Министерство образования Новосибирской области

ГБПОУ НСО «Новосибирский авиационный технический колледж имени Б.С. Галущака»

**Разработка мобильного приложения, осуществляющего захват и запись видео с экрана Android**

Пояснительная записка к курсовому проекту

ПМ.01 Разработка модулей программного обеспечения для компьютерных систем

МДК.01.03 Разработка мобильных приложений

НАТКиГ.200900.010.000ПЗ

Разработал:

студент группы ПР-20.101

Иванов А.C.

2022

**Содержание**

[Введение 3](#_Toc117112970)

[1 Исследовательский раздел 4](#_Toc117112971)

[1.1 Описание предметной области 4](#_Toc117112972)

[1.2 Образ клиента 5](#_Toc117112973)

[1.3 Сценарии 5](#_Toc117112974)

[1.4 Сбор и анализ прототипов 6](#_Toc117112975)

[2 Проектирование приложения 11](#_Toc117112976)

[2.1 UI/UX дизайн проекта 11](#_Toc117112977)

[2.2 Выбор технологии, языка и среды программирования 18](#_Toc117112978)

[3 Разработка мобильного приложения 19](#_Toc117112979)

[3.1 Разработка базы данных 19](#_Toc117112980)

[3.2 Разработка используемых плагинов 20](#_Toc117112981)

[3.3 Описание разработанных процедур и функций 21](#_Toc117112982)

[4 Тестирование 26](#_Toc117112983)

[4.1 Протокол тестирования дизайна приложения 26](#_Toc117112984)

[4.2 Протокол тестирования функционала приложения 26](#_Toc117112985)

[Заключение 29](#_Toc117112986)

[Библиография 30](#_Toc117112987)

[Приложение А 31](#_Toc117112988)

Введение

Мобильное приложение для СТО делает взаимодействие с предприятием более удобным для клиента: в случае возникновения проблемы с автомобилем у пользователя не должно возникнуть трудности, куда обратиться. Клиент может записаться на обслуживание с помощью приложения, выбрав нужные услуги, дату и время. …

Вопрос, касающийся нахождения автосервиса, предоставляющего качественные услуги, является очень актуальным, ведь как машин, так и автосервисов с каждым днём становится всё больше, что затрудняет поиск необходимого.

Целью курсового проекта является создание мобильного приложения для компании по производству женской одежды.

Задачами курсового проекта в связи с указанной целью являются:

* изучение предметной области темы;
* рассмотрение приложения с точки зрения пользователя для выявления необходимых функций приложения;

Объект исследования – приложения для автосервисов.

Предмет исследования – изучение принципов функционирования и инструментов приложения.

# Исследовательский раздел

## Описание предметной области

В наше время практически у каждого человека есть смартфон, которым он в той или иной степени пользуется. В первую очередь не стоит забывать, что это устройство является карманным персональным компьютер, который дополнен функциональностью мобильного телефона. Это значит, что на смартфоне можно выполнять достаточное большинство необходимых действий. Периодически у любого владельца смартфона или планшета возникает необходимость поделиться с другим человеком видео из игры, закрытого профиля в социальной сети или системного интерфейса. Встроенной программы на Android для записи экрана чаще всего нет, но необходимость воспользоваться захватом и записью экрана может возникнуть в любой момент.

Создание записей с экрана телефона — очень удобная функция. Можно обмениваться наглядными советами, работой в приложениях, фишками устройства или других приложений, записывать урок и т.д. Все это может повысить полезность смартфона и упростить жизнь пользователю.

Из этого можно прийти к выводу, что мобильное приложение для записи видео с экрана упростит жизнь многим пользователям смартфона.

## Образ клиента

Клиентами являются владельцы смартфонов.

94,9% интернет-пользователей возрастом от 16 до 64 года владеют смартфонами. То есть средний возраст пользователей смартфонами в России равен 40 годам. К такому выводу пришли специалисты мобильной рекламной платформы byyd в 2021 году.

Данное приложение рассчитано на любого клиента, с возрастом выше 6 лет, ведь потребность в записи экрана может понадобиться любому. Приложение поддерживает русский и английский язык.

## Сценарии

Прежде всего, при составлении сценария выявляется цель, которой будут достигать пользователи. В первую очередь целью является простота и доступность. Например:

Женщина преподает математику. Ей необходимо записать обучающее видео по новой теме, потому что сегодня поставили дистанционное обучение. Но именно сегодня в доме отключили свет, и у неё нет возможности включить компьютер. А более чем достаточно будет скачать приложение и записать видео с экрана телефона, на котором будет решать математические задания в другом приложении.

Можно взять ситуацию и представить, что независимо от возраста и социальности, у человека возникло желание снимать видео по мобильным играм, но ему необходимо, чтобы видеозапись была неограниченна по времени и передавала звук игры, а встроенного приложения в его телефоне нету. Впоследствии он воспользуется приложением.

Так же можно представить ситуацию, что человек является разработчиком электронной книги для мобильного устройства. Ему необходимо показать функционал своего приложения, чтобы заинтересовать пользователей и показать, что можно делать в приложении. Установка приложения поможет записать видео с функционалом разрабатываемого им приложения.

## Сбор и анализ прототипов

У данного мобильного приложения много конкурентов, так как многие разработчики понимают необходимость приложения для захвата и записи экрана с удобным интерфейсом. Из множества приложений были выбраны самые популярные.

### 1.4.1 Первый прототип

Рассмотрим дизайн, ошибки и достижения приложения, имеющегося в Google Play — XRecorder.

XRecorder имеет яркое цветовое решение приложения, преобладают оранжевый, чёрный и белый цвета.

Ниже приведен рисунок (Рисунок 1) с изображением страницы с видео.

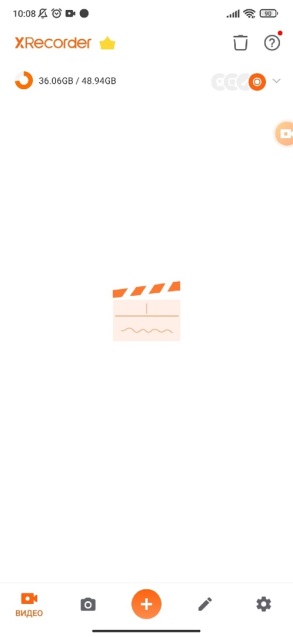


Рисунок 1 — Страница с видео

На данной странице можно управлять записанными видео.

У приложения есть шапка, инструменты, информация о количестве доступной памяти на телефоне и навигационное меню в нижней части экрана. Шапку приложения составляет название приложения и кнопки для перехода в корзину, удаления и информации. В навигационном меню имеются кнопки для перехода между экранами «ВИДЕО», «ФОТО», «ИЗМЕНИТЬ», «НАСТРОЙКИ».

Ниже на рисунке (Рисунок 2) представлена страница «ФОТО»

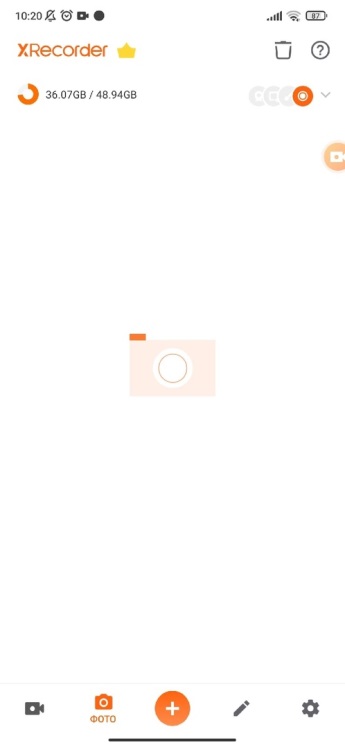


Рисунок 2 – Страница «ФОТО»

На данной странице можно управлять сделанными фото. На рисунке (Рисунок 3) ниже представлена страница «ИЗМЕНИТЬ».

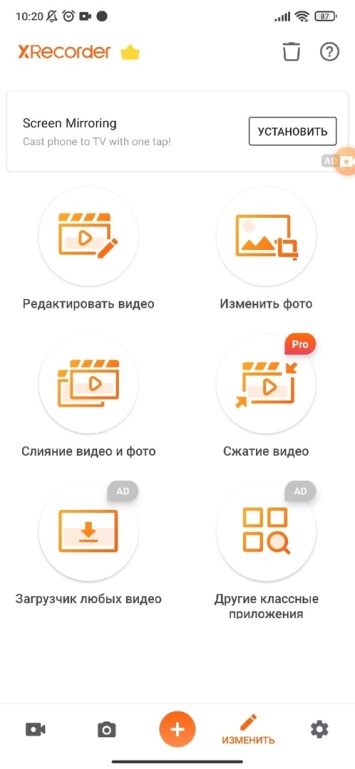


Рисунок 3 – Страница «ИЗМЕНИТЬ»

На данной странице можно выполнять различные действия с видео и фото.

Ниже на рисунок (Рисунок 4) представлена страница «НАСТРОЙКИ»

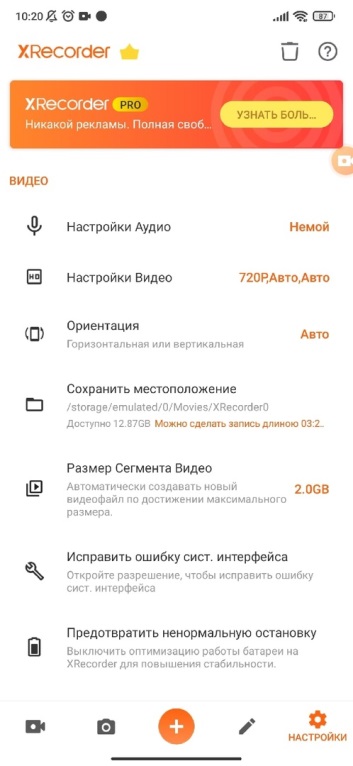


Рисунок 4 – Страница «НАСТРОЙКИ»

Данная страница позволяет изменять некоторые настройки данного приложения.

Кроме того, у приложения есть основная функция записи, которая представлена в виде оверлея и показана на рисунке (Рисунок 5)

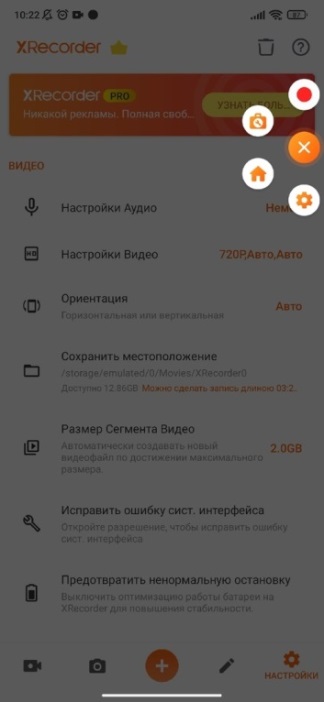


Рисунок 5 – Оверлей записи видео с экрана

### 1.4.2 Второй прототип

Название приложения: Mobizen Screen Recorder.

Данное приложение имеет удобный интерфейс и высокую степень настройки. Можно настроить качество видео, количество кадров, обрезать видео или добавить что-нибудь к нему, а так же написать название и указать путь. У данного приложения присутствует интуитивно понятный оверлей, который облегчает запись для пользователя.

Приложение «Mobizen Screen Recorder» изображено на рисунке 1.2.

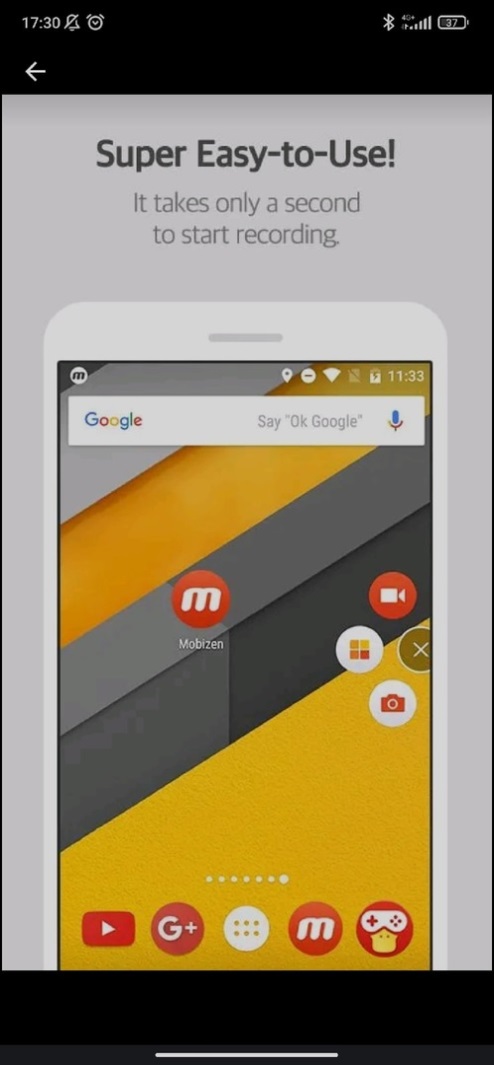


Рисунок 1.2 — Приложение «Mobizen Screen Recorder»

### 1.4.3 Третий прототип

Название приложения: Запись Экрана.

Самое простое приложение из рассмотренных. Оно состоит только из оверлея, который имеет понятный и простой интерфейс. Данное приложение не заставляет пользователя разбираться в функционале приложения, достаточно начать запись и в нужный момент ее закончить.

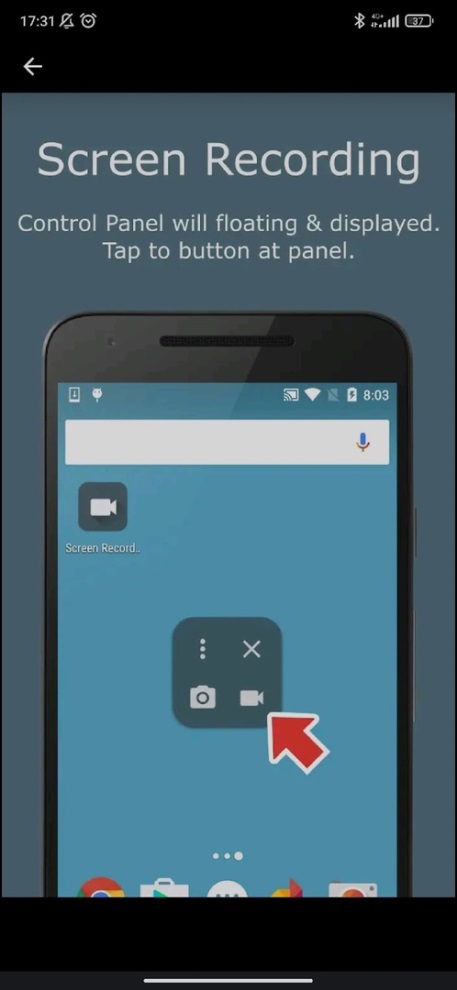


Рисунок 1.3 — Приложение «Запись Экрана»

### 1.4.4 Четвертый прототип

Название приложения: Запись Экрана – снимок экрана.

Данное приложение содержит в себе все необходимое для комфортной работы с фото и видео на телефоне. Приложение позволяет записывать видео без ограничения по времени, а так же гарантирует, что не будет собирать личную информацию от пользователей без разрешения. Можно настроить фронтальную камеру, которая будет снимать видео параллельно записи видео с экрана, а затем соединить оба видео при помощи редактора.

Приложение «Запись Экрана – снимок экрана» изображено на рисунке 1.4.

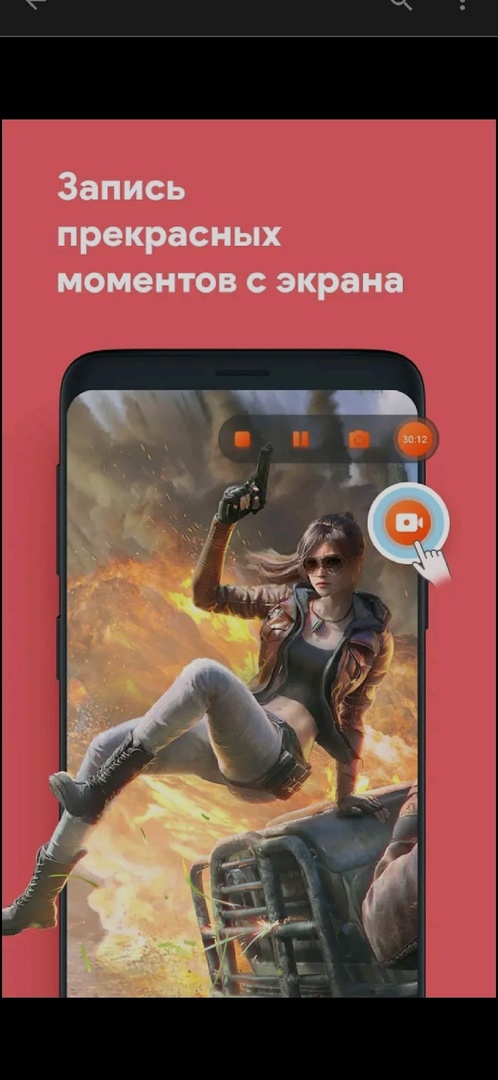


Рисунок 1.4 — Приложение «Запись Экрана – снимок экрана»

### 1.4.5 Пятый прототип

Название приложения: Запись Экрана – снимать видео.

«Записывайте действия на экране, записывайте видео и игры без временных ограничений одним касанием, а затем совершенствуйте результаты с помощью разных инструментов, например кисти, камеры с лицом, быстрых снимков экрана и т.п. Сделайте один щелчок, чтобы поделиться видео с друзьями, родственниками и подписчиками одним нажатием.» Именно так рекомендует себя данное приложение, которое собрало в себе все преимущества предыдущих приложений. Приложение имеет удобный и интуитивно понятный интерфейс, а так же множество полезных функций, помогающих при работе с видео и его записи.

Приложение «Запись Экрана – снимать видео» изображено на рисунке 1.4.

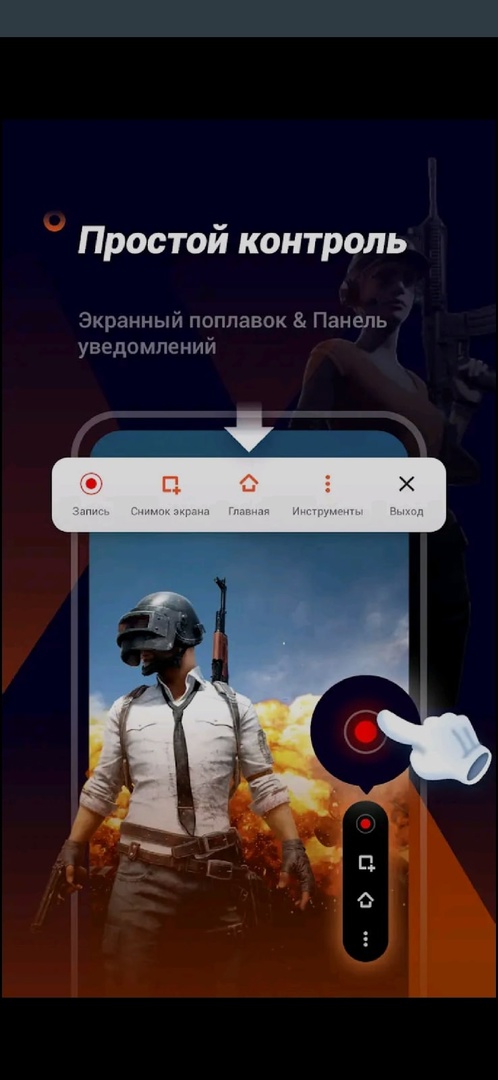


Рисунок 1.4 — Приложение «Запись Экрана – снимать видео»

Исходя из анализа данных приложений, можно сделать вывод.

Положительными качествами разрабатываемого приложения должны быть:

* оснащенность необходимыми функциями;
* удобный оверлей, помогающий пользователю;
* правильная цветовая гамма, состоящая из трёх основных цветов.

Минусы приложения, которые стоит избегать при разработке:

* большое количество функций, которые присутствуют в редакторе видео;
* страницы для работы с фотографиями.

# Проектирование приложения

## UI/UX дизайн проекта

Дизайн проекта был разработан в программе Figma.

Для проекта были определены основные экраны:

* экран регистрации;
* экран авторизации;
* экран записи в автосервис;
* экран личного кабинета;
* экран чата с оператором;
* экран отзывов клиентов.

Цветовая гамма была выбрана посредством изучения информации о цветовосприятии цветов, как мужчин, так и женщин. Мужчины предпочитают монохромность или сочетание цветов, расположенных в спектре рядом. А еще для них привлекательны черный и оттенки серого. Женщины более серьезно относятся к подбору цветов и их сочетаемости и более чувствительны к явлению цветовой гармонии, выбирая сочетания дополнительных цветов, неприемлемые для мужчин. Например, оранжевого и фиолетового или желтого и синего.

Потому было принято решение в разработке макета отдать предпочтение спокойным цветам: синий, черный, белый. Но стоит заметить, что данные цвета, разбавленные изображениями, не выглядят скучно, а весьма лаконично.

Ниже на рисунке (Рисунок 6) представлен логотип автосервиса.



Рисунок 6 – Логотип автосервиса

На логотипе изображена тематическая приложению иллюстрация.

На рисунке (Рисунок 7) ниже представлена страница регистрации.

Рисунок 7 – Страница «Регистрации»

На данной странице мобильного приложения предоставлена возможность зарегистрироваться новому пользователю, а в случае существования аккаунта у пользователя, он может перейти на страницу входа.

На рисунке (Рисунок 8) ниже представлена страница входа в приложение.

Рисунок 8 – Страница «Входа»

На данной странице имеется возможность входа в приложение, если пользователь ещё не зарегистрирован, он может перейти к странице регистрации.

На рисунке (Рисунок 9) ниже представлена страница записи в автосервис.

Рисунок 9 – Страница «Услуги»

На данной странице клиент имеет возможность записаться в автосервис. Для этого ему достаточно заполнить поле с VIN автомобиля, выбрать необходимую услугу, выбрать свободную дату и записаться.

На рисунке (Рисунок 10) ниже представлена страница чата с оператором.



Рисунок 10 – Страница «Чата»

На данной странице имеется возможность общения с оператором по интересующим вопросам на соответствующие автосервису темы.

На рисунке (Рисунок 11) ниже представлена страница отзывов.

Рисунок 11 – Страница «Отзывы»

На данной странице клиент имеет возможность просмотреть оставленные другими клиентами отзывы.

На рисунке (Рисунок 12) ниже представлена страница личного кабинета.

Рисунок 12 – Страница «Личный кабинет»

На данной странице представлена возможность поиска услуг, перехода на другие страницы приложения.

## Выбор технологии, языка и среды программирования

Средой программирования была выбрана программа Android Studio версии. Языком программирования является Java.

Используемый сервис для базы данных и аутентификации – Firebase.

# Разработка мобильного приложения

## Разработка базы данных

К проекту был подключён сервис Firebase посредством помощника Firebase в программе Android Studio и прописывания кода в файлах проекта.

С помощью Authentication Firebase была реализована аутентификация пользователей (Рисунок 13), условием которой является наличие пароля и электронной почты у пользователя. Так же при заполнении полей регистрации происходит проверка заполнения: валидация пароля и электронной почты.

Рисунок 13 – Аутентификация пользователей

В ходе анализа были выявлены сущности: запись на приём, чат, пользователи, услуги.

На рисунке (Рисунок 14) ниже представлена таблица «Пользователи», которая включает в себя контакт пользователя и VIN его автомобиля.



Рисунок 14 – Таблица «Пользователи»

На рисунке (Рисунок 15) ниже представлена таблица «Запись на приём», которая включает в себя название услуги, дату записи и VIN обслуживаемого автомобиля.

Рисунок 15 – Таблица «Запись на приём»

## Разработка используемых плагинов

Ниже приведен листинг (Листинг 1), на котором изображено название эмулятора для запуска приложения в Android Studio.



Листинг 1 – Эмулятор

Так же были использованы, как встраиваемые плагины, так и дополнительные. Ниже приведен листинг, (Листинг 2) используемых плагинов.



Листинг 2 – Плагины

Добавленные плагины предназначаются для подключения Firebase, RealTime Database, Auth и навигационного меню.

## Описание разработанных процедур и функций

В приложении разработаны следующие функции:

* регистрация и авторизация;
* переход между страницами с помощью навигационного меню;
* запись на приём;
* просмотр услуг автосервиса;
* появление календаря по нажатию на после с выбором даты;
* чат.

Ниже представлен листинг (Листинг 4) кода, который отвечает за регистрацию пользователя в системе.

public class MainActivity extends AppCompatActivity {  
  
 EditText inputemail, inputpassword, cconformpassword;  
 Button registerBtn, vxodBtn;  
 String emailPattern = "[a-zA-z0-9.\_-]+@[a-z]+\\.+[a-z]+";  
 ProgressDialog progressDialog;  
  
 FirebaseAuth mAuth;  
 FirebaseUser mUser;  
  
  
  
 @Override  
 protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {  
 super.onCreate(savedInstanceState);  
 setContentView(R.layout.*activity\_main*);  
  
 vxodBtn = findViewById(R.id.*vxodBtn*);  
 inputemail = findViewById(R.id. *inputemail*);  
 inputpassword = findViewById(R.id. *inputpassword*);  
 cconformpassword = findViewById(R.id.*cconformpassword*);  
 registerBtn = findViewById(R.id. *registerBtn*);  
 progressDialog = new ProgressDialog(this);  
  
 mAuth = FirebaseAuth.*getInstance*();  
 mUser = mAuth.getCurrentUser();  
  
 vxodBtn.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {  
 @Override  
 public void onClick(View view) {  
 startActivity(new Intent(MainActivity.this, login.class));  
 }  
 });  
  
  
 registerBtn.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {  
 @Override  
 public void onClick(View view) {  
 PerforAuth();  
 }  
 });  
 }  
  
  
  
 private void PerforAuth() {  
 String email = inputemail.getText().toString();  
 String password = inputpassword.getText().toString();  
 String conformpassword = cconformpassword.getText().toString();  
  
 if(password.isEmpty() || password.length()<6)  
 {  
 inputpassword.setError("Введите пароль, не менее 6 символов");  
 } else if(!password.equals(conformpassword))  
 {  
 cconformpassword.setError("Пароли не совпадают");  
 }  
 else{  
 progressDialog.setMessage("Пожалуйста, подождите");  
 progressDialog.setTitle("Регистрация");  
 progressDialog.setCanceledOnTouchOutside(false);  
 progressDialog.show();  
  
  
  
 mAuth.createUserWithEmailAndPassword(email, password).addOnCompleteListener(new OnCompleteListener<AuthResult>() {  
 @Override  
 public void onComplete(@NonNull Task<AuthResult> task) {  
 if (task.isSuccessful())  
 {  
 progressDialog.dismiss();  
 sendUserToNextActivity();  
 Toast.*makeText*(MainActivity.this, "Регистрация прошла успешно", Toast.*LENGTH\_LONG*).show();  
  
 }  
 else {  
 progressDialog.dismiss();  
 Toast.*makeText*(MainActivity.this, ""+task.getException(), Toast.*LENGTH\_LONG*).show();  
  
 }  
 }  
 });  
 }  
 }  
  
 private void sendUserToNextActivity() {  
 Intent intent = new Intent(MainActivity.this, Home.class);  
 intent.setFlags(Intent.*FLAG\_ACTIVITY\_CLEAR\_TASK*| Intent.*FLAG\_ACTIVITY\_NEW\_TASK*);  
 startActivity(intent);  
 }  
  
  
}

Листинг 4 – Регистрация пользователя

Во время регистрации происходит проверка пароля пользователя на соответствие: пароль состоит не менее из 6 символов и совпадает с повторным ведением пароля. А также, если пользователь с данным адресом электронной почты уже зарегистрирован, пользователь получит предупреждение об этом.

Ниже на листинге (Листинг 5) кода представлен метод перехода на другую активность.

vxodBtn.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {  
 @Override  
 public void onClick(View view) {  
 startActivity(new Intent(MainActivity.this, login.class));  
 }  
 });  
  
  
 registerBtn.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {  
 @Override  
 public void onClick(View view) {  
 PerforAuth();  
 }  
 });  
}

Листинг 5 – Переход на другие активности

Ниже на листинге (Листинг 6) представлен код, отвечающий за авторизацию пользователя в системе.

public class login extends AppCompatActivity {  
  
 EditText inputemail, inputpassword;  
 Button loginBtn;  
 Button createNewAccount;  
 String emailPattern = "[a-zA-z0-9.\_-]+@[a-z]+\\.+[a-z]+";  
 ProgressDialog progressDialog;  
  
 FirebaseAuth mAuth;  
 FirebaseUser mUser;  
  
 @Override  
 protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {  
 super.onCreate(savedInstanceState);  
 setContentView(R.layout.*activity\_login*);  
  
 inputemail = findViewById(R.id.*inputemail*);  
 inputpassword = findViewById(R.id.*inputpassword*);  
 loginBtn = findViewById(R.id.*loginBtn*);  
 createNewAccount = findViewById(R.id.*createNewAccount*);  
  
 progressDialog = new ProgressDialog(this);  
  
 mAuth = FirebaseAuth.*getInstance*();  
 mUser = mAuth.getCurrentUser();  
  
  
 createNewAccount.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {  
 @Override  
 public void onClick(View view) {  
 startActivity(new Intent(login.this, MainActivity.class));  
 }  
 });  
  
 loginBtn.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {  
 @Override  
 public void onClick(View view) {  
 perforLogin();  
 }  
 });  
  
  
 }  
  
 private void perforLogin() {  
  
 String email = inputemail.getText().toString();  
 String password = inputpassword.getText().toString();  
  
 if (password.isEmpty() || password.length() < 6) {  
 inputpassword.setError("Введите пароль, не менее 6 символов");  
 } else {  
 progressDialog.setMessage("Пожалуйста, подождите");  
 progressDialog.setTitle("Вход");  
 progressDialog.setCanceledOnTouchOutside(false);  
 progressDialog.show();  
  
 mAuth.signInWithEmailAndPassword(email, password).addOnCompleteListener(new OnCompleteListener<AuthResult>() {  
 @Override  
 public void onComplete(@NonNull Task<AuthResult> task) {  
 if (task.isSuccessful()) {  
 progressDialog.dismiss();  
 Toast.*makeText*(login.this, "Вход выполнен", Toast.*LENGTH\_LONG*).show();  
 }else  
 {  
 progressDialog.dismiss();  
 Toast.*makeText*(login.this, ""+task.getException(), Toast.*LENGTH\_LONG*).show();  
  
 }  
 }  
 });  
 }  
  
 }  
  
 private void sendUserToNextActivity() {  
 Intent intent = new Intent(login.this, Home.class);  
 intent.setFlags(Intent.*FLAG\_ACTIVITY\_CLEAR\_TASK*| Intent.*FLAG\_ACTIVITY\_NEW\_TASK*);  
 startActivity(intent);  
 }  
  
}

Листинг 6 – Авторизация пользователя

Авторизация была выполнена с помощью сервиса Firebase Auth.

# Тестирование

## Протокол тестирования дизайна приложения

Для проведения тестирования дизайна приложение было выбрано устройство Honor 10i c разрешение экрана 2340×1080.

Проверка была проведена на:

* оптимальный размер кнопок;
* читабельный размер шрифта;
* приятное глазу цветовое сочетание;
* корректное расположение элементов;

## Протокол тестирования функционала приложения

Для проверки правильности ввода пароля при регистрации были проведены UnitTests, которые изображены ниже на листинге (Листинг 3):

public class PasswordUtils {  
  
 private static final String *VALID\_PASSWORD\_REGEX* = "((?=.\*\\d)(?=.\*[a-z])(?=.\*[A-Z])(?=.\*[@#$%=:\\?]).{8,12})";  
  
 @Test  
 public void validatePassword\_EmptyString() {  
 *// setup* String password = "";  
  
 *// execute* boolean actual = PasswordUtils.*validatePassword*(password);  
  
 *// assert  
 assertFalse*(actual);  
 }  
  
 @Test  
 public void validatePassword\_Null() {  
 *// setup* String password = null;  
  
 *// execute* boolean actual = PasswordUtils.*validatePassword*(password);  
  
 *// assert  
 assertFalse*(actual);  
 }  
  
 @Test  
 public void validatePassword\_Missing\_OneNumber() {  
 *// setup* String password = "Abcdefg#";  
  
 *// execute* boolean actual = PasswordUtils.*validatePassword*(password);  
  
 *// assert  
 assertFalse*(actual);  
 }  
  
 @Test  
 public void validatePassword\_LengthTooLong() {  
 *// setup* String password = "Abcdefg5#abcdefgabcd";  
  
 *// execute* boolean actual = PasswordUtils.*validatePassword*(password);  
  
 *// assert  
 assertFalse*(actual);  
 }  
  
 @Test  
 public void validatePassword\_Missing\_OneUpperCaseLetter() {  
 *// setup* String password = "abcdefg5#";  
  
 *// execute* boolean actual = PasswordUtils.*validatePassword*(password);  
  
 *// assert  
 assertFalse*(actual);  
 }  
   
  
  
 public static boolean validatePassword(String password) {  
 return (password != null && password.matches(*VALID\_PASSWORD\_REGEX*));  
 }  
}

Листинг 3 – UnitTests

Так же для тестирования функционала были разработаны TestCase.

Test-Case №1

Название тест кейса: Регистрация

Предусловия тест кейса: приложение открыто02

Шаги тест кейса:

* 1. шаг тест кейс №1:открыть страницу регистрации;
  2. шаг тест кейса №2: заполнить все поля;
  3. шаг тест кейса №3: нажать на кнопку «регистрация».

Ожидаемый результат тест кейса:

Пользователь зарегистрирован в системе.

Статус кейса: выполнено.

Test-Case №2

Название тест кейса: Авторизация

Предусловия тест кейса: пользователь зарегистрирован

Шаги тест кейса:

* 1. шаг тест кейс №1: открыть страницу авторизации;
  2. шаг тест кейса №2: заполнить все поля;
  3. шаг тест кейса №3: нажать на кнопку «Вход».

Ожидаемый результат тест кейса:

Пользователь войдёт в систему.

Статус кейса: выполнено.

Test-Case №3

Название тест кейса: Переход на другую активность

Предусловия тест кейса: пользователь вошёл в систему

Шаги тест кейса:

1. шаг тест кейс №1: открыть страницу с навигацией;
2. шаг тест кейса №2: нажать на желаемую кнопку.

Ожидаемый результат тест кейса:

Пользователь перешёл на необходимую ему страницу.

Статус кейса: выполнено.

Заключение

В результате работы было разработано клиентское мобильное приложение для автосервиса.

Во время разработки возникли трудности с подключением сервиса Firebase к проекту, проблема была решена изменением Android на AndroidX. AndroidX – это переработанная библиотека, чтобы сделать имена пакетов более понятными.

В дальнейшем планируется совершенствовать приложение и добавить уже к имеющемуся функционал.

Библиография

1. Android Developers [электронный ресурс]: Документация Android Stusio – https://developer.android.com/docs/
2. Help Center [электронный ресурс]: Документация Java: https://docs.oracle.com/en/java/
3. Автостат [электронный ресурс]: Структура российских автовладельцев по возрасту и маркам https://www.autostat.ru/infographics/40710/
4. Firebase [электронный ресурс]: Документация Firebase - https://firebase.google.com/docs?hl=uk
5. Material Design [электронный ресурс]: Bottom Navigation: https://material.io/components/bottom-navigation/android
6. Git [электронный ресурс]: Документация Git: https://git-scm.com/
7. Figma [электронный ресурс]: Прототипирование проектов https://www.figma.com/

Приложение А

Техническое задание

Министерство образования Новосибирской области

ГБПОУ НСО «Новосибирский авиационный технический колледж

имени Б.С. Галущака»

**разработка мобильного приложения для автосервиса**

НАТКиГ.202100.010.000ПЗ

Выполнил:

студент группы

ПР-20.106

Петрищева А.В.

2022

**Содержание**

Введение 34

1 Назначения разработки 35

2 Требования к мобильному приложению 36

2.1 Требования к функциональным характеристикам 36

2.2 Требования к надёжности 36

2.3 Условия эксплуатации 37

2.4 Требования к составу и параметрам технических средств 2337

2.5 Требования к информационной и программной совместимости 2337

2.6 Требования к защите информации 38

2.7 Требования к маркировке и упаковке 2338

3 Требования к программной документации 2338

4 Технико-экономические показатели 2338

5 Стадии и этапы разработки 23638

6 Порядок контроля и приёмки 2339

**Введение**

Настоящее техническое задание распространяется на разработку информационной системы «Разработка мобильного приложения для автосервиса», используемого для записи на приём, просмотра услуг, чата с оператором.

Наименование приложения: «Garage54».

Краткая характеристика области применения: приложение для автосервиса – полезное оснащение телефона автовладельца. При необходимости пользователь может просмотреть имеющиеся в автосервисе услуги, записаться на приём и обратиться за помощью к оператору.

Условные обозначения и сокращения:

БД – База данных;

ИС – Информационная система;

ОС – Операционная система;

СТО – Станция технического обслуживания.

Основанием для проведения разработки является Протокол №6 от 21 февраля 2022 года.

Наименование темы разработки – «Разработка мобильного приложения для автосервиса».

Условное обозначение темы разработки – «Автосервис – Garage54».

**1** **Назначение разработки**

Основное назначение мобильного приложения заключается в:

* осведомлении клиентов об услугах;
* возможности клиента записи на приём.

Лица, которые могут работать с данной Системой:

пользователь – просматривает услуги, регистрируется, авторизуется, оформляет запись;

администратор – добавляет и редактирует услуги, просматривает записи.

**2 Требования к мобильному приложению**

2.1 Требования к функциональным характеристикам

Требования к составу выполняемых функций:

* регистрация и авторизация пользователей;
* просмотр имеющихся услуг;
* запись на приём;
* чат с оператором.

Входные данные должны быть организованы в виде вводимого, в специальную форму, текста, соответствующего определённому шаблону. Данные, вводимые вручную, проверяются на корректность.

**2.2 Требования к надёжности**

Обеспечение устойчивого функционирования должно выполняться несколькими действиями:

* организация бесперебойного питания оборудования пользователя;
* использование лицензионного программного обеспечения;
* организация стабильного интернет-соединения.

Приложение должно контролировать входную информацию:

* соблюдение типов данных при заполнении полей;
* операции изменения, удаления и сохранения.

Время восстановления после отказа, вызванного сбоем электропитания технических средств, не фатальным сбоем ОС или файловой системы, не должно превышать 15 минут при соблюдении условий эксплуатации технических и программных средств и правильной настройки операционной системы.

**2.3 Условия эксплуатации**

Обслуживание ИС включает в себя:

1. информационное обслуживание – ввод и редактирование информации БД;
2. системное администрирование БД ИС.

**2.4 Требования к составу и параметрам технических средств**

Для работы приложения на устройстве требуется: объем свободной памяти не менее 3 ГБ, версия устройства Android 10 и выше.

**2.5 Требования к информационной и программной совместимости**

Проектирование взаимодействия с файловой системой должно быть выполнено в рамках разработки курсового проекта. При разработке взаимодействия с файловой системой должен быть использован язык программирования Java.

**2.6 Требования к защите информации**

Доступ к информации БД предоставляется только администратору базы данных.

**2.7** **Требования к маркировке и упаковке**

Требования к маркировке и упаковке не предъявляются.

**3 Требования к программной документации**

Состав программной документации должен включать в себя:

* техническое задание;
* проектную документацию.

**4 Технико-экономические показатели**

Экономические преимущества разработки и ориентировочная экономическая эффективность не рассчитывается.

**5 Стадии и этапы разработки**

Таблица 1 – Стадии разработки

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | Название этапа | Срок, даты | Отчётность |
| 1 | Исследование предметной области | 25.03.2022-28.03.2022 | Пояснительная записка |
| 2 | Выбор моделей, описывающих предметную область | 01.04.2022-03.04.2022 | Пояснительная записка |
| 3 | Разработка технического задания | 03.04.2022-05.04.2022 | Техническое задание |
| 4 | Изучение Java и Firebase | 01.04.2022-  18.04.2022 | Пояснительная записка |
| 5 | Анализ требований и уточнение спецификаций | 14.04.2022 | Спецификации программного обеспечения |
| 6 | Проектирование структуры мобильного приложения, проектирование компонентов (технический проект) | 15.04.2022-29.04.2022 | Схема структурная системы и спецификации компонентов |
| 8 | Кодирование клиентской части | 01.05.2022-20.06.2022 | Программный  Продукт |
| 9 | Тестирование компонентов.  Сборка и комплексное тестирование | 20.06.2022 | Тексты программных компонентов |
| 10 | Разработка программной  документации | 24.06.2022 – 26.06.2022 | Программная  документация |
| 12 | Защита | 27.06.2022 |  |

**6 Порядок контроля и приёмки**

Виды испытаний – защита курсового проекта.

Общее требования к приёмке:

* техническое задание;
* пояснительная записка;
* программный продукт;
* презентация.