

**MI6**

Документация

**Съдържание**

[1. ИДЕЯ 2](#_Toc75818025)

[2. ЕКИП 2](#_Toc75818026)

[ Александър Динев 2](#_Toc75818027)

[ Александър Цачев 2](#_Toc75818028)

[ Ванина Тенева 2](#_Toc75818029)

[ Георги Георгиев 2](#_Toc75818030)

[ Лорена Христова 2](#_Toc75818031)

[ Петя Стоянова 2](#_Toc75818032)

[3. ЦЕЛИ 2](#_Toc75818033)

[4. ЕТАПИ НА РАЗРАБОТКА 2](#_Toc75818034)

[4.1 Планиране 2](#_Toc75818035)

[4.2 Реализация 2](#_Toc75818036)

[4.3 Тестване 3](#_Toc75818037)

[4.4 Презентиране 3](#_Toc75818038)

[5. ТРУДНОСТИ, ПРЕЗ КОИТО ПРЕМИНАХМЕ 3](#_Toc75818039)

[6. ТАБЛИЦА С ФУНКЦИИ 3](#_Toc75818040)

# ИДЕЯ

Проектът ни е създаден, с цел да улеснява туристите да открият своето безопасно място за плажуване. Приложението ще обработва информация за цената за чадърите и шезлонгите, за да може потребителите да изберат кое е най-изгодното и удобно място за тях. Също така апликацията ще информира и предупреждава за мъртво течение и какъв е спасителният флаг в реално време.

# ЕКИП

* Александър Динев
* Александър Цачев
* Ванина Тенева
* Георги Георгиев
* Лорена Христова
* Петя Стоянова

# ЦЕЛИ

Имахме за цел да се организираме добре като отбор и да създадем работеща програма, която да помага на хората и да улеснява тяхната работа с пароли.

Като бъдещи цели сме си поставили да направим сайт и приложение за мобилен телефон.

# ЕТАПИ НА РАЗРАБОТКА

# 4.1 Планиране

След като формирахме отбора си, го регистрирахме и организирахме кога ще се състоят срещите ни. Обсъдихме идеята си. И бяхме готови да започнем работа.

# 4.2 Реализация

Обсъдихме точно как ще работи програмата. И какво ще представлява сайтът ни. За организацията на работата използвахме планера в Github, като направихме три графи: “To do”, “In progress” и “Done”. На всеки бяха възложени задачи и започнахме да ги изпълняваме. Периодично се събирахме да изясним неточности, възникнали проблеми и да обсъдим кой до къде е стигнал и още колко работа ни остава.

# 4.3 Тестване

Направихме нужните тестове на програмата, за да проверим за възникнали неточности и проблеми.

# 4.4 Презентиране

След като беше изготвена презентацията и написахме сценарий към нея се събрахме да обсъдим кой на кои слайдове ще говори. Прегледахме отново сайта, приложението, репозиторито и бяхме готови да презентираме.

# ТРУДНОСТИ, ПРЕЗ КОИТО ПРЕМИНАХМЕ

Освен липсата на време, не срещнахме други трудности.

# ТАБЛИЦА С ФУНКЦИИ

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Име на функцията | Тип | Аргументи | За какво се използва |
| addBeach | void | Vector<Beach>& | Добавяне на плаж |
| displayAllBeaches | void | vector<Beach>& | Показва всички въведени плажове |
| displayBeach | void | Beach | Показжа информация за даден плаж |
| editBeach | void | <Beach>& | Променя данни свързани с даден плаж |
| editMenu | void | - | Показва меню за променяне на плаж |
| getIdByName | void | The user’s password | Извежда позицията на даден плаж във вектор, като го намира по името |
| menu | void | vector< Beach>& | Показва менюто |
| removeBeach | int | vector<Beach>& | Премахва плаж по името |
| validInputForChoice | void | string &, int, int | Кара потребителя да въведе число в даден интервал |