НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ «КИЇВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ ІМЕНІ ІГОРЯ СІКОРСЬКОГО»

Факультет прикладної математики Кафедра прикладної математики

ПЕРЕДПРОЕКТНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ

із дисципліни «Бази даних та інформаційні системи» на тему

на тему: «Побачення»

 Виконав:
 Керівник:

 студент групи КМ-42
 старший викладач

 Марков Ю.Ю.
 Терещенко І.О.

3MICT

1	Передпроектне дослідження		-
	1.1	Мета	
	1.2	Обмеження	(
	1.3	Ролі	4
	1.4	Функціонал	2
2	Дод	аток A. Scrum	4

1 ПЕРЕДПРОЕКТНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ

1.1 Мета

Даний курсовий проект передбачений для удосконалення процесу побачення, уможливлення підбору партнера за параметрами і миттєвий початок розмови з ним, вибір місця проведення побачення за відгуками інших користувачів, підказки про запрошення партнера, поведінку протягом побачення та як правильно його завершити. Однією з переваг розробленої програми буде зручний та простий для користувача інтерфейс. Також це має бути сайт, щоб користувач зміг використовувати його з будь-якого пристрою.

1.2 Обмеження

- 1. Реєстрація нового користувача виконання протягом 20 секунд.
- 2. Авторизація на сайті до 5 секунд.
- 3. Обмеження максимально запланованої кількості побачень на день до 3.
- 4. Час зберігання історії побачень 1 рік.
- 5. Для стабільної роботи сайту накладено обмеження кількості запитів до бази даних 5000 запитів за 1 секунду.

1.3 Ролі

Адміністратор

Адміністратор редагує дані, що розміщені на сайті, розглядає скарги користувачів, змінює список користувачів, що зареєстровані на сайті.

Користувач

Користувач реєструється на сайті, використовує пошук партнерів, може досліджувати профіль іншого користувача, при необхідності подає скаргу на іншого користувача, отримує підказки, спілкується з іншим користувачем.

1.4 Функціонал

У даному програмному продукті має бути реалізований наступний функціонал:

- 1. Реєстрація нового користувача, вхід в програму за допомогою унікального логіну та паролю.
 - 2. Вибір місця проведення побачення.
 - 3. Пошук партнера за параметрами.
- 4. Отримування підказок користувачем від системи про запрошення партнера, поведінку протягом побачення та як правильно завершити побачення.
 - 5. Переписка з партнером.

2 ДОДАТОК A. SCRUM

В додатку наведені скріншоти sprint-ів.

На рисунку 2.1 показано завдання спрінта "DB constructing". На рисунку 2.2 показано завдання спрінта "Dating main tools". На рисунку 2.3 показано завдання спрінта "Messages". На рисунку 2.4 показано завдання спрінта "Client registratinon". На рисунку 2.5 показано завдання спрінта "Reviews".



Рисунок 2.1 – Sprint створення бази даних

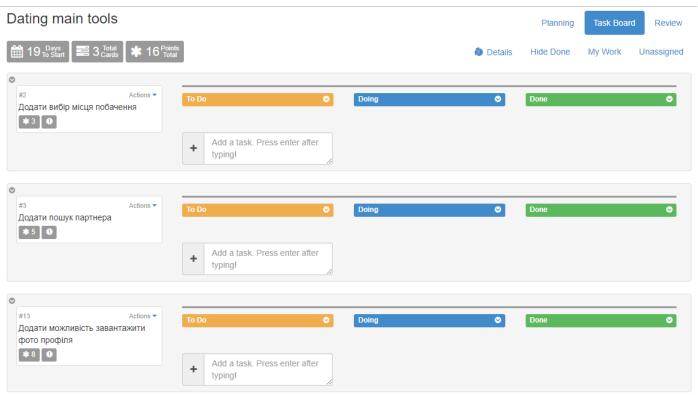


Рисунок 2.2 – Sprint основні інструменти

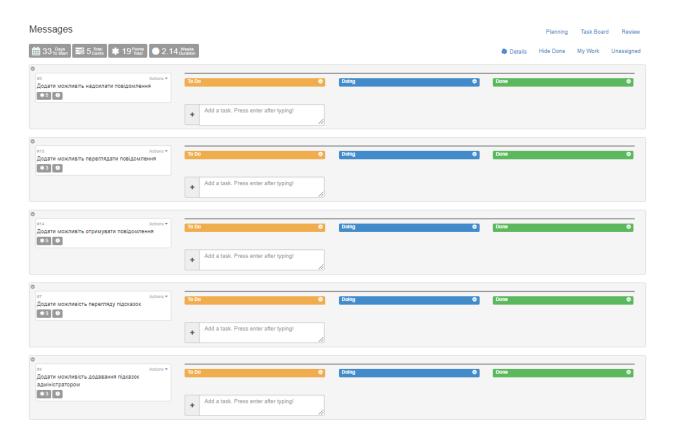


Рисунок 2.3 – Sprint робота з повідомленнями



Рисунок 2.4 – Sprint реєстрація та авторизація

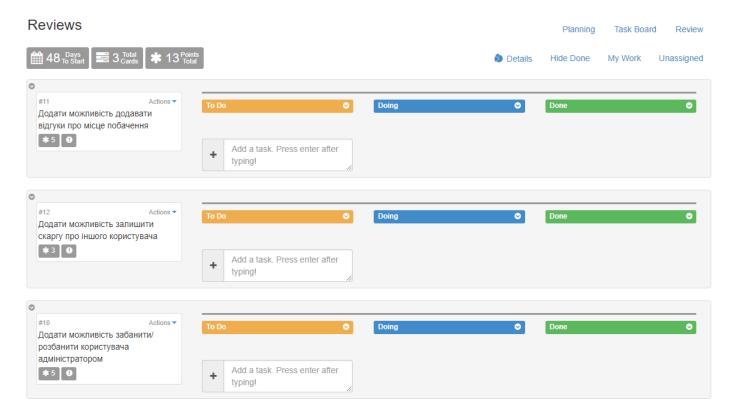


Рисунок 2.5 – Sprint робота з відгуками та скаргами