

Inżynierski projekt zespołowy

Dokument projektu

Wersja 2.5

Przygotowali

Grzegorz Boiński 416045
Jakub Wawrzyniak 416197
Kamil Sobień 416164

Opis dokumentu

Dokument zawiera podstawowe założenia dotyczące projektu i posłuży za podstawę do opracowania innych artefaktów związanych z projektem. Zakres tego dokumentu obejmuje opis systemu, szkic zadań stawianych przed systemem, problemy wynikające z ich realizacji oraz identyfikację użytkowników i ich potrzeb.

Data utworzenia dokumentu: 17.03.2018 r.
Data ostatniej modyfikacji: 16.01.2019 r.

Historia edycji

Data	Wersja	Opis zmian	Autor
17.03.2018 r.	1.0	Szkic dokumentu.	Kamil Sobień
20.03.2018 r.	1.1	Cel projektu, Role członków zespołu	Kamil Sobień
20.03.2018 r.	1.2	Spis funkcjonalności, Lista IN-OUT, Architektura, Kryteria akceptacji I dużego przyrostu	Kamil Sobień
26.03.2018 r.	1.3	Scalenie dokumentu i rozwój	Kamil Sobień
27.03.2018 r.	1.4	Użytkownicy systemu, Architektura	Grzegorz Boiński
28.03.2018 r.	1.5	Projekt interfejsu użytkownika (Android), Użytkownicy systemu, Możliwości rozwoju serwisu, Zakres projektu	Kamil Sobień
28.03.2018 r.	1.6	Przypadki użycia	Jakub Wawrzyniak Grzegorz Boiński
03.04.2018 r.	1.7	Analiza rynku	Jakub Wawrzyniak
15.04.2018 r.	1.8	Projekt interfejsu użytkownika (Aplikacja webowa)	Jakub Wawrzyniak
24.04.2018 r.	2.0	Po Prototypie	Kamil Sobień
11.01.2019 r.	2.1	Dodanie informacji związanej z drugim semestrem	Grzegorz Boiński
13.01.2019 r.	2.2	Raport z testów (Aplikacja webowa)	Jakub Wawrzyniak
15.01.2019 r.	2.3	Opis wdrożenia	Kamil Sobień
16.01.2019 r.	2.4	Raport z testów (Android)	Kamil Sobień
16.01.2019 r.	2.5	Ujednoczenie informacji pochodzących z Trello	Kamil Sobień

Spis treści

1 Cel projektu	5
2 Zakres projektu	5
3 Definicje, akronimy, skróty	5
4 Analiza rynku	5
4.1 Konkurencja	5
5 Użytkownicy systemu	6
6 Spis funkcjonalności	6
7 Przypadki użycia	7
7.1 Rejestracja użytkownika	7
7.2 Zgłoszenie znalezienia przez użytkownika przedmiotu	7
7.3 Zgłoszenie zgubienia przez użytkownika przedmiotu	7
7.4 Odnalezienie zgubionego przez użytkownika przedmiotu	7
7.5 Oznaczanie ogłoszenia o zgubionym przedmiocie jako odnalezione	8
7.6 Przegląd odnalezionych przedmiotów za pomocą mapy	8
7.7 Przegląd zgłoszeń o zgubie za pomocą mapy	8
7.8 Powiadomienie użytkownika o reakcji na jego ogłoszenie o zgubie	8
8 Wymagania sprzętowe	8
9 Lista IN-OUT	9
10 Możliwości rozwoju serwisu	9
11 Architektura	10
11.1 Rysunek poglądowy	10
11.2 Technologie	10
12 Podział prac w zespole	10
13 Projekt interfejsu użytkownika	11
13.1 Aplikacja na platformie android	11
13.2 Aplikacja webowa	12
13.2.1 Strona powitalna	12
13.2.2 Przeglądanie ogłoszeń	13
13.2.3 Przykładowe ogłoszenie	13
14 Kryteria akceptacji projektu	14
15 Raporty z testów	15
15.1. Aplikacja webowa	15
15.1.1 Scenariusz testowy nr 1 – Rejestracja użytkownika	15
15.1.2 Scenariusz testowy nr 2 – Logowanie użytkownika	15
15.1.3 Scenariusz testowy nr 3 – Dodanie ogłoszenia bez zdjęć	16
15.1.4 Scenariusz testowy nr 4 – Przeglądanie ogłoszeń z wybranej kategorii za pomocą listy	17
15.2 Aplikacja mobilna Android	17

15.2.1 Testy usługi TestLab platformy Firebase	17
15.2.2 Testy dotyczące uprawnień	19
15.3 Testy serwisów serwera backend	20
16 Opis wdrożenia	21
16.1 Aplikacja webowa	21
16.2 Aplikacja mobilna Android	21
16.2.1 Raport konsoli Google Play	21

1 Cel projektu

Celem projektu jest dostarczenie serwisu przeznaczonego do zgłaszania rzeczy zgubionych i znalezionych.

2 Zakres projektu

Serwis ten składa się ze strony internetowej, bazy danych, aplikacji mobilnej na platformie mobilnej.

3 Definicje, akronimy, skróty

Ogłoszenie o zgubie - Ogłoszenie dodawane przez osobę, która coś zgubiła

Ogłoszenie o znalezionej rzeczy - Ogłoszenie dodawane przez osobę, która znalazła jakąś rzecz.

Znaleźne - Suma wypłacana osobie zwracającej właścicielowi znaleziony przedmiot

4 Analiza rynku

4.1 Konkurencja

Facebook – na facebooku można znaleźć strony oferujące dodawanie postów z ogłoszeniem o zgubie lub o odnalezionym przedmiocie. Ich podstawową zaletą jest ich zasięg. Wadą jest procedura dodawania postu. Aby dodać taki post trzeba napisać wiadomość do administratora danej strony, aby dodał nam takie ogłoszenia. Jest to niepotrzebny krok mogący zniechęcić niektórych użytkowników do dodania ogłoszenia. Ponadto facebook nie został stworzony do zgłaszania ogłoszeń o zgubie/odnalezionym przedmiocie przez co interfejs nie jest dostosowany do tych czynności. Naszą przewagą nad takimi stronami byłby lepszy interfejs oraz prostsza procedura dodawania ogłoszenia.

<http://www.zgubione-znalezione.org/> - strona ta tylko w podstawowym stopniu oferuje możliwość dodania ogłoszenia o zgubie lub o odnalezionym przedmiocie. Dodając ogłoszenia nie można zaznaczyć na mapie, gdzie przedmiot został zgubiony. Można tylko dodać miejscowość, w której przedmiot się zgubiło/znalazło. Oprócz tego strona powstała w 2008 roku, co widać po interfejsie użytkownika. Interfejs strony jest nie responsywny oraz ma przestarzały, choć nadal funkcjonalny wygląd. Serwis też nie posiada aplikacji mobilnej. Przewagą naszego systemu nad tą stroną byłaby aplikacja mobilna, mapa z zgubami/odnalezionymi przedmiotami oraz możliwość dodawania zdjęć do ogłoszenia w większej ilości formatów (można dodać tylko jpg oraz gif).

Lost24.pl – serwis powstał na początku 2016 roku. Widać to po interfejsie strony. Jest on responsywny, przejrzysty oraz funkcjonalny. Dodając ogłoszenie można też dodać miejsce zgubienia/odnalezienia przedmiotu oraz można później zobaczyć mapę z zaznaczonymi miejscami zguby/odnalezienia przedmiotu. Powiadomienie o dodaniu ogłoszenia można wysłać użytkownikom w obrębie miasta za 3 zł, a w obrębie kraju za 8 zł. Oprócz tego dodając ogłoszenie można zapłacić 1 zł za dzień za wypromowanie ogłoszenia w liście wszystkich ogłoszeń. Wypromowane ogłoszenie znajduje się na samej górze listy zgubionych przedmiotów. Niewątpliwie strona ta jest naszym największym konkurentem. Naszą przewagą byłaby aplikacja mobilna. Jeśli wystarczyłoby nam czasu to chcielibyśmy poprzez aplikację mobilną informować użytkowników o dodanym zgłoszeniu w ich okolicy. Ponadto przewagą naszego systemu mogłoby też być przeszukiwanie listy odnalezionych

przedmiotów w poszukiwaniu przedmiotu, który najbardziej pasuje do przedmiotu z ogłoszenia o zgubie, które dodał dany użytkownik.

5 Użytkownicy systemu

Nazwa użytkownika	Opis/Odpowiedzialność
Administrator	<ul style="list-style-type: none">- Nadzoruje pracę systemu.- Dostęp do bazy danych- Edycja zgłoszeń- Usunięcia zgłoszenia- Rozpatrywanie zgłoszeń łamiących regulamin
Osoba, która coś zgubiła	<ul style="list-style-type: none">- Zamieszcza ogłoszenie o zgubie- Może dodać zdjęcie zgubionej rzeczy do ogłoszenie o zgubie- Może dodać dane kontaktowe do ogłoszenia o zgubie- W ogłoszeniu o zgubie może wskazać potencjalne miejsce zagubienia przedmiotu- Ma możliwość przeglądania ogłoszeń o zgubie- Ma możliwość przeglądania ogłoszeń o znalezionych rzeczach- Ma możliwość zmiany statusu swojego ogłoszenia o zgubie.
Osoba, która coś znalazła	<ul style="list-style-type: none">- Tworzenie zgłoszeń- Przeglądanie zgłoszeń- Możliwość zmiany statusu swojego zgłoszenia- Edycja swoich zgłoszeń- Wysyła wiadomość do osoby, która zgubiła przedmiot

6 Spis funkcjonalności

- Przeszukiwanie bazy rzeczy zgubionych
- Przeszukiwanie bazy rzeczy znalezionych
- Zamieszczanie ogłoszenia o rzeczy zgubionej
- Zamieszczanie ogłoszenia o rzeczy znalezionej
- Zadawanie pytań przez użytkowników serwisu i udzielanie odpowiedzi przez autora ogłoszenia
- Informowanie użytkowników serwisu o nowym ogłoszeniu
- Zmiana statusu swoich zgłoszeń
- Monitoring stanu swoich zgłoszeń
- Proponowanie użytkownikom ogłoszeń, pasujące do opisu podczas tworzenia ogłoszenia

7 Przypadki użycia

7.1 Rejestracja użytkownika

Użytkownik wchodzi na stronę internetową aplikacji/włącza aplikację mobilną, gdzie ma możliwość rejestracji. Następnie w formularzu podaje login, hasło oraz adres e-mail. Kiedy użytkownik poda potrzebne dane, system dodaje użytkownika do bazy danych. Następnie system wysyła na jego adres e-mail wiadomość z prośbą o weryfikację konta. Użytkownik loguje się na swoją skrzynkę pocztową, otwiera wiadomość wygenerowaną przez aplikację oraz klika wygenerowany link weryfikujący jego konto. Po takiej procedurze użytkownik może zalogować się na swoje konto.

7.2 Zgłoszenie znalezienia przez użytkownika przedmiotu

Użytkownik wchodzi na stronę odnajdź zgubę, wybiera opcję “zgłoś znaleziony przedmiot/zwierzę” w prawym głównym rogu ekranu. Strona przekieruje użytkownika na ekran logowania, gdzie użytkownik może zalogować się lub wybrać opcję rejestracji.

a) zgłoszenie poprzez zalogowanie

Użytkownik loguje się pomyślnie do interfejsu dodawania przedmiotu. Na ekranie wyświetla mu się formularz zgłoszeniowy dla znalezionej przedmiotu. Użytkownik wypełnia wszystkie wymagane dane i zatwierdza je przyciskiem “Wyślij”.

b) zgłoszenie poprzez rejestrację

Użytkownik wybrał rejestrację i pojawił się ekran z formularzem związanym z rejestracją użytkownika. Użytkownik postępuje wg. przypadku użycia “Rejestracja użytkownika”. Następnie zostaje przekierowany na stronę logowania, gdzie może zalogować się i wypełnić zgłoszenie

1.a)

Użytkownik jest już zalogowany i pojawia się mu formularz zgłoszeniowy dotyczący znalezionej przedmiotu. Użytkownik wypełnia formularz i zatwierdza go przyciskiem “Wyślij”

7.3 Zgłoszenie zgubienia przez użytkownika przedmiotu

Użytkownik wchodzi na stronę internetową aplikacji/uruchamia aplikację mobilną. Potem loguje się swoim loginem oraz hasłem. Jeśli nie ma loginu oraz hasła wykonuje przypadek użycia “Rejestracja użytkownika”. Następnie po zalogowaniu wybiera opcję “Dodaj ogłoszenie o zgubie”. Wówczas pojawia się strona z formularzem pozwalającym dodać miejsce, czas zgubienia przedmiotu. Użytkownik może także napisać opis zgubionego przedmiotu oraz dodać jego zdjęcia. Po wypełnieniu takiego formularza użytkownik dodaje ogłoszenie.

7.4 Odnalezienie zgubionego przez użytkownika przedmiotu

Użytkownik wchodzi na stronę/uruchamia aplikację mobilną i widzi na ekranie listę ostatnio dodanych zagubionych przedmiotów. Użytkownik odnajduje przedmiot/zwierzę, którego szukał i klika na niego na liście. Po lewej stronie ekranu widzi opis przedmiotu i upewnia się, że to jest poszukiwany przedmiot. Użytkownik kontaktuje się z znalazcą poprzez przycisk “Kontakt” w prawej części ekranu. Znalazca odpowiada użytkownikowi i umawia się z nim na odebranie przedmiotu/zwierzęcia. Użytkownik otrzymuje oczekiwany przedmiot/zwierzę i wystawia ocenę. Jeśli użytkownik dodał

ogłoszenie o zgubie to wykonuje przypadek użycia "Oznaczenie ogłoszenia o zgubie jako odnalezione".

7.5 Oznaczenie ogłoszenia o zgubionym przedmiocie jako odnalezione

Użytkownik wchodzi na stronę internetową aplikacji/uruchamia aplikację mobilną, a następnie loguje się loginem i hasłem. Potem użytkownik wybiera opcję "Moje ogłoszenia o zgubie". Użytkownik wybiera odpowiednie ogłoszenie i zaznacza opcję "Oznacz jako odnalezione". Następnie użytkownik może podać link do ogłoszenia o odnalezionym przedmiocie oraz dodać własny tekst informujący o tym, że dane ogłoszenie jest już nieaktualne.

7.6 Przegląd odnalezionych przedmiotów za pomocą mapy

Użytkownik wchodzi na stronę internetową aplikacji/uruchamia aplikację mobilną. Następnie wybiera opcję Mapa. Strona ładuje mapę oraz zaznacza za pomocą markerów miejsca w których odnaleziono przedmiot. Użytkownik może kliknąć na taki marker. Po kliknięciu na marker pojawia się okienko z skróconym opisem ogłoszenia. Okienko to zawiera najważniejsze informacje o odnalezionym przedmiocie. Na dole okienka znajdują się link do pełnego opisu ogłoszenia.

7.7 Przegląd zgłoszeń o zgubie za pomocą mapy

Użytkownik wchodzi na stronę internetową aplikacji. Następnie wybiera opcję Mapa. Strona ładuje mapę oraz zaznacza za pomocą markerów miejsca w których zgubiono jakiś przedmiot. Użytkownik może kliknąć na taki marker. Po kliknięciu na marker pojawia się okienko z skróconym opisem ogłoszenia. Okienko to zawiera najważniejsze informacje o zgubie. Na dole okienka znajdują się link do pełnego opisu ogłoszenia.

7.8 Powiadomienie użytkownika o reakcji na jego ogłoszenie o zgubie

Kiedy ktoś będzie chciał się skontaktować z danym użytkownik w reakcji na ogłoszenie o zgubie, które ten użytkownik dodał, system wyśle do niego wiadomość mailową, z odpowiednią informacją.

8 Wymagania sprzętowe

- Użycie systemowych powiadomień dostępnych na platformie Android w celu poinformowania użytkowników zmianie statusu swoich zgłoszeń.
- Użycie systemowych powiadomień w celu informowania użytkowników aplikacji o pojawieniu się nowego zgłoszenia w ich pobliżu (wraz z obsługą GPS).
- Wbudowane narzędzie analizowania dodawanego zgłoszenia. Narzędzie to na podstawie wprowadzonych danych będzie przeszukiwać bazę w poszukiwaniu opisywanego przedmiotu. Opisywany mechanizm pozwoli uniknąć sytuacji w których dany przedmiot będzie widnieć zarówno w bazie rzeczy zgubionych, jak i w bazie rzeczy znalezionych.

9 Lista IN-OUT

Temat	IN	OUT
Prywatna konwersacja użytkowników (Wbudowany komunikator)		OUT
Obsługa znaleźnego		OUT
Aplikacja webowa	IN	
Aplikacja na platformie Android	IN	
Zamieszczanie zdjęć do ogłoszenia	IN	
Zamieszczanie lokalizacji do ogłoszenia	IN	
Reprezentacja ogłoszeń przy pomocy mapy	IN	
Integracja z zewnętrznymi usługami		OUT

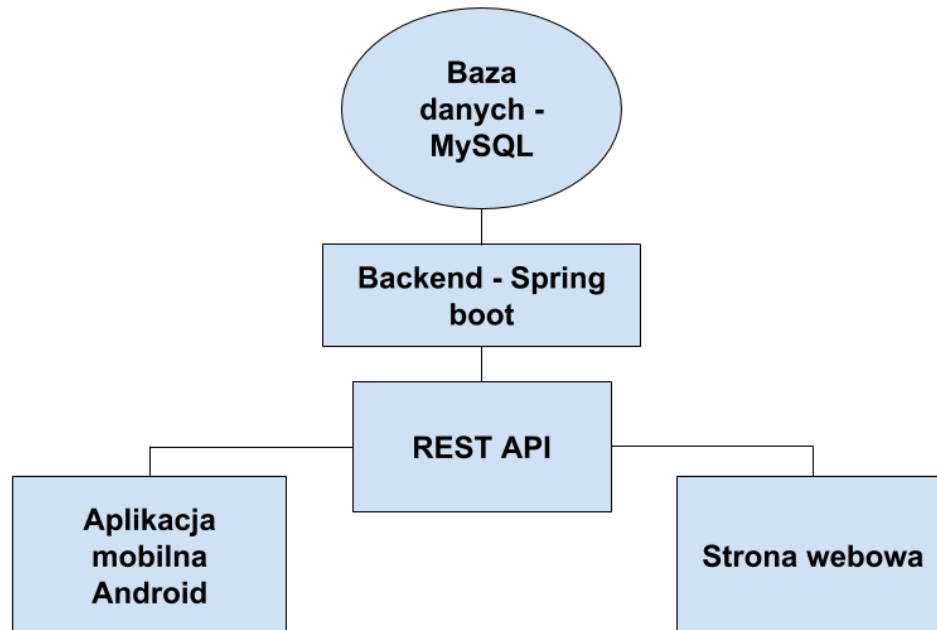
10 Możliwości rozwoju serwisu

Serwis może zostać rozszerzony o następujące opcje:

- Możliwość zgłaszania rzeczy skradzionych
- Możliwość zgłaszania osób zaginionych (np. dzieci podczas imprezy masowej, osób starszych)
- Aplikacja na platformie IOS
- Możliwość rejestracji przy użyciu zewnętrznych platform (google, facebook)
- Możliwość udostępniania zgłoszeń na platformie facebook

11 Architektura

11.1 Rysunek poglądowy



11.2 Technologie

Serwer: Framework Spring Boot, Hibernate, Jackson (Java)

Front-End: Framework Nuxt.js (Vue.js), Bootstrap

Aplikacja mobilna: Android Studio (Java, Kotlin)

Mobile Backend: Firebase

Baza danych: MySQL

System kontroli wersji: GIT

Third-party APIs: Google Cloud Platform (Google Maps, Google Places)

Project Management: Trello

Test: Postman, Firebase TestLab, junit

12 Podział prac w zespole

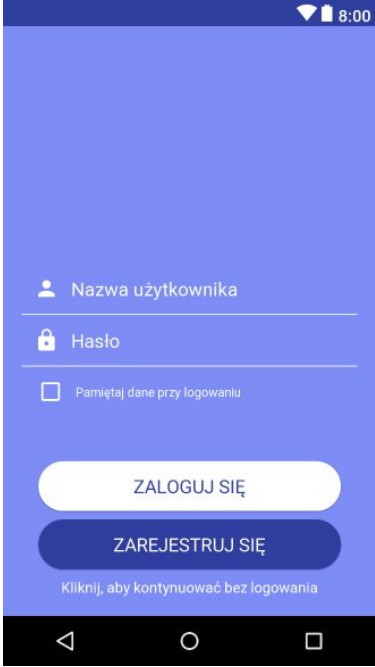
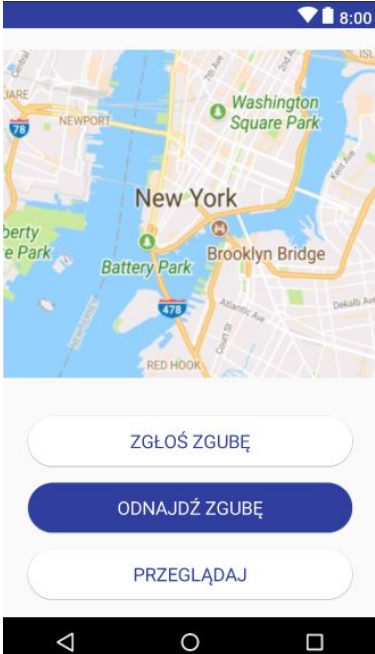
- Grzegorz Boiński - Backend Aplikacji
- Kamil Sobień - Aplikacja mobilna na platformie Android
- Jakub Wawrzyniak - Frontend Aplikacji

13 Projekt interfejsu użytkownika

Projekt na stan: kwiecień 2018 r.

Uwaga: Finalny projekt może się znacząco różnić od prezentowanego interfejsu.

13.1 Aplikacja na platformie android

Rysunek	Komponent	Opis
	Ekran logowania	<ul style="list-style-type: none">- Wprowadzenie danych do logowania- Opcja założenia konta- Możliwość kontynuacji bez logowania
	Menu główne	<ul style="list-style-type: none">- Mapa z zaznaczonymi punktami symbolizującymi lokalizację zgłoszeń- Przyciski przekierowujące do kreatora zgłoszeń- Możliwość przeglądania zgłoszeń w formie listy

	<p>Kreator ogłoszeń</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Nazwa zgłoszenia - Możliwość wyboru kategorii - Możliwość wyboru lokalizacji - Opcja dodawania zdjęć - Opis zgłoszenia - Panel na dane kontaktowe do zgłoszenia - Informacje dodatkowe (znalezne, termin wygaśnięcia zgłoszenia, forma płatności itd.) - Przycisk przekierowujący do finalizacji zgłoszenia
--	-------------------------	--

13.2 Aplikacja webowa

13.2.1 Strona powitalna

Logo małe
Odzyskaj zgubę

Zaloguj się
Zarejestruj się

Większe logo

Odzyskaj zgubę

Zgubieś coś?


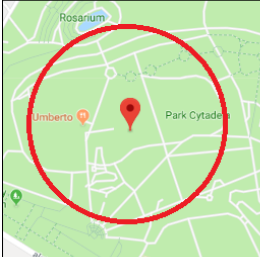
A może znalazłeś coś co nie należy do Ciebie? Jeśli odpowiedziałeś tak na którekolwiek z tych pytań, to kliknij przycisk zobacz ogłoszenia. Przez tą stronę lub przez aplikację na telefon możesz dodawać ogłoszenia o znalezionych przez Ciebie przedmiotach lub zgłosić, że coś zgubieś.

Zobacz ogłoszenia


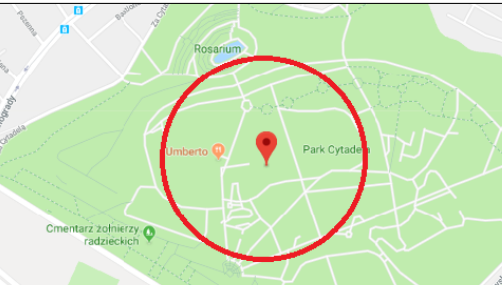



Pobierz aplikację

Made by: Autorzy Rok powstania

13.2.2 Przeglądanie ogłoszeń

Logo małe	Odzyskaj zgubę	Zaloguj się	Zarejestruj się
<input type="text"/>		<input type="button" value="Znajdłem ten przedmiot"/>	
Typ ogłoszenia <input type="text" value="O zgubie"/>			
Kategoria <input type="text" value="Elektronika"/>		Zgubiono Samsung Galaxy S8 Elektronika Kolor: czarny Telefon zostawiłem na ławce, koło muzeum. Dodano dzisiaj o 19:50	
Miasto <input type="text" value="Poznań"/>			
Ulica/Miejsce <input type="text" value="Park Cytadela"/>			
			
Ogłoszenia w promieniu <input type="text" value="500 metrów"/>			
Data dodania Od <input type="text"/> Do <input type="text"/>			
<input type="button" value="Wyczyść"/> <input type="button" value="Filtruj"/>			
		Made by: Autorzy Rok powstania	

13.2.3 Przykładowe ogłoszenie

Logo małe	Odzyskaj zgubę	Zaloguj się	Zarejestruj się
Wróć Ogłoszenia > O zgubie > Elektronika > Poznań > Park Cytadela			
Zgubiono Samsung Galaxy S8			
	 		
Szczegóły ogłoszenia Dodane przez: user123 Kategoria: Elektronika Miasto: Poznań Miejsce: Park Cytadela Data dodania: 27.03.2018 Czas dodania: 19:50 Kolor zguby: Czarny	Informacje od dodającego ogłoszenie Telefon zostawiłem na ławce w parku (po lewej na zdjęciu), blisko Muzeum Uzbrojenia, obok tablicy z informacjami o parku. Kiedy przypomniałem sobie, że go zostawiłem telefonu już nie było. Mam nadzieję, że znalazła go jakaś uczciwa osoba. Dla znalazcy przewiduję nagrodę. Więcej informacji o nagrodzie udzielię, gdy odzyskam telefon. Prawdopodobne miejsce zguby: 		Kontakt  user123 telefon: 123456789 e-mail: user123@wp.pl <input type="button" value="Wyślij wiadomość"/> <input type="button" value="Wyślij mail"/>
			
		Made by: Autorzy Rok powstania	

14 Kryteria akceptacji projektu

Etap postępu	Planowany termin	Opis
I duży przyrost	24.04.2018 r.	<ul style="list-style-type: none">- działająca aplikacja webowa i mobilna- zamieszczanie ogłoszeń (tytuł, kategorię, opis)- wyświetlanie/przeszukiwanie bazy wyników
II duży przyrost	29.05.2018 r.	<ul style="list-style-type: none">- dodawanie zdjęć podczas wstawiania ogłoszenia- zaimplementowanie większej ilości szczegółów dot. ogłoszeń- dodana mapa wraz z markerami dla każdego ogłoszenia w aplikacji mobilnej- zakupiona i skonfigurowana domena dla projektu (domena i ssl)- dostępne filtrowanie informacji o ogłoszeniach po stronie frontendu
III duży przyrost	06.11.2018 r.	<ul style="list-style-type: none">- Rejestracja i logowanie użytkowników - Użytkownik powinien móc zarejestrować się na platformie "Odzyskaj zgubę" oraz zalogować się na nią w celu dodania, bądź edycji swojego contentu.- Filtrowanie wyników (Rozszerzone) - Użytkownik powinien posiadać możliwość filtrowania zawartości w wyszukiwarce używając możliwie jak najwięcej szczegółów.- Przeszukiwanie bazy rzeczy zgubionych/znalezionych w postaci mapy (Front-End) - Użytkownik powinien móc sobie przeglądać możliwe lokalizacje zgubionych/znalezionych przedmiotów w celu pomocy rozwiązania problemu.
IV duży przyrost	18.12.2018 r.	<ul style="list-style-type: none">- Panel użytkownika (monitoring swoich ogłoszeń, zmiana statusu ogłoszenia, edycja ogłoszenia) - Użytkownik powinien móc dokonywać swoich zmian w utworzonych przez siebie ogłoszeniach.

V przyrost	14.01.2018 r.	- Użytkownik podczas wpisywania treści w formularzu uzyskuje podpowiedzi możliwych ogłoszeń.
------------	---------------	--

15 Raporty z testów

15.1. Aplikacja webowa

15.1.1 Scenariusz testowy nr 1 – Rejestracja użytkownika

Warunki wstępne:

- Osoba testująca aplikację ma dostęp do internetu.

Kroki:

1. Osoba testująca aplikację wchodzi na stronę <https://odzyskajzgube.pl>.
2. Osoba testująca aplikację naciska na przycisk „Zarejestruj się”, który znajduje się w prawym górnym rogu aplikacji, przed przyciskiem „Zaloguj się”.
3. Po załadowaniu strony z formularzem do rejestracji, osoba testująca aplikację wprowadza potrzebne dane: nazwę użytkownika, hasło, powtórzone hasło (takie samo jak hasło), email oraz numer telefonu.
4. Osoba testująca aplikację klika na checkbox, który mówi, że użytkownik zapoznał się i akceptuje regulamin serwisu „Odzyskaj Zgubę”.
5. Osoba testująca aplikację klika na przycisk „Zarejestruj się” pod formularzem. Przycisk ten po wprowadzeniu poprawnych danych i zaznaczeniu checkbox’a powinien stać się klikalny.

Oczekiwany wynik

- Po kliknięciu na przycisk pojawił się modal informujący osobę testującą aplikację o udanej rejestracji.
- Osoba testująca aplikację może zalogować się na swoje konto.

Rzeczywisty wynik (wersja aplikacji z dnia: 13.01.2019):

- Zgodny z oczekiwanym.

15.1.2 Scenariusz testowy nr 2 – Logowanie użytkownika

Warunki wstępne:

- Osoba testująca aplikację ma dostęp do internetu.
- Osoba testująca aplikację ma założone konto w serwisie „Odzyskaj Zgubę”.

Kroki:

1. Osoba testująca aplikację wchodzi na stronę <https://odzyskajzgube.pl>.
2. Osoba testująca aplikację naciska na przycisk „Zaloguj się”, który znajduje się w prawym górnym rogu aplikacji.
3. Po pojawieniu się strony umożliwiającej zalogowanie użytkownika, osoba testująca aplikację wprowadza dane swojego konta: nazwę użytkownika oraz hasło.

4. Osoba testująca aplikację klika na przycisk „Zaloguj się”, który znajduje się pod formularzem do logowania.

Oczekiwany wynik

- Po kliknięciu na przycisk osoba testująca aplikację została zalogowana na konto użytkownika, które miała założone.
- Aplikacja przekierowała użytkownika na stronę główną.
- W prawym górnym rogu aplikacja wyświetla nazwę konta użytkownika.
- Osoba testująca aplikację może dodać nowe ogłoszenie, zobaczyć dodane przez użytkownika ogłoszenia oraz może zmienić ustawienia konta.

Rzeczywisty wynik (wersja aplikacji z dnia: 13.01.2019):

- Zgodny z oczekiwanym.

15.1.3 Scenariusz testowy nr 3 – Dodanie ogłoszenia bez zdjęć

Warunki wstępne:

- Osoba testująca aplikację ma dostęp do internetu.
- Osoba testująca aplikację ma założone konto w serwisie „Odzyskaj Zgubę”.
- Osoba testująca aplikację zalogowała się na swoje konto w serwisie „Odzyskaj Zgubę”.

Kroki:

1. Osoba testująca aplikację naciska na swoją nazwę użytkownika znajdującą się w prawym górnym rogu aplikacji.
2. Po pojawieniu się listy akcji, które użytkownik może wykonać w systemie osoba testująca aplikację wybiera opcję „Dodaj ogłoszenie”.
3. Po załadowaniu się strony, osoba testująca aplikację wybiera typ ogłoszenia, który chce dodać.
4. Osoba dodająca ogłoszenie wprowadza potrzebne dane: tytuł ogłoszenia, opis ogłoszenia, miasto oraz ulicę znalezienia/zgubienia przedmiotu.
5. Osoba dodająca ogłoszenie wybiera kategorię ogłoszenia z ustalonej listy kategorii.
6. Osoba dodająca ogłoszenie znajduje na mapie miejsce znalezienia/zgubienia przedmiotu.
7. Pola numer telefonu komórkowego, e-mail powinny być już wypełnione danymi podanymi przy rejestracji użytkownika. Data znalezienia/zgubienia przedmiotu powinna być ustawiona na dzień, w którym aplikacja jest testowana.
8. Osoba dodająca ogłoszenie klika w znalezionym miejscu, co powinno skutkować pojawieniem się markera w miejscu kliknięcia.
9. Osoba testująca aplikację klika na przycisk „Dodaj ogłoszenie”, który powinien teraz stać się klikalny.

Oczekiwany wynik

- Po kliknięciu na przycisk pojawił się modal informujący osobę testującą aplikację o dodaniu ogłoszenia.
- Po kliknięciu na przycisk „Ok” w modalu, aplikacja przekierowała użytkownika na stronę z szczegółami dodanego ogłoszenia.

Rzeczywisty wynik (wersja aplikacji z dnia: 13.01.2019):

- Zgodny z oczekiwanym.

15.1.4 Scenariusz testowy nr 4 – Przeglądanie ogłoszeń z wybranej kategorii za pomocą listy

Warunki wstępne:

- Osoba testująca aplikację ma dostęp do internetu.

Kroki:

1. Osoba testująca aplikację wchodzi na stronę <https://odzyskajzgube.pl>.
2. Po pojawieniu się strony głównej, osoba testująca aplikację klika na link „Lista ogłoszeń” znajdujący się w lewym górnym rogu obok nazwy aplikacji.
3. Po załadowaniu się możliwych filtrów oraz listy ogłoszeń, osoba testująca wybiera kategorię, z której ogłoszenia chce zobaczyć. Kategorię można wybrać za pomocą filtru „Kategoria”, który znajduje się pod filtrem „Tytuł ogłoszenia”.
4. Po wybraniu kategorii osoba testująca aplikację naciska na przycisk „Filtruj”, który znajduje się na samym dole kolumny z różnymi filtrami.

Oczekiwany wynik

- Po kliknięciu na przycisk w liście ogłoszeń pojawiły się ogłoszenia tylko, z wybranej przez osobę testującą, kategorii.

Rzeczywisty wynik (wersja aplikacji z dnia: 13.01.2019):

- Zgodny z oczekiwanym.

15.2 Aplikacja mobilna Android

15.2.1 Testy usługi TestLab platformy Firebase

Wynik testu	Zaliczone
Urządzenie testowe	Pixel, API 26
Urządzenie wirtualne	Nie
Statystyki	Czas: 5min26s Czynności: 239 Działania: 7 Ekran: 56
Komentarz	

Wynik testu	Niepowodzenie
Urządzenie testowe	Nexus 6, API 25
Urządzenie wirtualne	Tak
Statystyki	Czas: 1min13s

	Czynności: 21 Działania: 4 Ekran: 7
Komentarz	Kliknięto na link przenoszący do strony z błędem 404

Wynik testu	Powodzenie
Urządzenie testowe	Sony XPERIA XZ Premium, API 25
Urządzenie wirtualne	Nie
Statystyki	Czas: 1min24s Czynności: 65 Działania: 3 Ekran: 12
Komentarz	

Wynik testu	Powodzenie
Urządzenie testowe	Nexus 6P, API 23
Urządzenie wirtualne	Tak
Statystyki	Czas: 5min8s Czynności: 80 Działania: 8 Ekran: 24
Komentarz	

Wynik testu	Powodzenie
Urządzenie testowe	Moto G Play (4th Gen), API 23
Urządzenie wirtualne	Nie
Statystyki	Czas: 58s Czynności: 37 Działania: 3 Ekran: 6
Komentarz	

Wynik testu	Powodzenie
Urządzenie testowe	Galaxy Note 9 USA, API 27
Urządzenie wirtualne	Nie
Statystyki	Czas: 10min48s Czynności: 603 Działania: 9 Ekran: 134
Komentarz	

15.2.2 Testy dotyczące uprawnień aplikacji

Wersja produktu 2.3

Urządzenie testowe: Nexus 5, Urządzenie wirtualne, API 23

Uprawnienie	android.permission.INTERNET
Opis	Umożliwia wykonywanie operacji sieciowych.
Cel w projekcie	Wykorzystywane do połączenia z serwerem serwisu Odbierz Zgubę.
Zachowanie aplikacji w przypadku odmowy	Uprawnienie to jest domyślnie przyznawane aplikacji.

Uprawnienie	android.permission.ACCESS_FINE_LOCATION
Opis	Dostęp do dokładnej lokalizacji dostarczonej na podstawie danych GPS.
Cel w projekcie	Wykorzystywane wyświetlania mapy z lokalizacją użytkownika. Następnie, na podstawie lokalizacji użytkownika zostaje wyświetlona określona liczba najbliższych ogłoszeń.
Zachowanie aplikacji w przypadku odmowy	Wyświetlona zostanie mapa z domyślną lokalizacją (domyślną lokalizacją jest miasto Poznań), a następnie pobrane zostaną najbliższe ogłoszenia.

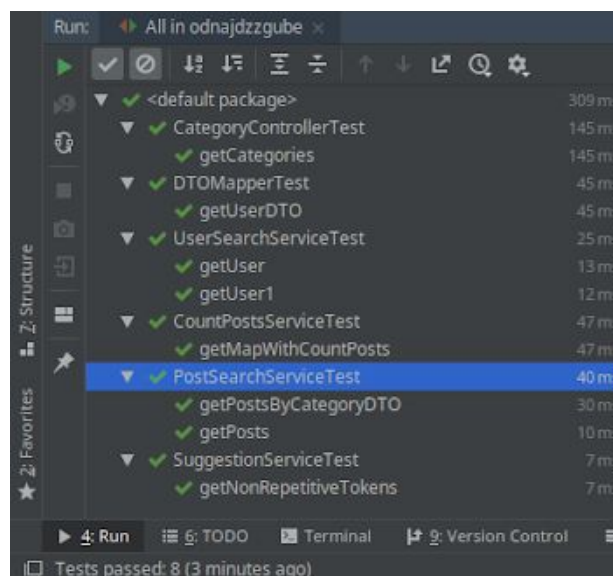
Uprawnienie	android.permission.ACCESS_COARSE_LOCATION
Opis	Dostęp do przybliżonej lokalizacji, dostarczonej na podstawie danych ze stacji komórkowych i hotspotów Wi-Fi.

Cel w projekcie	Wykorzystywane do systemu powiadomień. Przybliżona lokalizacja zapobiega nadmiernego zużycia energii przez urządzenie.
Zachowanie aplikacji w przypadku odmowy	Użytkownik systemu nie będzie powiadamiany o najbliższych zgłoszeniach.

Uprawnienie	android.permission.CALL_PHONE
Opis	Dostęp do operacji odpowiedzialnych za wykonywanie połączenia telefonicznego.
Cel w projekcie	Wykorzystywane podczas wyświetlania szczegółów danego ogłoszenia. Na widoku znajduje się ikona, której naciśnięcie powoduje przejście do kontaktów użytkownika. Zostaje też wyświetlony numer telefonu pochodzący z ogłoszenia.
Zachowanie aplikacji w przypadku odmowy	Opcja ta jest niedostępna - wspomniana ikona jest niewidoczna dla użytkownika.

Uprawnienie	android.permission.READ_EXTERNAL_STORAGE android.permission.WRITE_EXTERNAL_STORAGE
Opis	Odczyt i zapis danych do pamięci telefonu.
Cel w projekcie	Wykorzystywane przy formularza ogłoszenia. Umożliwia wybór obrazka do ogłoszenia.
Zachowanie aplikacji w przypadku odmowy	Umożliwienie użytkownikowi wysyłanie ogłoszeń niezawierających zdjęć.

15.3 Testy serwisów serwera backend



16 Opis wdrożenia

16.1 Aplikacja webowa

Aplikacja webowa została udostępniona w publicznej domenie internetowej. Link do domeny znajduje się poniżej.

<https://odzyskajzgube.pl/>

16.2 Aplikacja mobilna Android

Aplikacja mobilna została udostępniona w sklepie Google Play. Link do sklepu znajduje się poniżej.

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kasob.odzyskajzgube>

16.2.1 Raport konsoli Google Play

Data	15.01.2019 r.
Kod wersji	5
Nazwa wersji	2.4
Poziomy interfejsu API	21+ (powyżej Android 5.0, Nazwa kodowa: Android Lollipop)
Docelowy pakiet SDK	26 (Android 8.0, Nazwa kodowa: Android Oreo)
Udział w rynku	88,9%*
Układy ekranu	small, normal, large, xlarge
Liczba obsługiwanych urządzeń z Androidem	7138
Liczba wymaganych uprawnień	11

Dane pochodzą ze strony <https://developer.android.com/about/dashboards/> Stan na 15.01.2019r.