висновки

1. У курсовій роботі було визначено таких користувачів інформаційної системи для отримання інтерв’ю, як: asker (інтерв’юер), respondent (відповідач), editor (редактор). Відповідно до кожної ролі користувача було описано його функціонал.
2. Для кожного типу користувача було створено Use Case діаграми, що демонструють усі функціональні можливості користувачів, які реалізовано у програмному забезпеченні.
3. Було створено діаграми послідовностей, на яких показано життєвий цикл усіх об’єктів системи та їх взаємодію.
4. Основними об’єктами системи для отримання інтерв’ю є користувач та інтерв’ю. Для них було створено OSTN діаграми, що описують стани кожного об’єкта у системі. Також було створено діаграму потоків основного процесу системи – отримання інтерв’ю.
5. Для реалізації усіх підпроцесів бізнес-процесу «Отримання інтерв’ю» було обрано ітераційну модель життєвого циклу та гнучку методологію розробки – scrum. Саме такий підхід забезпечує якісну розробку робочого продукту в обмежений термін разом із реалізацією процесів, починаючи від найважливіших.
6. Було розроблено три рівні DFD за допомогою декомпозиції кожного процесу попереднього рівня діаграми:

а) DFD0 — зображено сутність user, від якої надходять дані до процесу interviewing;

б) DFD1 — процес interviewing декомпозовано на два процеси: working with user, що перетворює дані про користувача у три різні накопичувачі: asker, respondent, editor, та процесу making interview, який безпосередньо створює interview із запитань asker-а, відповідей respondent-а та правок editor-а. У результаті отримано накопичувач interview;

в) DFD2 — декомпозовано процес making interview на процеси creating interview, making answer, publishing, з якими працюють asker, respondent, editor відповідно.

1. Розроблена ERD для процесу «Отримання інтерв’ю» складається із трьох сутностей: Users, Interviews, InterviewLines. Сутності Users та Interviews, Interviews та InterviewLines пов’язані звязком один до багатьох. Побудована ERD відповідає бізнес-логіці додатку та відображає основні сутності з їх атрибутами та типами даних, зв’язками, що створені під час програмної реалізації продукту.
2. Для реалізації програмного забезпечення було обрано платформу

.NET 4.5 та СКБД Oracle 11g. Із допоміжних технологій було використано WPF для створення інтерфейсу програми та Entity Framework 6, який дозволив значно скоротити час на розробку та за необхідністю дозволяє швидко змінити СКБД. Було викорстано підхід code-first — за допомогою мови C# створено моделі об’єктів, із яких було згенеровано базу даних. Результатом є програмний додаток, що дозволяє створювати акаунти та працювати з користувачами типу asker, respondent, editor, забезпечувати кожному з них функціонал по створенню інтерв’ю, додавання відповідей до інтерв’ю, редагування та публікування інтерв’ю відповідно. Збереження та обмін інтерв’ю відбувається на боці СКБД.