wspomagający ewidencjonowanie produktów w magazynie oraz rejestrujący klientów dla wypożyczalni sprzętu narciarskiego z modułem rezerwacji sprzętu przez internet

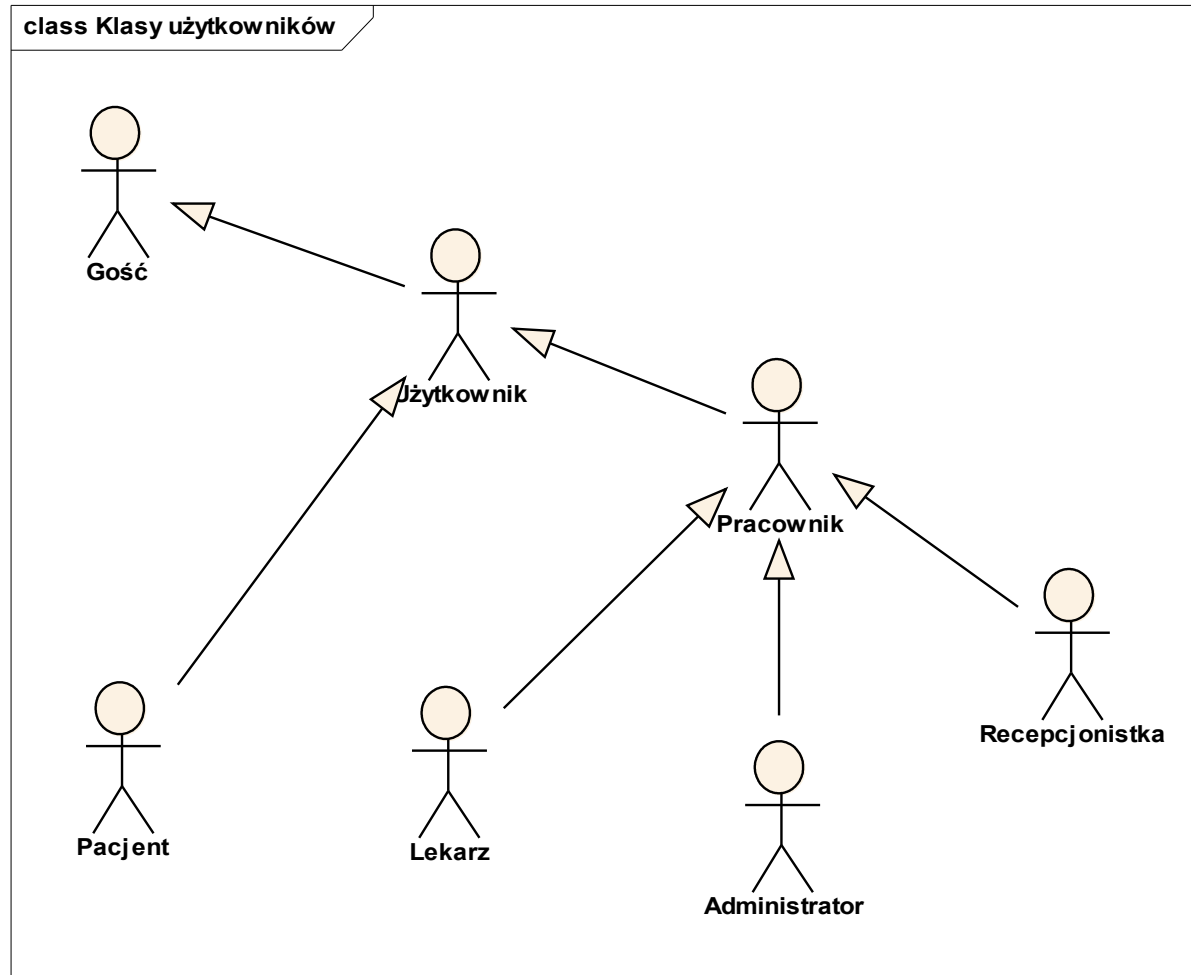




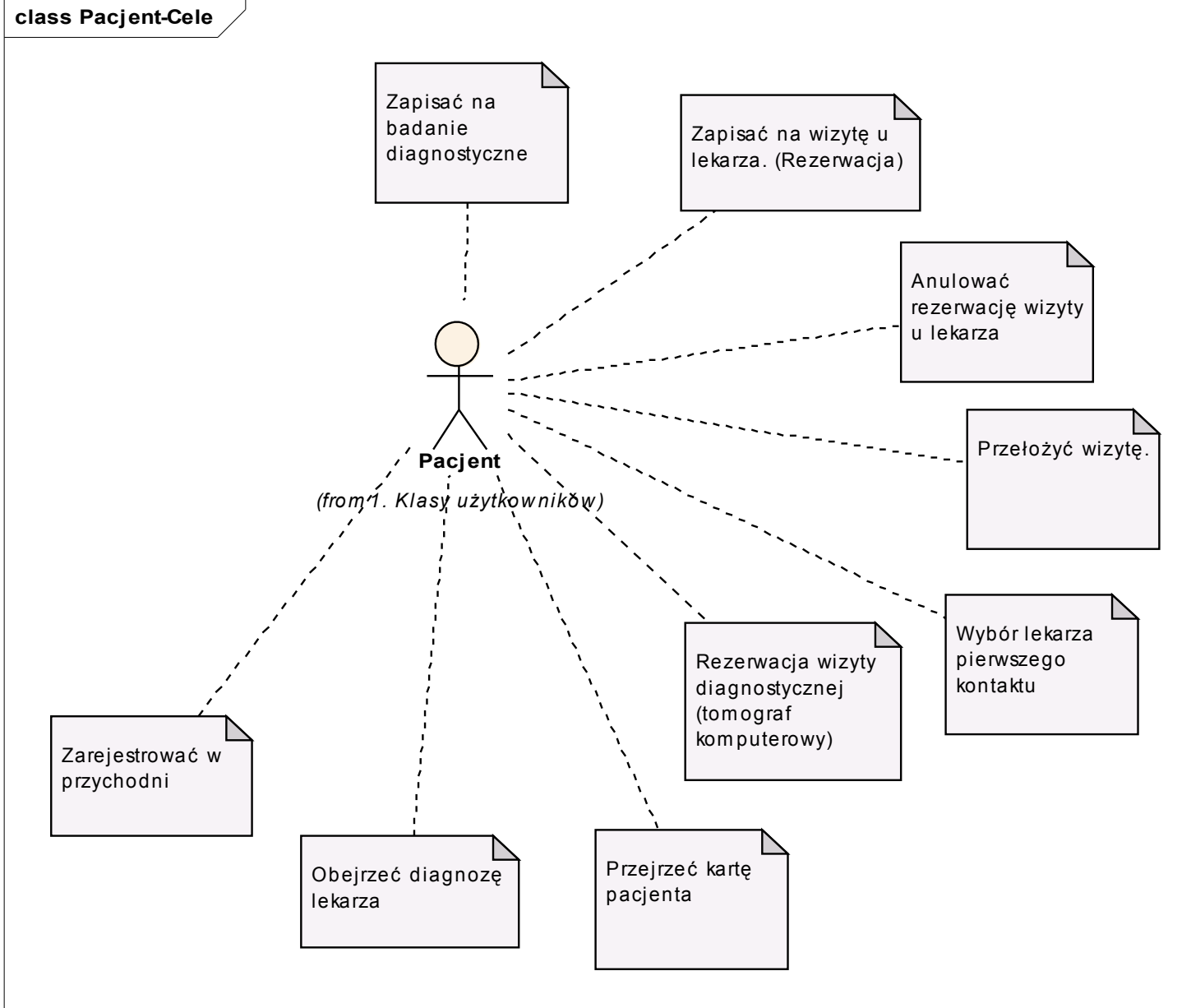
Przykład – system rejestracji pacjentów w przychodni



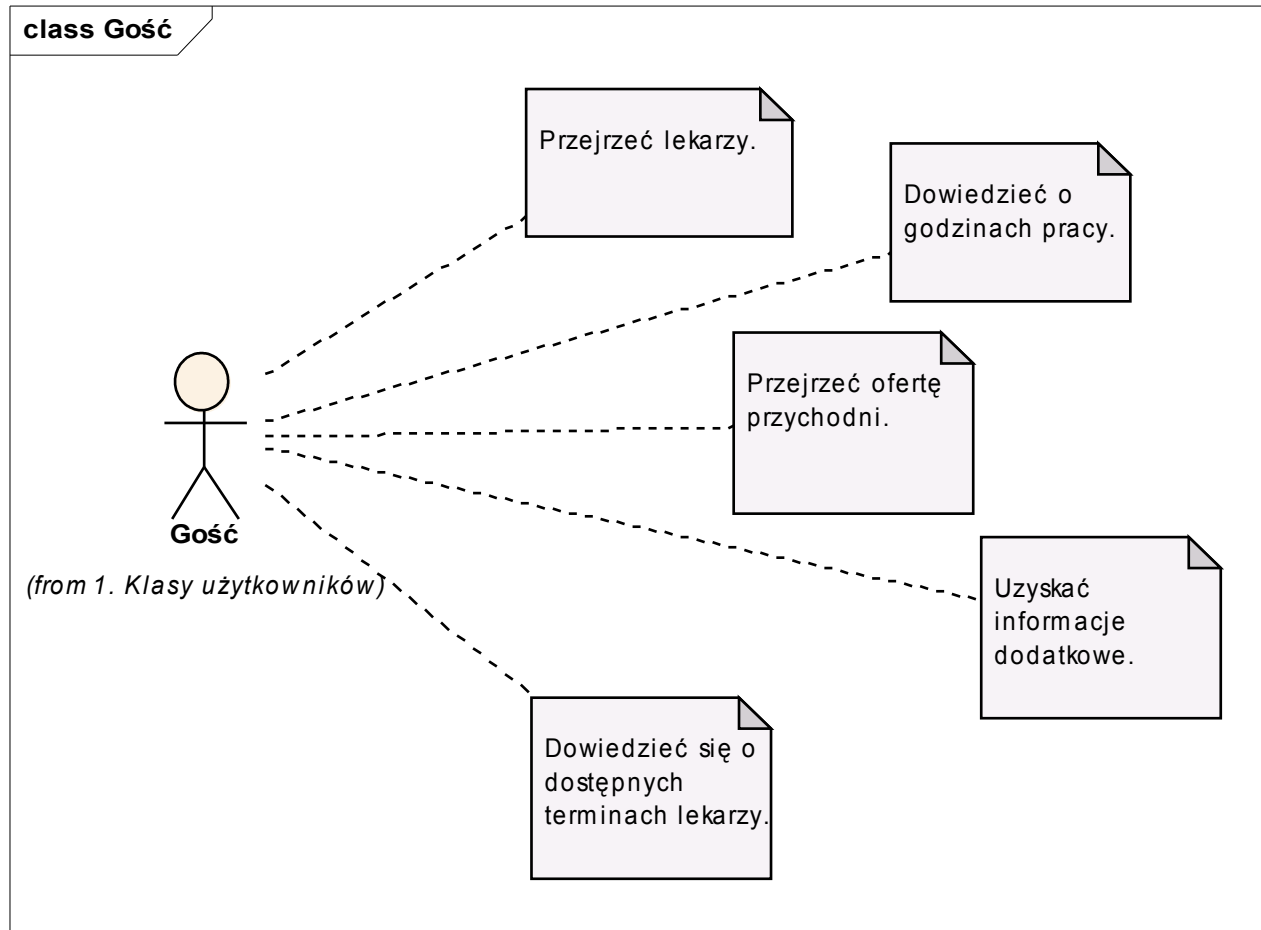
1.1 Analiza – klasy użytkowników



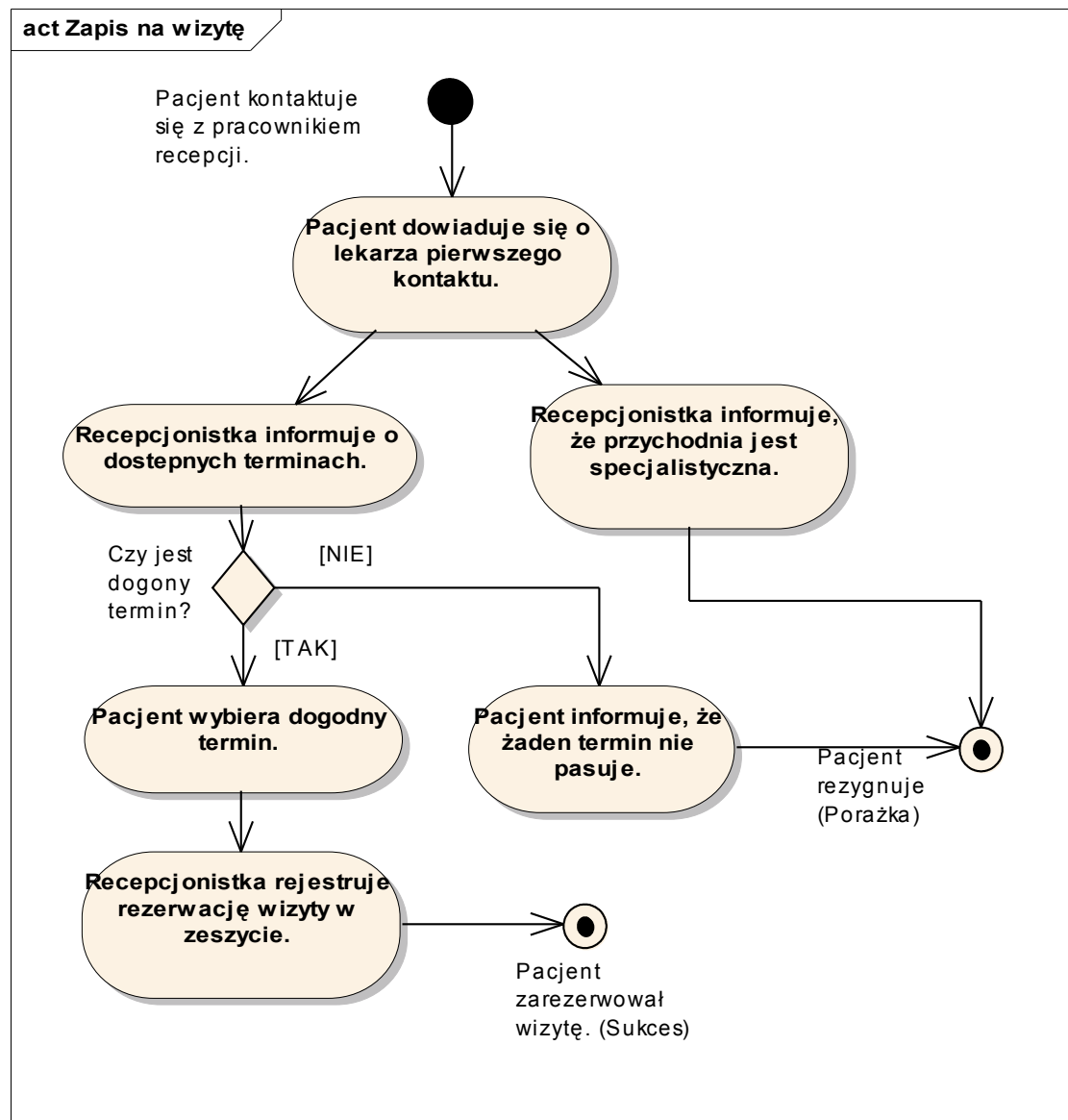
1.2 – Analiza – cele użytkowników



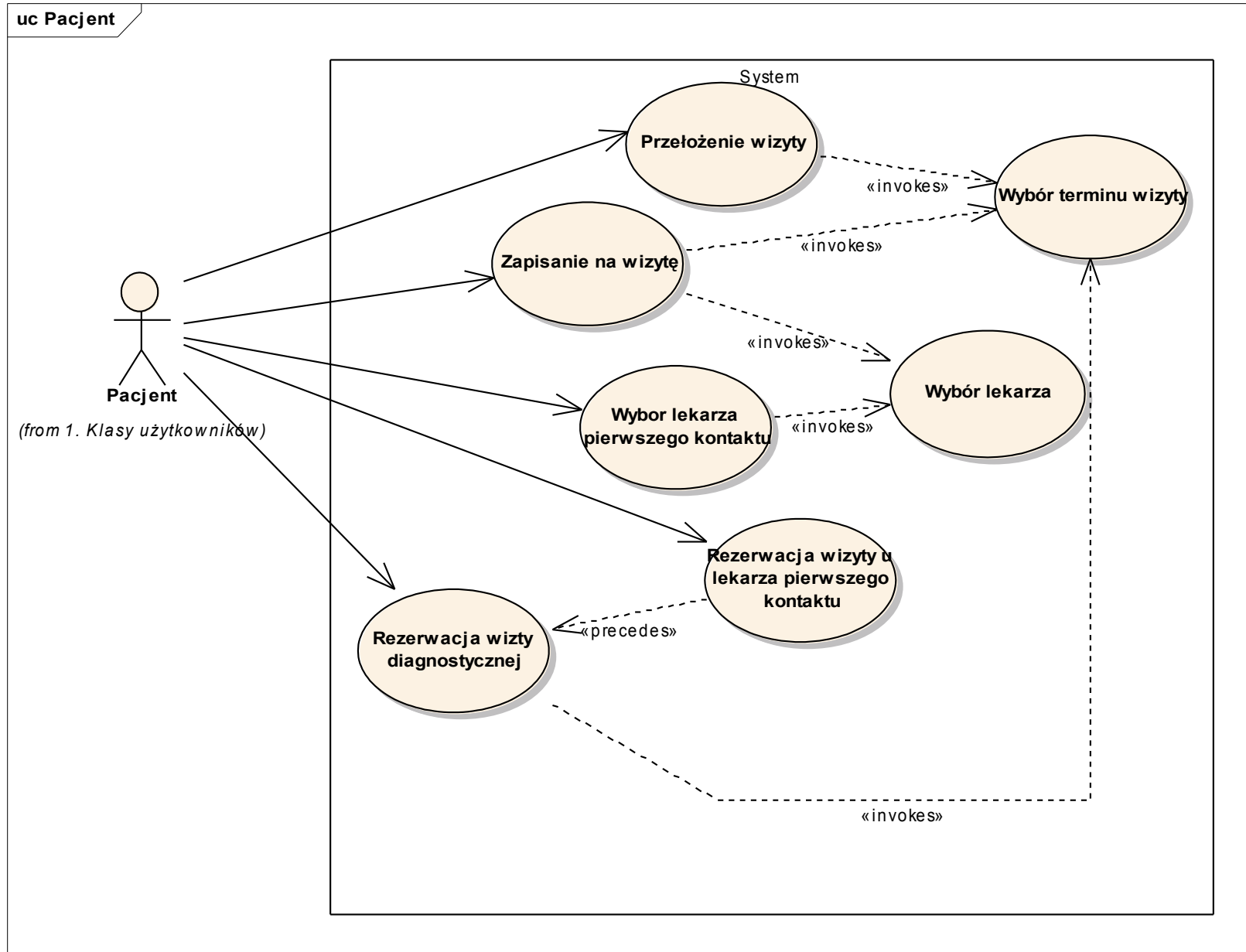
1.2 – Analiza – cele użytkowników



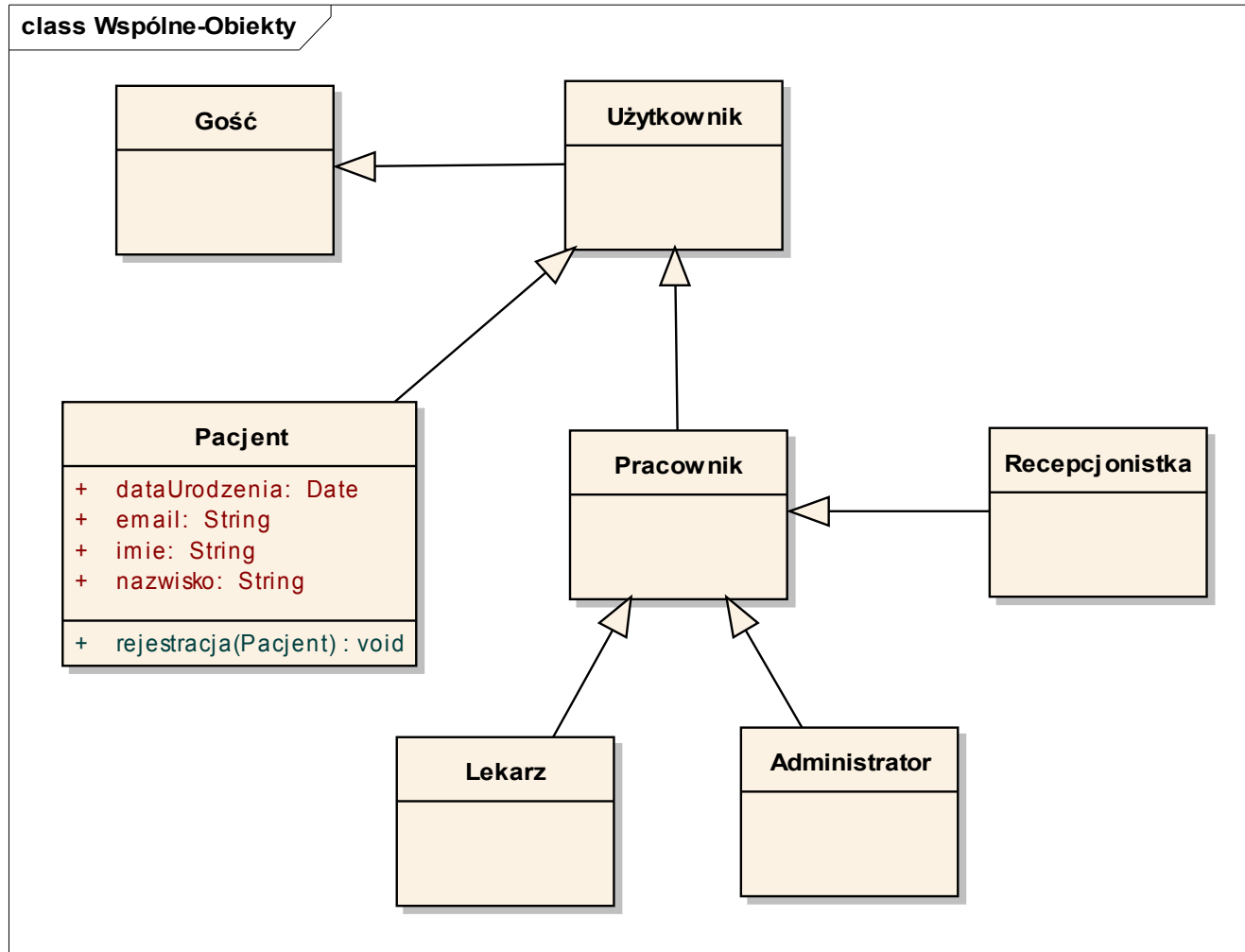
1.3 Analiza – aktualnie wykonywane czynności



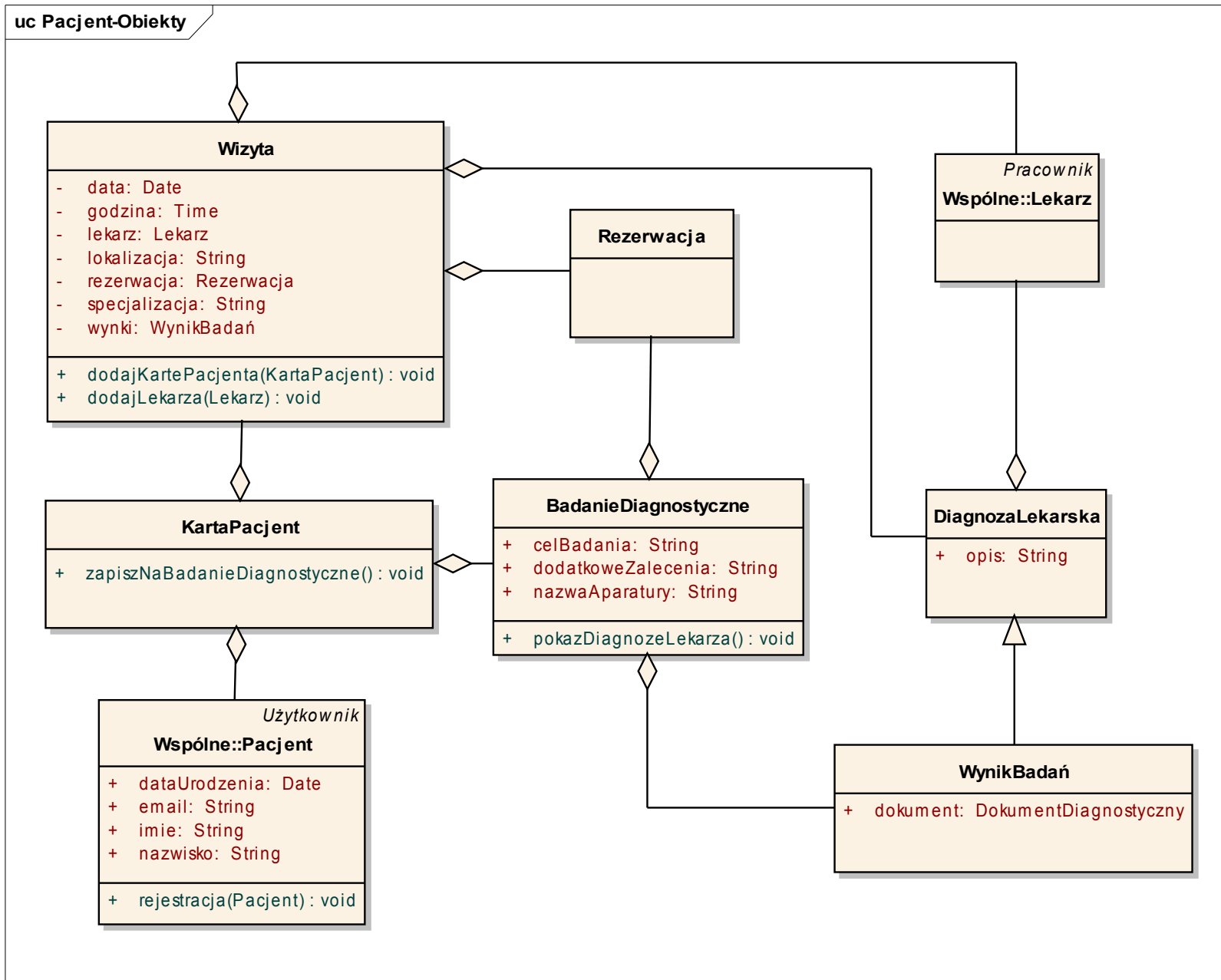
1.4 Analiza – przypadki użycia



2.1 Proj. funkcjonalny – obiekty użytkownika

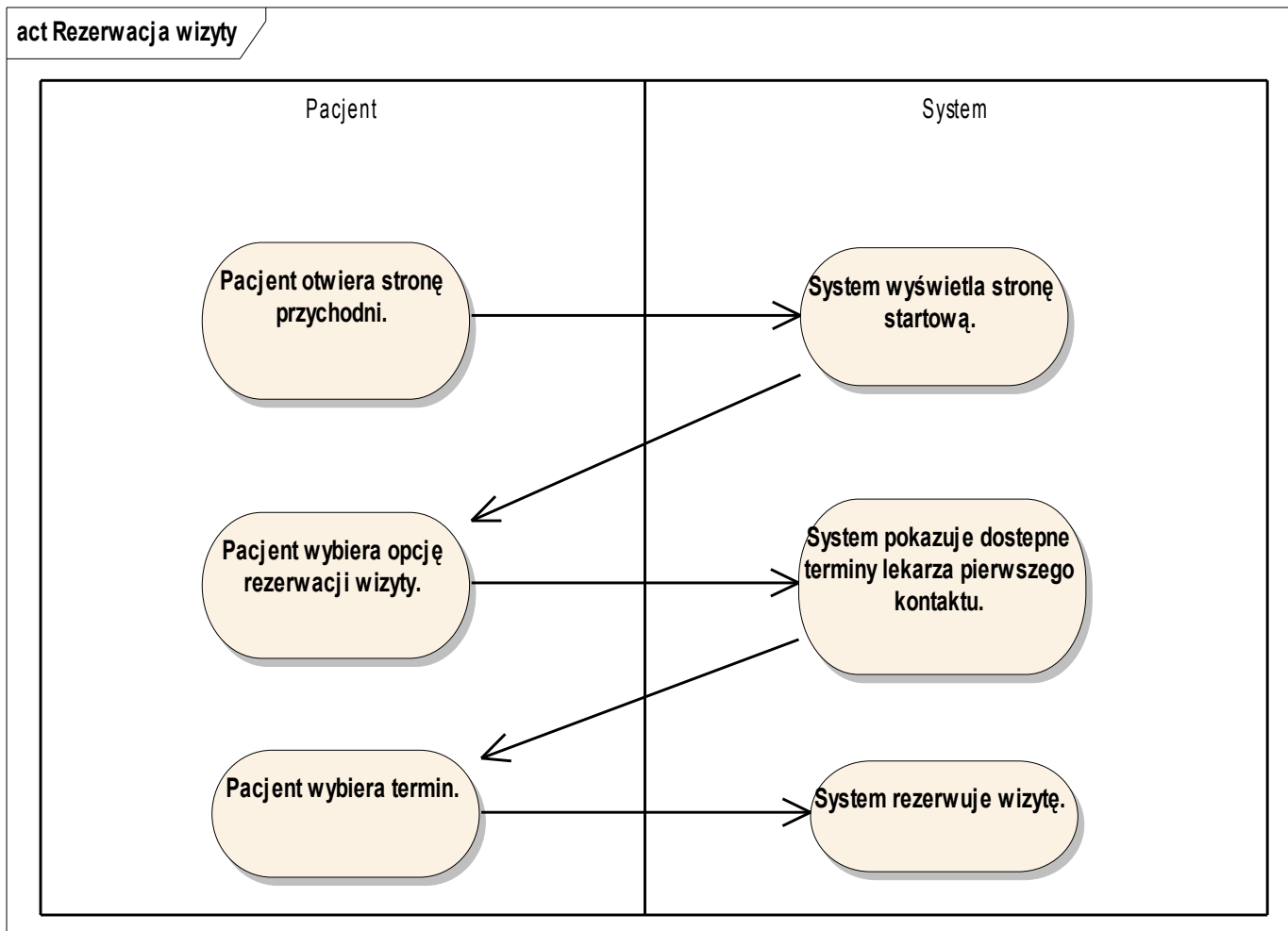


2.1 Proj. funkcjonalny – obiekty użytkownika



2.2 Proj. Funkcjonalny – przegląd zadań

- Określamy, które czynności z modelu z etapu analizy są realizowane przez aktora, a które przez system.



2.3 Proj. funkcjonalny – widoki abstrakcyjne

