Міністерство освіти і науки України НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ «КИЇВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ ІМЕНІ ІГОРЯ СІКОРСЬКОГО»

Кафедра прикладної математики

3BIT

ПРО ВИКОНАННЯ І ЕТАПУ КУРСОВОЇ РОБОТИ

з дисципліни "Бази даних та інформаційні системи"

на тему: Купівля одягу

Студента 4 курсу, групи КМ-42 ФПМ Малюги Д. О.

Викладач ТЕРЕЩЕНКО І.О.

Оцінка: ___ балів

Зміст

1 ПЕРЕДПРОЕКТНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ		.3
	Мета	
1.2	Граничні умови	.3
1.3	Ролі	.3
1.4	Функціонал	.4
2 SCRUM		

1 ПЕРЕДПРОЕКТНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ

1.1 Мета.

Даний курсовий проект призначений для полегшення процесу купівлі одягу. Де користувач може переглянути список товарів, обрати певний товар, замовити його. Користувач матиме можливість оплати за товар онлайн. Також ϵ можливість коментувати товар.

1.2 Граничні умови.

Скласти список одягу з одного магазину з можливістю його оновлення не частіше 1 разу в день.

Реєстрація відбувається протягом 20с.

Авторизація – 10с.

1.3 Ролі.

Ролі користувачів у системі:

покупець,

менеджер магазину,

адміністратор.

Покупець матиме можливість отримати список товару, обрати певний товар та прочитати інформацію про нього, оплатити замовлення онлайн, залишити коментар до товару.

Менеджер магазину матиме можливість оновити список товарів, додати новий товар, видалити товар, змінити інформацію про товар, переглядати інформацію про товар, залишити коментар до товару.

Адміністратору надається можливість редагувати данні, редагувати список зареєстрованих користувачів і менеджерів.

1.4 Функціонал.

В даному програмному продукті буде реалізовано наступний функціонал:

- реєстрація/авторизація в системі.
- перегляд інформації про товар.
- вибір товару.
- оплата обраного товару.
- додати новий товар.
- видалити товар.
- внесення змін до інформації про товар.
- коментування товарів.

2 SCRUM

В даному розділі наведено скріншоти sprint`s



