### ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА №2 - РАЗРАБОТКА БАЗОВОГО РАСПИСАНИЯ

#### 1. Прототипы Экранных Форм

Главная страница, «лэндинг». Отображает страницу, которую видит пользователь после перехода на сайт. Она отображает каталог товара магазина, содержит функциональные элементы для поиска / сортировки товаров по разделам, а также ссылки для перехода в личный кабинет (login) и вызов онлайн чата.

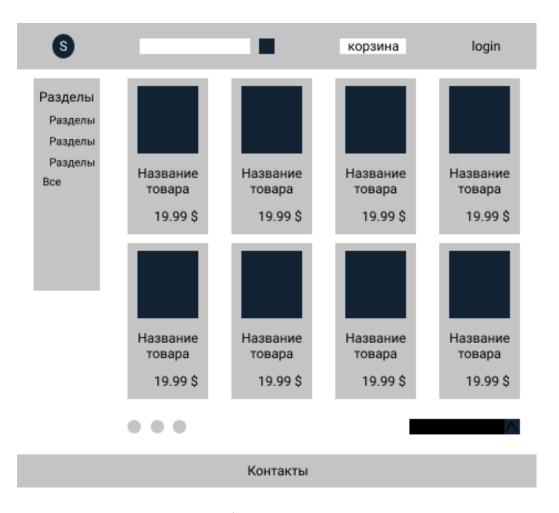


Рис. 1. Лэндинг

Корзина. В корзине видно все товары добавленные товары с возможностью удалить их из корзины, а также оформить заказ.

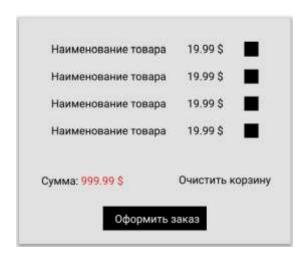


Рис. 2. Корзина товаров

Форма регистрации / входа. Форма для входа в аккаунт, либо его создание.



Рис. 3. Форма входа / регистрации

Страница товара. Отображает всю информацию о данном товаре с возможностью добавить его в корзину.

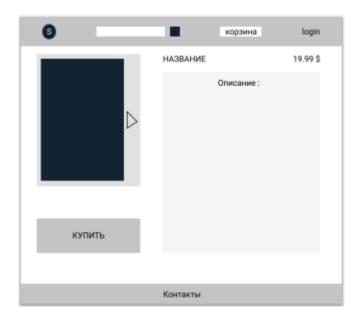


Рис. 3. Страница товара

Форма оформления заказа. Позволяет выбрать способ оплаты и ввести данные для оплаты товаров из корзины.

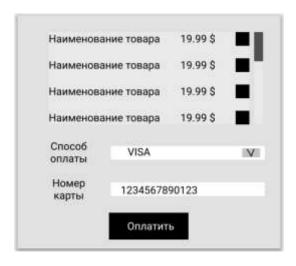


Рис. 4. Форма оформления заказа

Форма "онлайн-консультант". Представляет собой окно онлайн-чата, при помощи которого покупатель сможет задать вопрос консультанту по поводу товара или его покупки и получить оперативный ответ.



Рис. 5. Форма "онлайн-консультант"

Форма обратной связи. Форма для связи с персоналом магазина по средствам электронного письма. Поле «login» отображает имя учетной записи, если был произведен вход.

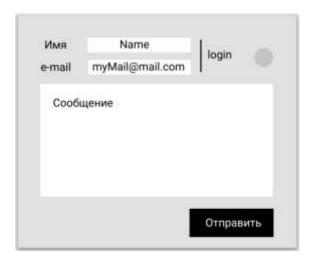
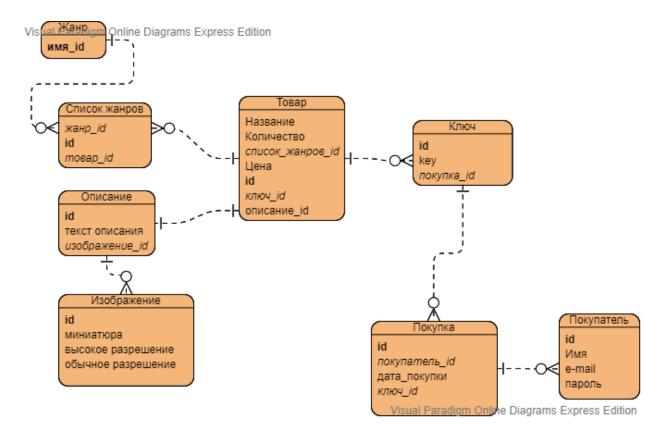


Рис. 5. Форма обратной связи

## Диаграмма сущностей



# Разработка арі системы

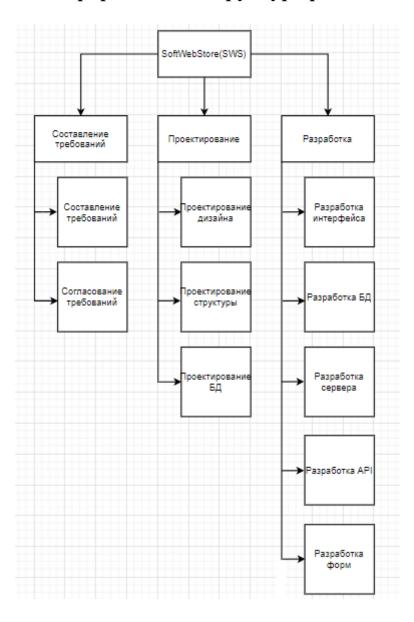
## Описание сущностей

Имя	Поля	Значение		
Item – представляет	Title			
собой объект-товар	Price			
	Description			
	Genre			
ItemsResponse – массив	Item []	Массив с товарами		
товаров с пагинацией	pages	Количество страниц с		
		товарами		
	Genre			

## Описание функций

Название функции	Описание действий	Входная инф.	Выходная инф.	
GetAllItems	Получить все товары из базы данных	Page_count	ItemsResponse	
GetItems	Получить товары с условием	Genre, Description, Search_query, Page_count	ItemsResponse	
CreateNew	Добавить товар в базу данных	Item	void	
CreateArray	Добавить несколько товаров в базу данных	Item []	void	
DeleteOne	Удалить товар из базы данных	Item	void	
GetUser	Получить данные пользователя	User_id	User	
CreateUser	Создать пользователя	User	void	
AddKey	Добавить ключи товаров	Key []	void	

## Иерархическая структура работ



#### Два этапа разработки: MVPи финальная-версия

#### В beta-версии:

- 1. Разработка дизайна страницы
- 2. Разработка сервера и БД
- 3. Разработка конфигуратора товаров
- 4. Разработка форм регистрации и корзиныВ финальной-версии:
- 1. Добавлены формы оплаты и связи с call-центром
- 2. Кастомизирован дизайн
- 3. В конфигуратор товаров добавлены новые функции, расширяющие поиск товаров
- 4. Расширен каталог товаров

#### Оценка время выполнения проекта по методу **PERT**

	M	0	P	СКО	E
Составление требований	14	10	20	1,67	14,33
Проектирование	20	16	32	2,67	21,33
Разработка	40	32	65	5,50	42,83
итого				9,83	157,00

Тогда для оценки суммарной трудоемкости проекта, которую мы не превысим с вероятностью 95%, можно применить формулу:

$$E_{95\%} = E + 2 * CKO$$
.

$$E = 157 + 2 * 9.83 = 176.6$$
чел.час

Тратить он будет 60–80% своего рабочего времени. Поэтому, в месяц сотрудник будет работать по проекту, примерно, 165\*0.8=132 чел.\*час/мес. Следовательно, трудоемкость проекта в человеко-месяцах составит, приблизительно  $176.6 / 132 \approx 1.338$  чел\*мес.

### Базовое расписание в виде диаграммы Ганта

