

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

«МИРЭА – Российский технологический университет» РТУ МИРЭА

Институт Информационных технологий (ИТ)

Кафедра Математического обеспечения и стандартизации информационных технологий (МОСИТ)

ОТЧЕТ ПО ПРАКТ	ТИЧЕСКО дисципл		E №		
« <u> </u>			»		
Тема: «				»	
Выполнил студент группы					
Принял					
Практическая работа выполнена	« <u> </u> »	202г.	(подпи	сь студента)	
«Зачтено»	«»	202 г.	(подпись	руководителя)	

Москва 202

Содержание

Ц	ель і	трактической работы	3
1	Сис	стема контроля версий и оформление кода	4
	1.1	Функциональные требования	4
	1.2	Интерфейс разрабатываемого продукта	5

Цель практической работы

Создать чат-бота для соц. сети Telegram. Разобраться и научиться работать с Telegram API. Ознакомиться с формулированием функциональных требований к проекту в виде User Story. Разработать интерфейс бота. Выбрать систему контролей версий и научиться с ней работать.

Глава 1

Система контроля версий и оформление кода

1.1 Функциональные требования

User Story — это короткая формулировка намерения, описывающая что-то, что система должна делать для пользователя.

Текст самой user story должен объяснять роль/действия юзера в системе, его потребность и профит, который юзер получит после того как история случится.

 ${
m K}$ примеру: ${
m Kak}, <$ роль/персонаж юзера>, я <что-то хочу получить>, <с такой-то целью>.

User Story оформленный в виде карточек показан в таблицах 1.1 - ??.

Таблица 1.1. Карточка User Story

Заголовок		
Заказчик (actor)	Как	
Примечание	Я хочу	
Цель	Чтобы	

1.2 Интерфейс разрабатываемого продукта

Так как в данном проект разрабатывался telegram-бот, интерфейс и дизайн, по большей степени, зависит от приложения telegram. От программиста зависит только интуитивная понятность диалога пользователя с ботом. Так что, внешне, интерфейс приложения не будет существенно отличаться от существующий telegram-ботов. Пример, на основе аналога, показан на рисунке 1.1.

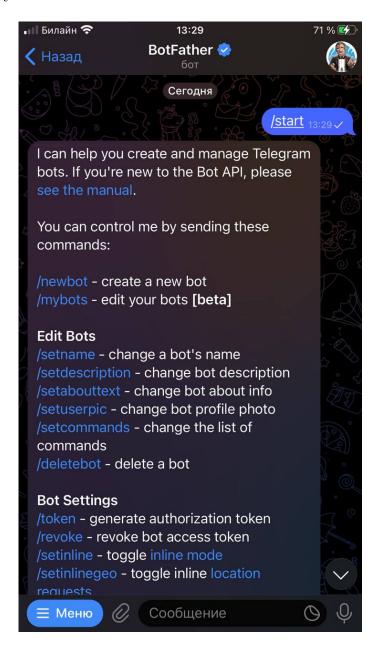


Рисунок 1.1. Пример интерфейса