

НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ
«КИЇВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ
ІМЕНІ ІГОРЯ СІКОРСЬКОГО»
Факультет прикладної математики
Кафедра прикладної математики

Передпроектне дослідження. Scrum Sprint Planning
з дисципліни «Бази даних та інформаційні системи»
на тему
Мисливство

Виконав:
студент групи КМ-41
Хоменко М.О.

Перевірів:
старший викладач кафедри ПМА
Терещенко І. О.

Київ
2017

ЗМІСТ

ПЕРЕДПРОЕКТНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ.....	3
1 МЕТА.....	3
2 ГРАНИЧНІ УМОВИ.....	4
3 РОЛІ КОРИСТУВАЧІВ.....	5
4 ФУНКЦІЇ.....	6
Додаток 1.....	7
SCRUM SPRINT PLANNING.....	7

ПЕРЕДПРОЕКТНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ

1 МЕТА

Автоматизація процесів організації проведення мисливських сезонів на території України. Сповіщення діючих мисливців про основні новини, відкриття та тривалість мисливського сезону, зміну територій, на яких можливе полювання. Визначення днів тижня, коли дозволено полювання. Чітке визначення тварин, на які дозволено полювання відносно території та пори року(мисливського сезону).

2 ГРАНИЧНІ УМОВИ

Складання розкладу сезонів полювання та сповіщення про його зміну. Складання списку територій для полювання та сповіщення(у вигляді листів на електронну пошту) про їх зміну. Обмеження на час (кількість годин на день, протягом яких можна полювати), обмеження на мисливця відносно території (регіону України), до якого він належить.

Безпека має реалізовуватись на 2х рівнях:

- безпека даних - доступ до інформації інших користувачів (мисливців) має доступ лише адміністрація системи.
- безпека обладнання - сервер має зберігатися в закритому приміщенні під охороною.

3 РОЛІ КОРИСТУВАЧІВ

1. Мисливець - перегляд і отримання повідомлень (новин);
2. Адміністратор (наприклад, голова УТМР своєї області/району або людина, яка його представляє(секретар)) - редагування інформації.

4 ФУНКЦІЇ

1. Додавання термінів проведення мисливського сезону.

Вказується часовий діапазон. Інформація заноситься адміністратором сайту після рішення, ухваленого відповідним комітетом по питанням мисливства. Структура даних, що використовується для заповнення - роздруковані ексель таблиці з даними(П,І,Б, назва регіону, реєстраційний квиток) . Відповідна інформація зберігається у БД.

2. Редагування.

Дану функцію виконує адміністратор, що вносить поправки у вже внесені дані, робить їх оновлення та додає нові дані. Вхідними даними, також, є інформація, що вноситься з ексель таблиць і потім потрапляє до БД.

3. Складання оптимального місця та часу для полювання.

Дані, які були занесені до БД, використовуємо у математичній моделі. На основі математичної моделі, має складатися план, по якому розподілялося б оптимальне визначення місця проведення полювання та часу, коли тей чи інший район вільний від інших мисливців. Така математична модель забезпечить уникання виникнення конфліктних ситуацій та зручного планування свого часу мисливцями.

4. Перегляд користувачами (мисливцями) інформації системи (новини, місця та час можливих проводень полювань і тд.).

5. Сповіщення (повідомлення на електронну пошту) мисливців про зміну "правил" проведення полювання. (контакти мисливця; район, до якого він відноситься; зміни у "правилах")

ДОДАТОК 1

SCRUM SPRINT PLANNING

Спринт написання графічного інтерфейсу і занесення інформації зображено на рисунку 1.1.

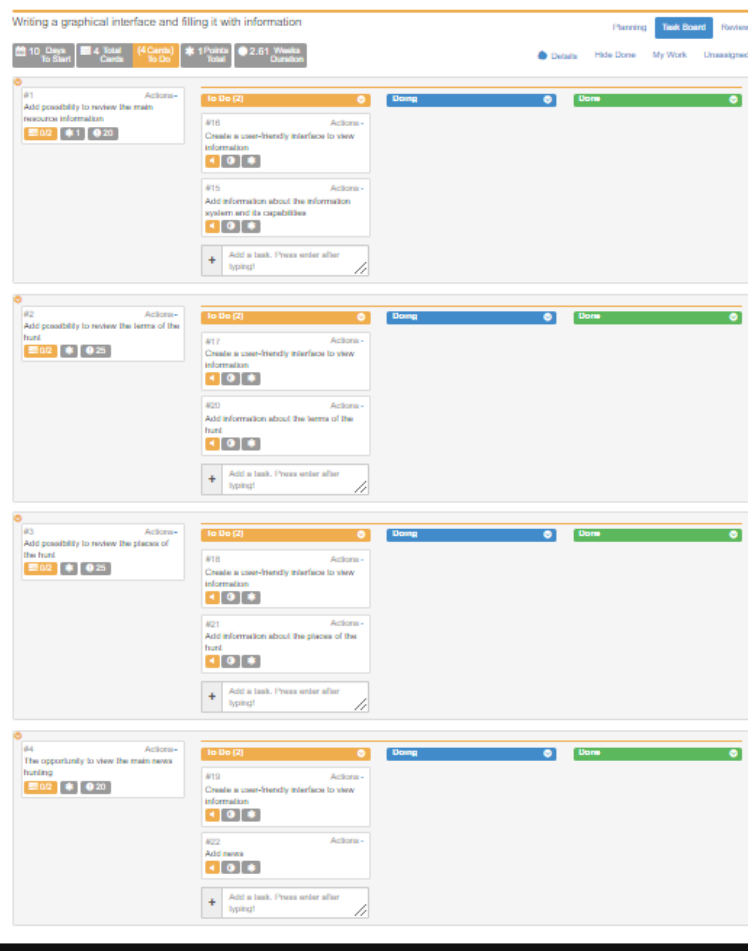


Рисунок 1.1 – Writing a graphical interface and filling it with information

Спринт редагування інформації зображено на рисунку 1.2.

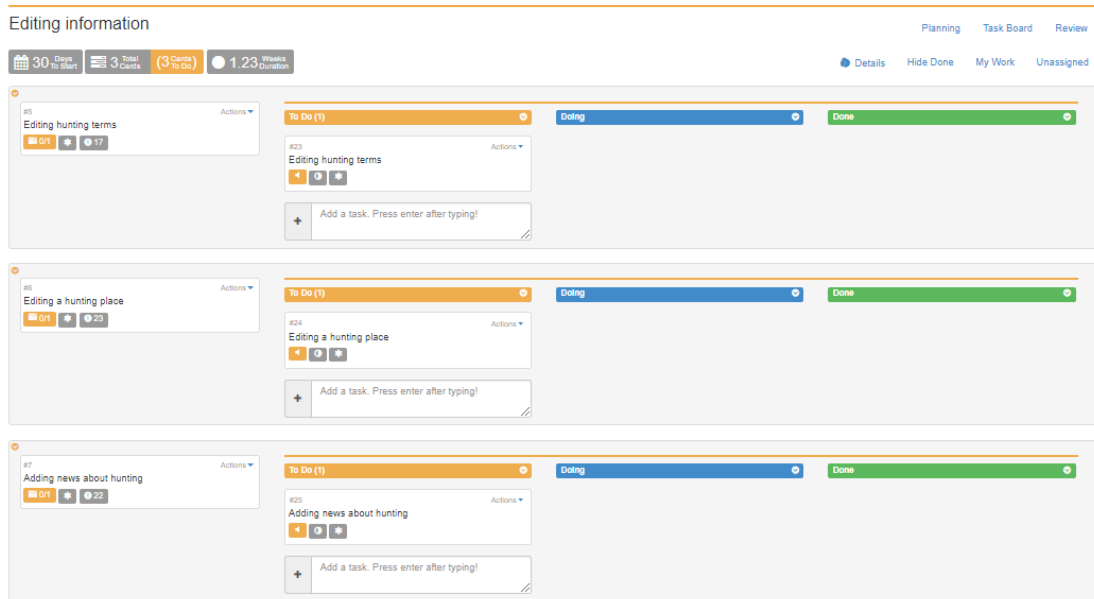


Рисунок 1.2 – Editing information sprint

Спринт розробки і реалізації оптимального плану зображено на рисунку 1.3.

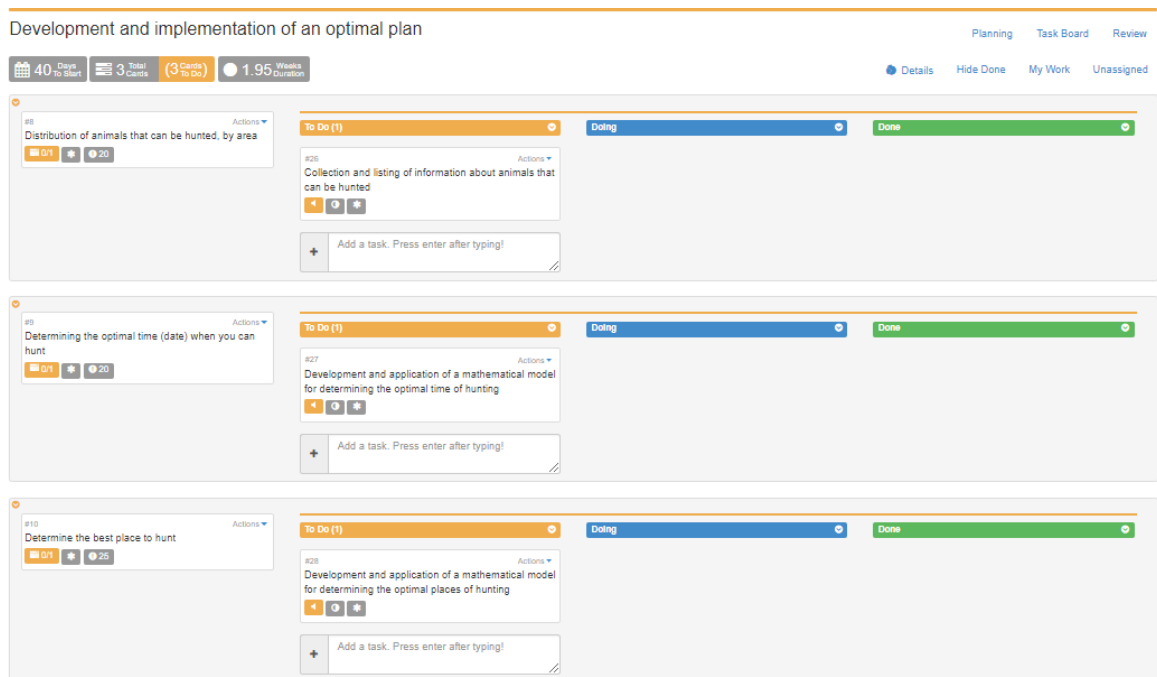


Рисунок 1.3 - Development and implementation of an optimal plan

Спринт реєстрації користувача зображено на рисунку 1.4.

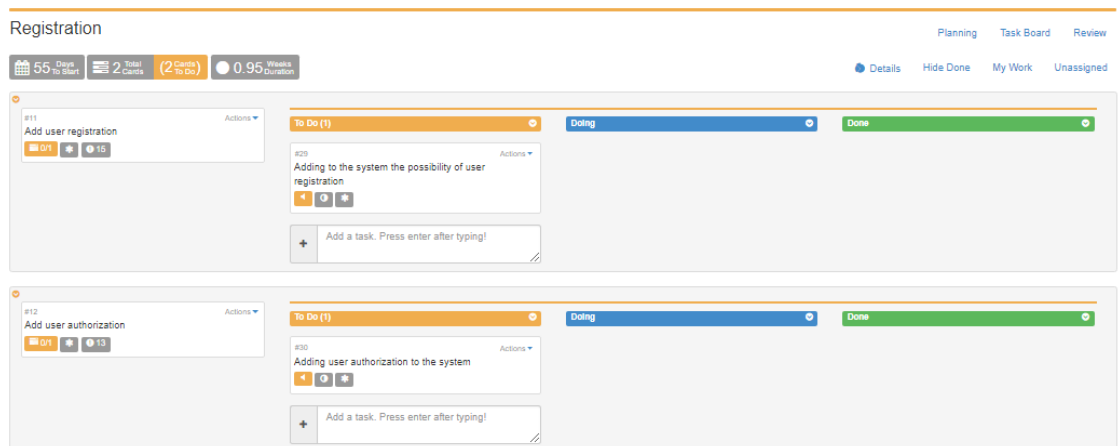


Рисунок 1.4 – Registration sprint

Спринт сповіщення користувачів зображено на рисунку 1.5.

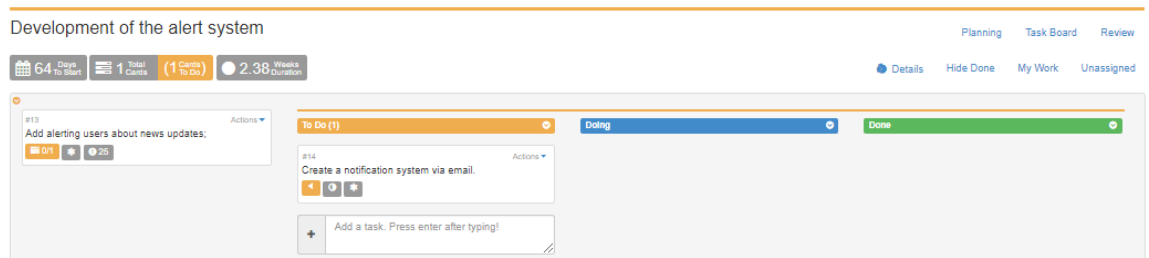


Рисунок 1.5 – Development of the alert system