

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ТЕЛЕКОММУНИКАЦИЙ ИМ. ПРОФ. М.А. БОНЧ-БРУЕВИЧА»
(СПбГУТ)

АРХАНГЕЛЬСКИЙ КОЛЛЕДЖ ТЕЛЕКОММУНИКАЦИЙ
ИМ. Б.Л. РОЗИНГА (ФИЛИАЛ) СПбГУТ
(АКТ (ф) СПбГУТ)

КУРСОВОЙ ПРОЕКТ

НА ТЕМУ

РАЗРАБОТКА ОБУЧАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

«РУССКИЙ ЯЗЫК. СИНТАКСИС И

ПУНКТУАЦИЯ»

Л109. 25КП01. 002 ПЗ

(Обозначение документа)

МДК.02.01 Технология разработки

программного обеспечения

Студент	ИСПП-21		08.12.2025	А.М. Вепрёв
	(Группа)	(Подпись)	(Дата)	(И.О. Фамилия)
Преподаватель			09.12.2025	Ю.С. Маломан
		(Подпись)	(Дата)	(И.О. Фамилия)

Архангельск 2025

СОДЕРЖАНИЕ

Перечень сокращений и обозначений	3
Введение.....	4
1 Анализ и разработка требований.....	6
1.1 Назначение и область применения.....	6
1.2 Постановка задачи	6
1.3 Выбор состава программных и технических средств	7
2 Проектирование программного обеспечения.....	9
2.1 Проектирование интерфейса пользователя	9
2.2 Разработка архитектуры программного обеспечения	10
2.3 Проектирование базы данных	10
3 Разработка и интеграция модулей программного обеспечения	12
3.1 Разработка программных модулей	12
3.2 Реализация интерфейса пользователя.....	12
3.3 Разграничение прав доступа пользователей.....	15
3.4 Экспорт и импорт данных	17
4 Тестирование и отладка программного обеспечения	21
4.1 Структурное тестирование.....	21
4.2 Функциональное тестирование	22
5 Инструкция по эксплуатации программного обеспечения	24
5.1 Установка программного обеспечения	24
5.2 Инструкция по работе.....	24
Заключение	29
Список использованных источников	30

ПЕРЕЧЕНЬ СОКРАЩЕНИЙ И ОБОЗНАЧЕНИЙ

В настоящем курсовом проекте применяются следующие сокращения и обозначения:

БД – база данных

ПК – персональный компьютер

ПО – программное обеспечение

СУБД – система управления базами данных

ERD – диаграмма «сущность-связь»

MVVM – модель–представление–модель представления

ORM – объектно-реляционное отображение

SQL – язык структурированных запросов

WPF – платформа представления Windows

XAML – расширяемый язык разметки приложений

ВВЕДЕНИЕ

Настольные образовательные приложения являются востребованной технологией в современном учебном процессе, выступая важным инструментом взаимодействия студентов и преподавателей, обеспечивая удобный доступ к учебным материалам и возможность проверки усвоенных знаний. В условиях цифровизации образования такие приложения играют ключевую роль в повышении эффективности обучения, систематизации информации и организации контроля знаний. Развитие информационных технологий и рост потребности в качественных образовательных ресурсах создают необходимость разработки решений, которые позволяют студентам изучать материал в удобной форме, а преподавателям – эффективно организовывать и контролировать учебный процесс.

Таким образом, разработка оконного приложения для изучения разделов «Синтаксис» и «Пунктуация» представляет собой стратегически важный проект, направленный на повышение эффективности образовательного процесса в колледжах и филологических образовательных учреждениях. Внедрение такого программного обеспечения позволит студентам получать структурированный доступ к учебным материалам, закреплять знания с помощью тестовых заданий и облегчить работу преподавателей по контролю успеваемости.

Актуальность разрабатываемого курсового проекта заключается в помощи в усвоении учебного материала, решении проблемы систематизации знаний, автоматизации процесса предоставления учебной информации и обеспечении пользователя удобными инструментами для изучения и проверки знаний.

Целью курсового проектирования является разработка обучающей программы, которая предоставляет доступ к учебным материалам по разделам «Синтаксис» и «Пунктуация», позволяет проходить тестовые задания для

проверки усвоенного материала и предоставляет преподавателям современные средства для контроля успеваемости.

Для достижения поставленной цели требуется решить следующие задачи:

- проанализировать предметную область;
- определить функциональные требования к разрабатываемому программному средству;
- спроектировать структуру БД для предметной области;
- разработать БД для хранения информации о пользователях, тестах, результатах тестов и лекционных материалах;
- разработать десктопное приложение с интуитивно понятным пользовательским интерфейсом;
- реализовать разграничение прав доступа пользователей;
- провести тестирование и отладку разработанного программного продукта;
- разработать эксплуатационную документацию.

Реализация указанных задач позволит создать удобный инструмент, который помогает организовать учебный процесс, делает изучение материала более структурированным и обеспечивает эффективный контроль усвоенных знаний.

1 Анализ и разработка требований

1.1 Назначение и область применения

Назначение разрабатываемого ПО заключается в предоставлении возможности изучения лекционных материалов по разделам «Синтаксис» и «Пунктуация» и прохождения тестов для закрепления пройденного материала.

ПО предназначено для использования в колледжах и филологических образовательных учреждениях.

Основными категориями пользователей ПО будут студенты и преподаватели русского языка.

1.2 Постановка задачи

Необходимо разработать ПО, предоставляющее доступ к следующей функциональности:

- авторизация и регистрация пользователей;
- просмотр лекций;
- прохождение тестов по темам лекций;
- экспорт данных об успеваемости студентов в формате *.xlsx;
- фильтрация и сортировка результатов тестов пользователей;
- добавление и удаление тестов;
- разграничение прав доступа пользователей;
- просмотр и изменение данных о пользователях.

Интерфейс разработанного ПО должен быть интуитивно понятен.

В приложении должна быть реализована авторизация для разграничения прав доступа пользователей.

Гость может только просматривать лекции и иметь возможность авторизоваться или зарегистрироваться.

«Студент» может проходить тесты, отслеживать результаты своих пройденных тестов и просматривать таблицу лидеров.

«Преподаватель» может все то, что и «Студент», кроме прохождения тестов, а также просматривать результаты пройденных тестов пользователей и формировать отчёты по этим результатам.

«Администратор» имеет полный доступ ко всем функциям системы, включая просмотр, удаление и редактирование данных о пользователях, добавление преподавателя, а также добавление и удаление теста, кроме прохождения тестов. На рисунке 1 представлена диаграмма вариантов использования приложения.

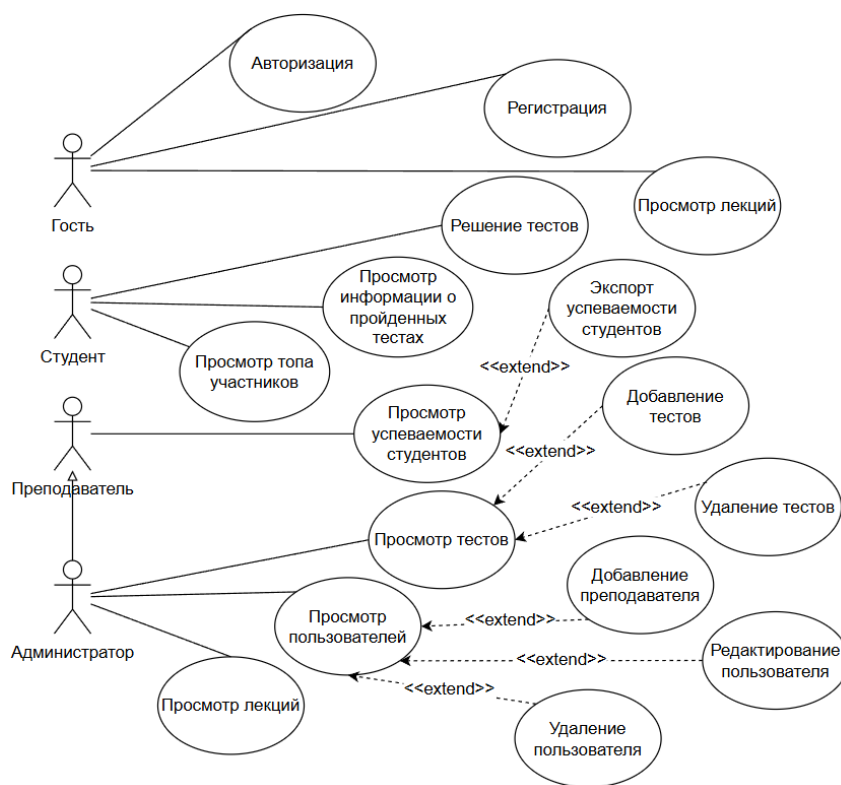


Рисунок 1 – Диаграмма вариантов использования

1.3 Выбор состава программных и технических средств

Согласно цели проекта требуется создать оконное приложение для изучения разделов русского языка «Синтаксис» и «Пунктуация».

Приложение будет разрабатываться на языке C#, который предоставляет широкий набор инструментов для создания стабильных, удобных и функциональных оконных приложений с современным интерфейсом, с использованием MVVM-архитектуры, что обеспечит удобство и расширяемость системы.

В качестве среды разработки будет использоваться Visual Studio 2022, обеспечивающая удобные средства проектирования, отладки и управления кодом.

В качестве СУБД выбрана MySQL 8.0, обеспечивающая высокую производительность, масштабируемость и надежность.

Для функционирования системы на стороне клиента необходимы следующие программные и технические средства:

- .NET 8.0;
- операционная система Windows 10/11 64-bit;
- процессор с частотой 1 ГГц;
- доступная оперативная память 2 ГБ;
- свободное место на диске 500 Мб.

Для функционирования системы на стороне сервера необходимы следующие программные технические и средства:

- операционная система Windows x86 64-бит или Linux x86 64-бит;
- MySQL Server не ниже 8.0;
- процессор с 2 ядрами и частотой 2 ГГц;
- доступная оперативная память 2 ГБ;
- минимальный объем дискового пространства 10 ГБ.

2 Проектирование программного обеспечения

2.1 Проектирование интерфейса пользователя

В рамках разработки ПО с использованием Figma спроектирован пользовательский интерфейс в виде wireframe [4], который демонстрирует структуру приложения, его основные элементы и доступную функциональность. На рисунке 2 в виде wireframe представлены следующие страницы ПО:

- главная страница;
- страница профиля пользователя;
- страница создания преподавателя.

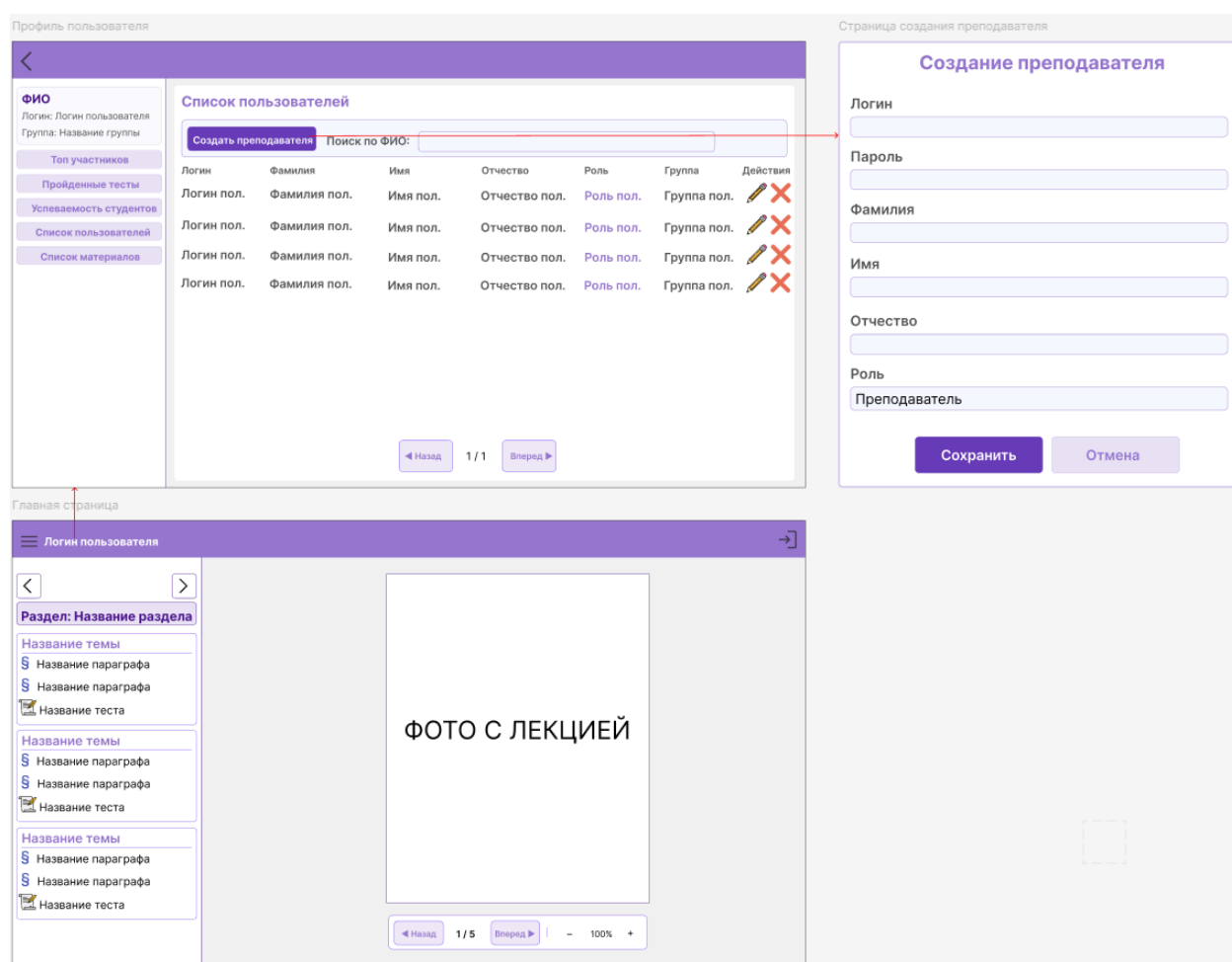


Рисунок 2 – Wireframe главной, профиля и страницы создания преподавателя

Для интерфейса оконного приложения выбрана следующая цветовая палитра:

- #9575CD – основной акцентный цвет;
- #F0F0F0 – основной фон;
- #FFFFFF – фон карточек, контейнеров и основного содержимого;
- #000000 – основной цвет текста;
- #673AB7 – цвет фона акцентных кнопок;
- #EDE7F6 – фон вторичных кнопок;
- #D8000C – цвет текста ошибок;
- #D1C4E9 – вторичный акцентный цвет.

2.2 Разработка архитектуры программного обеспечения

Архитектура ПО построена на основе клиент-серверной модели [5].
Диаграмма разворачивания компонентов представлена на рисунке 3.

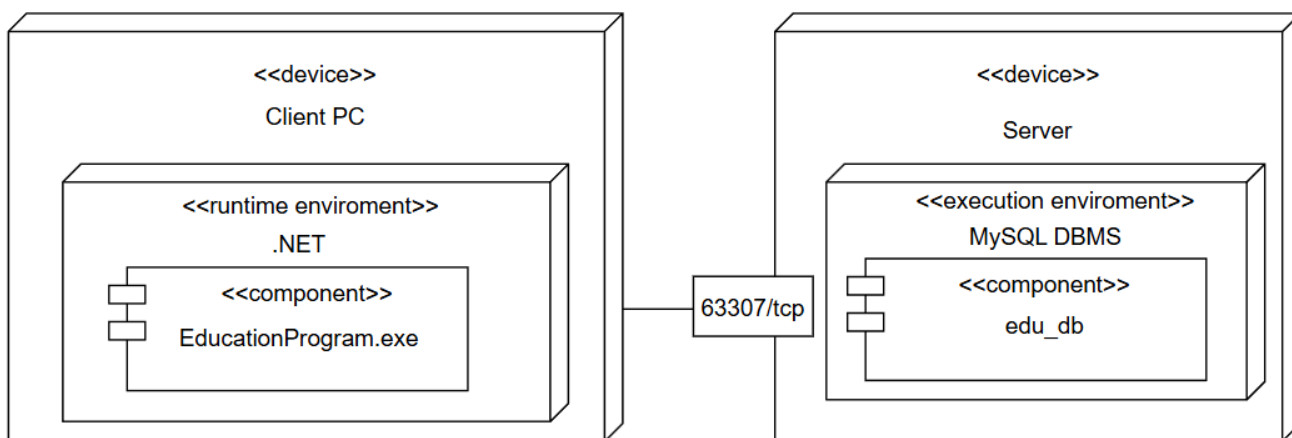


Рисунок 3 – Диаграмма разворачивания компонентов

2.3 Проектирование базы данных

В рамках курсового проектирования требуется разработать БД для обучающей программы по русскому языку [3]. На рисунке 4 в виде ERD

показана физическая модель предметной области, созданная при помощи MySQL Workbench.

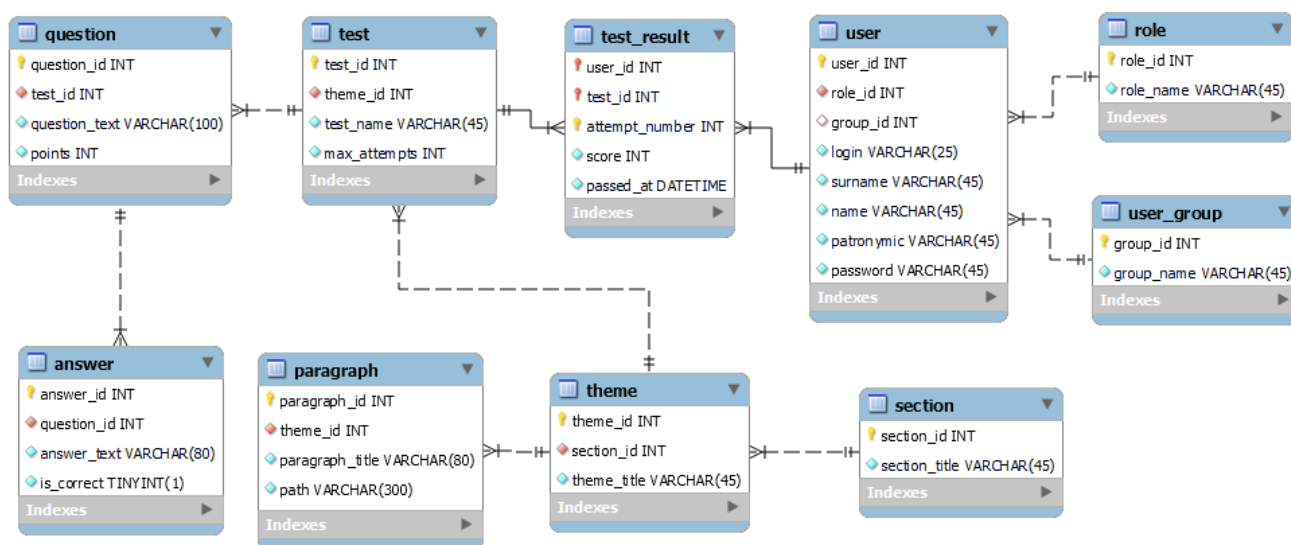


Рисунок 4 – Физическая модель данных

3 Разработка и интеграция модулей программного обеспечения

3.1 Разработка программных модулей

Взаимодействие с БД осуществляется непосредственно из клиентского WPF-приложения. В качестве ORM используется Entity Framework Core, обеспечивающий объектно-ориентированное взаимодействие с реляционной БД. Для работы с СУБД MySQL применяется провайдер Pomelo.EntityFrameworkCore.MySql, позволяющий корректно выполнять миграции и формировать SQL-запросы для MySQL.

В WPF-приложении реализован сервис DataAccessService, который обеспечивает доступ к данным приложения и инкапсулирует взаимодействие с БД. Код для получения списка разделов представлен листингом 1.

Листинг 1 – Код метода получения списка разделов

```
/// <summary>
/// Возвращает полный список разделов (Sections) с включёнными
/// связанными сущностями.
/// </summary>
/// <returns>
/// Список разделов с вложенными темами, параграфами и тестами.
/// </returns>
public async Task<List<Section>> GetSections() => await
_context.Sections
.AsNoTracking().Include(s => s.Themes)
.ThenInclude(t => t.Paragraphs).Include(s => s.Themes)
.ThenInclude(t => t.Tests).ToListAsync();
```

3.2 Реализация интерфейса пользователя

Пользовательский интерфейс WPF-приложения реализован с использованием архитектурного шаблона MVVM [2], что обеспечивает разделение логики представления и данных. Визуальная часть создаётся на

основе XAML, а управление состоянием осуществляется во ViewModel-классах.

Навигация между экранами построена на собственном сервисе `NavigationService`, который работает через механизм `Dependency Injection` и предоставляет централизованный способ смены активной `ViewModel`. Отображение соответствующего представления выполняется автоматически благодаря системе `DataTemplate`: каждому классу `ViewModel` сопоставлено собственное `View`, которое WPF подставляет в элемент `ContentControl` главного окна.

Главная `ViewModel` (`MainViewModel`) отслеживает изменение текущей `ViewModel` и обновляет заголовок окна, подстраивая интерфейс под активный раздел приложения. Все `ViewModel` и сервисы регистрируются в контейнере зависимостей при старте приложения, что обеспечивает слабую связность компонентов и удобство расширения проекта.

Для отображения темы используется контейнер `Border` с заголовком и визуальным разделителем. Параграфы и тесты представлены списками (`ItemsControl`), где каждый элемент – кнопка с иконкой и названием, привязанная к соответствующей команде (`SelectParagraphCommand` или `StartTestCommand`).

Код реализации карточки с темой и ее содержимым представлен листингом 2.

Листинг 2 – Код компонента для отображения карточки упражнений

```
<Border Background="White" BorderBrush="{StaticResource
AccentBrush}" BorderThickness="1"
    CornerRadius="6" Padding="12" Margin="0,0,0,12">
    <StackPanel>
        <!-- Заголовок темы -->
        <TextBlock Text="{Binding ThemeTitle}"
            FontSize="16" FontWeight="SemiBold"
            Margin="0,0,0,12"
            Foreground="{StaticResource PrimaryBrush}" />
```

```

        <!-- Разделитель: визуально отделяет заголовок от
содержимого -->
        <Border Height="1" Background="{StaticResource
AccentBrush}" Margin="0,0,0,12" />
        <!-- Список параграфов темы -->
        <ItemsControl ItemsSource="{Binding Paragraphs}">
            <ItemsControl.ItemTemplate>
                <DataTemplate>
                    <!-- Кнопка для выбора параграфа -->
                    <Button Command="{Binding
DataContext.SelectParagraphCommand,
RelativeSource={RelativeSource AncestorType=UserControl}}"
                        CommandParameter="{Binding}"
                        Style="{StaticResource
TransparentButtonStyle}"
                        Margin="0,0,0,8" Padding="8,6"

HorizontalContentAlignment="Stretch">
                        <Grid>
                            <Grid.ColumnDefinitions>
                                <!-- Колонка для иконки -->
                                <ColumnDefinition Width="40"/>
                                <!-- Колонка для текста -->
                                <ColumnDefinition Width="*/>
                            </Grid.ColumnDefinitions>
                            <!-- Иконка параграфа -->
                            <Image Grid.Column="0"

Source="pack://application:,,,/Resources/Images/paragraph.png"
                                Width="40" Height="40"
                                VerticalAlignment="Center" />
                            <!-- Название параграфа -->
                            <TextBlock Grid.Column="1"
                                Text="{Binding
ParagraphTitle}"
                                FontSize="15"

VerticalAlignment="Center" TextTrimming="CharacterEllipsis"/>
                        </Grid>
                    </Button>
                </DataTemplate>
            </ItemsControl.ItemTemplate>
        </ItemsControl>
        <!-- Список тестов темы -->
        <ItemsControl ItemsSource="{Binding Tests}"
Margin="0,4,0,0">
            <ItemsControl.ItemTemplate>
                <DataTemplate>
                    <!-- Кнопка для запуска теста -->
                    <Button Command="{Binding
DataContext.StartTestCommand, RelativeSource={RelativeSource
AncestorType=UserControl}}"
                        CommandParameter="{Binding}"

```

```

        Style="{StaticResource
TransparentButtonStyle}"
        Margin="0,0,0,8" Padding="8,6"

HorizontalContentAlignment="Stretch">
    <Grid>
        <Grid.ColumnDefinitions>
            <!-- Колонка для иконки -->
            <ColumnDefinition Width="40"/>
            <!-- Колонка для текста -->
            <ColumnDefinition Width="*/>
        </Grid.ColumnDefinitions>
        <!-- Иконка теста -->
        <Image Grid.Column="0"

Source="pack://application:,,,/Resources/Images/tests.png"
            Width="40" Height="40"
            VerticalAlignment="Center" />
        <!-- Название теста -->
        <TextBlock Grid.Column="1"
            Text="{Binding TestName}"
            FontSize="15"

VerticalAlignment="Center" TextTrimming="CharacterEllipsis"/>
    </Grid>
</Button>
</DataTemplate>
</ItemsControl.ItemTemplate>
</ItemsControl>
</StackPanel>
</Border>

```

3.3 Разграничение прав доступа пользователей

В приложении реализована система разграничения прав доступа на уровне пользовательского интерфейса. После авторизации пользователя определяется его роль и в зависимости от неё активируются или скрываются соответствующие элементы интерфейса.

Код метода авторизации представлен листингом 3.

Листинг 3 – Код метода авторизации

```

/// <summary>
/// Аутентифицирует пользователя по логину и паролю.
/// </summary>

```

```

/// <param name="login">Логин пользователя.</param>
/// <param name="password">Пароль пользователя.</param>
/// <returns>
/// <c>true</c>, если пользователь с указанными учетными данными
найден; иначе <c>false</c>.
/// </returns>
/// <remarks>
/// Если аутентификация успешна, свойство <see
cref="CurrentUser"/> устанавливается на найденного пользователя.
/// Метод использует <see cref="DataAccessService"/> для
получения списка пользователей.
/// </remarks>
public async Task<bool> Login(string login, string password)
{
    // Получаем всех пользователей из базы
    var user = (await _dataAccessService.GetUsers())
    // Ищем пользователя с совпадающим логином и паролем
    .FirstOrDefault(u => u.Login == login && u.Password ==
password);
    // Сохраняем найденного пользователя как текущего
    CurrentUser = user;
    // Возвращаем true, если пользователь найден
    return user != null;
}

```

На экране профиля пользователя размещена кнопка для перехода к разделу «Успеваемость студентов», которая видна только пользователям с ролью «Преподаватель» или «Администратор».

Код реализации отображения кнопки для перехода к разделу «Успеваемость студентов» представлен листингом 4.

Листинг 4 – Код отображения кнопки для перехода к успеваемости студентов

```

<!-- Кнопка для перехода к разделу "Успеваемость студентов" -->
<Button
    Content="Успеваемость студентов" <!-- Текст кнопки,
отображаемый пользователю -->
    Command="{Binding SelectProfileSectionCommand}" <!--
Команда, выполняемая при нажатии кнопки -->
    CommandParameter="Успеваемость" <!-- Параметр, передаваемый
в команду -->
    Visibility="{Binding IsStudent, Converter={StaticResource
InverseBooleanConverter}}">
    <!-- Видимость кнопки: скрыта для студентов, видна для
других ролей (обратное булево значение) -->

```



```

        Style="{StaticResource SecondaryButtonStyle}" <!--
Применяемый стиль кнопки из ресурсов -->
        Height="44" <!-- Высота кнопки -->
        FontSize="16" <!-- Размер текста на кнопке -->
        Margin="0 0 0 10" <!-- Отступ снизу -->
    />

```

3.4 Экспорт и импорт данных

Для реализации возможности экспорта результатов тестирования пользователей и импорта тестов используется библиотека ClosedXML. Основная логика экспорта и импорта размещена в статическом классе ExcelService и реализована методами ExportToExcel и ImportFromExcel, код которых представлен листингами 5 и 6.

Листинг 5 – Код метода формирования Excel-документа

```

/// <summary>
/// Экспортирует любую коллекцию объектов в Excel.
/// </summary>
public static void ExportToExcel<T>(IEnumerable<T> data, string
defaultFileName = "data.xlsx")
{
    if (!CheckDataExists(data)) return;
    var fileName = ShowSaveFileDialog(defaultFileName);
    if (fileName == null) return;
    var wb = new XLWorkbook();
    var ws = wb.Worksheets.Add("Лист1");
    FillHeaders<T>(ws);
    FillData(ws, data);
    ws.Columns().AdjustToContents();
    wb.SaveAs(fileName);
    ShowInformationWindow("Данные успешно экспортированы.");
}

```

Листинг 6 – Код метода импорта из Excel-документа

```

/// <summary>
/// Импорт данных из Excel в список объектов типа T.
/// </summary>
public static List<T> ImportFromExcel<T>() where T : new()
{

```

```

var fileName = ShowOpenFileDialog();
if (fileName == null) return new List<T>();
var wb = new XLWorkbook(fileName);
var ws = wb.Worksheet(1);
if (ws.RowsUsed().Count() < 2)
    throw new Exception("Файл Excel пустой!");
var headers = GetHeaders(ws);
var result = new List<T>();
int rowNumber = 2;
while (!ws.Cell(rowNumber, 1).IsEmpty())
{
    var row = ws.Row(rowNumber);
    var item = ParseRow<T>(row, headers);
    result.Add(item);
    rowNumber++;
}
return result;
}

```

Методы `ExportToExcel` и `ImportFromExcel` вызываются в модели представления `UserProfileViewModel` из методов `ExportResults` и `ImportTest`, код которых приведён в листингах 7 и 8.

Листинг 7 – Код метода для создания Excel-документа с успеваемостью студентов

```

/// <summary>
/// Команда экспорта результатов тестирования в Excel-файл.
/// Вызывает универсальный сервис экспорта и обрабатывает
/// возможные ошибки.
/// </summary>
private void ExportResults()
{
    try
    {
        // Передаём отфильтрованную коллекцию результатов и имя
        // создаваемого файла
        ExcelService.ExportToExcel(_filteredResultsForExport,
        "Результаты_студентов.xlsx");
    }
    catch (System.IO.IOException ioEx)
    {
        // Обработка ошибки: файл занят или открыт другой
        // программой
        if (ioEx.Message.Contains("занят другим процессом") ||
            ioEx.HResult == -2147024864 || ioEx.HResult == 32)
        {

```

```

        ShowInformationWindow("Ошибка экспорта: Файл открыт
в другом приложении. Пожалуйста, закройте его и повторите
попытку.");
    }
    else
    {
        // Любые другие ошибки ввода-вывода
        ShowInformationWindow($"Ошибка ввода-вывода при
экспорте: {ioEx.Message}");
    }
    return;
}
catch (Exception ex)
{
    // Общий обработчик на случай всех непредвиденных
    исключений
    ShowInformationWindow($"Общая ошибка экспорта:
{ex.Message}");
    return;
}
}

```

Листинг 8 – Код метода импорта теста из Excel-документа

```

/// <summary>
/// Импортирует тестовые вопросы из Excel-файла и создаёт новый
тест.
/// Выполняет предварительную валидацию данных, проверяет
корректность импортированных строк
/// и сохраняет тест вместе с вопросами в базу данных.
/// </summary>
private async Task ImportTest()
{
    // Проверяем корректность введенных пользователем параметров
    if (!ValidateImportInput())
        return;

    try
    {
        // Импортируем вопросы из Excel-файла в виде списка DTO-
        объектов
        var importedQuestions =
ExcelService.ImportFromExcel<TestImportDto>();
        // Проверка: если файл пустой или содержит неверные
заголовки – прекращаем импорт
        if (importedQuestions.Count == 0)
        {
            ShowError("Файл пустой или не содержит допустимых
данных!");
            return;
        }
    }
}

```

```

        // Проверяем, есть ли строки с некорректными или
неполными данными
        var invalidRows = importedQuestions
            .Where(q =>
string.IsNullOrEmpty(q.QuestionText) ||
                string.IsNullOrEmpty(q.AnswerText)
||
                    q.Points <= 0)
            .ToList();
        // Если найдены ошибочные вопросы – информируем
пользователя и прерываем импорт
        if (invalidRows.Any())
        {
            ShowError("Файл содержит пустые или некорректные
строки. Проверьте данные.");
            return;
        }
        // Создание нового теста и сохранение его вопросов в
базе данных
        await _dataAccessService.CreateTestWithQuestionsAsync(
            NewTestName,
            SelectedImportTheme.ThemeId,
            NewTestMaxAttempts,
            importedQuestions
        );
        // Обновляем список материалов после успешного импорта
        await LoadMaterialsManagementAsync();
        // Сбрасываем состояние формы создания/импорта теста
        CancelTestCreation();
        // Уведомляем пользователя об успешном завершении
операции
        ShowInformationWindow($"Тест '{NewTestName}' успешно
импортирован и создан.");
    }
    catch (Exception ex)
    {
        // Обработка любых непредвиденных ошибок на этапе
импорта или сохранения
        ShowError($"Ошибка при импорте: {ex.Message}");
    }
}

```

4 Тестирование и отладка программного обеспечения

4.1 Структурное тестирование

В ходе курсового проектирования выполнено структурное тестирование метода `DeleteUserAsync` с использованием фреймворка `xUnit` [1]. Для имитации работы БД применялась встроенная in-memory БД на основе библиотеки `Microsoft.EntityFrameworkCore.InMemory`, что позволило проводить тестирование без обращения к основной БД. Для проверки корректности работы метода разработан тестовый сценарий `DeleteUserAsync_UserExists_ReturnsTrue`, код которого представлен листингом 9.

Листинг 9 – Код метода `DeleteUserAsync_UserExists_ReturnsTrue`

```
[Fact]
public async Task DeleteUserAsync_UserExists_ReturnsTrue()
{
    // Создаём in-memory базу данных
    var context = await GetInMemoryDbContextAsync();
    // Создаём роль
    var role = new Role { RoleId = 1, RoleName = "Student" };
    context.Roles.Add(role);
    // Создаём пользователя, который должен быть удалён
    var user = new User
    {
        UserId = 1,
        RoleId = 1,
        Login = "alice123",
        Name = "Alice",
        Surname = "Smith",
        Patronymic = "A.",
        Password = "password123"
    };
    // Добавляем пользователя в in-memory базу
    context.Users.Add(user);
    // Сохраняем изменения, имитируя работу реальной БД
    await context.SaveChangesAsync();
    // Создаём сервисы, как в реальном приложении
    var dataAccess = new DataAccessService(context);
    var service = new UserService(dataAccess);
```

```

// Пытаемся удалить пользователя с ID = 1
var result = await service.DeleteUserAsync(1);
// Метод должен вернуть true – пользователь найден и удалён
Assert.True(result);
// В базе больше не должно быть пользователя с UserId = 1
Assert.Null(await context.Users.FindAsync(1));
}

```

Результат тестирования метода `DeleteUserAsync` представлен на рисунке 5.

Тестирование	Длительн...	Признаки	Сообщение об ошибке
EducationProgram.Tests (1)	472 мс		
EducationProgram.Tests (1)	472 мс		
UserServiceTests (1)	472 мс		
DeleteUserAsync_User...	472 мс		

Рисунок 5 – Visual Studio 2022. Вид вкладки обозревателя тестов

4.2 Функциональное тестирование

В ходе курсового проектирования проведено функциональное тестирование ключевых пользовательских сценариев для авторизованных и неавторизованных пользователей. Тестирование главного окна выполнено методом «чёрного ящика». Результаты тестирования представлены в таблице 1.

Таблица 1 – Набор тестов главной страницы

Действие	Ожидаемый результат	Полученный результат
Нажатие неавторизованным пользователем на иконку входа в правом верхнем углу экрана	Перенаправление пользователя на страницу авторизации	Совпадает с ожидаемым
Нажатие неавторизованным пользователем на кнопку теста на левой боковой панели в карточке темы	Появление диалогового окна с текстом «Требуется авторизация для прохождения теста!»	Совпадает с ожидаемым

Продолжение таблицы 1

Действие	Ожидаемый результат	Полученный результат
Нажатие неавторизованным пользователем на надпись с текстом «Гость» в левом верхнем углу экрана	Появление диалогового окна с текстом «Вы не авторизованы!»	Совпадает с ожидаемым
Нажатие авторизованным пользователем на иконку выхода в правом верхнем углу экрана	Появление диалогового окна с текстом «Вы точно хотите выйти из аккаунта?» и примечанием «При выходе вы потеряете возможность проходить тесты, отслеживать прогресс и накапливать очки»	Совпадает с ожидаемым
Нажатие авторизованным пользователем на кнопку теста на левой боковой панели в карточке темы.	Появление на главной панели информации о тесте, а также кнопки для прохождения теста	Совпадает с ожидаемым
Нажатие авторизованным пользователем на кнопку теста на левой боковой панели в карточке темы при исчерпанных попытках прохождения теста	Появление диалогового окна с текстом «Вы исчерпали все попытки для этого теста!»	Совпадает с ожидаемым
Нажатие авторизованным пользователем на надпись с его логином в левом верхнем углу экрана	Перенаправление пользователя на страницу профиля	Совпадает с ожидаемым

По результатам тестирования можно сделать вывод, что разработанное приложение функционирует корректно и соответствует ожидаемому поведению.

5 Инструкция по эксплуатации программного обеспечения

5.1 Установка программного обеспечения

Для функционирования системы на стороне клиента необходимы следующие программные и технические средства:

- .NET 8.0;
- операционная система Windows 10/11 64-bit;
- процессор с частотой 1 ГГц;
- доступная оперативная память 2 ГБ;
- свободное место на диске 500 Мб.

Для функционирования системы на стороне сервера необходимы следующие программные технические и средства:

- операционная система Windows x86 64-бит или Linux x86 64-бит;
- MySQL Server не ниже 8.0;
- процессор с 2 ядрами и частотой 2 ГГц;
- доступная оперативная память 2 ГБ;
- минимальный объем дискового пространства 10 ГБ.

В качестве учётных данных используются следующие данные:

- имя пользователя: angel;
- пароль: 12345678.

5.2 Инструкция по работе

При открытии оконного приложения пользователя в качестве гостя сразу встречает главный экран с лекциями и тестами. Главный экран представлен рисунком 6.



Рисунок 6 – Синтаксис и пунктуация. Вид главной страницы

Для того, чтобы начать проходить тесты и отслеживать свои результаты тестирования, пользователю требуется пройти авторизацию. Перейти к авторизации можно, нажав на главной странице в правом верхнем углу иконку входа. На странице авторизации пользователю требуется ввести свои учетные данные. После успешной авторизации пользователя вернет на главную страницу. Страница авторизации представлена рисунком 7.

Рисунок 7 – Синтаксис и пунктуация. Вид главной страницы

Теперь пользователю доступно прохождение тестов. Для того, чтобы перейти к прохождению теста, требуется выбрать на боковой панели кнопку с тестом, после чего на главной панели отобразятся сведения о выбранном тесте. Отображение сведений о тесте на главной панели представлены рисунком 8.

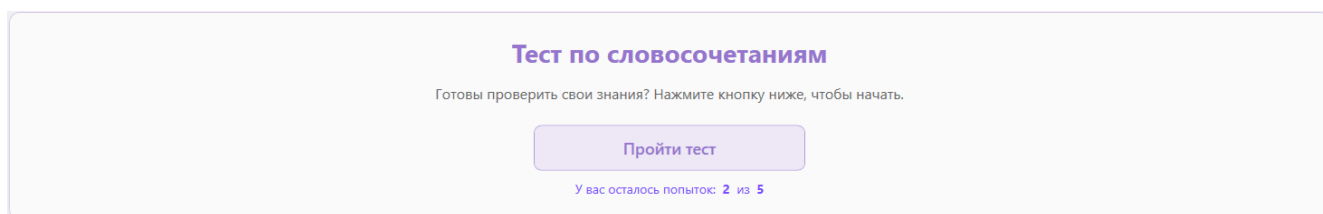


Рисунок 8 – Синтаксис и пунктуация. Вид сведений о тесте

Для того, чтобы перейти к тестированию, требуется нажать на кнопку с текстом «Пройти тест». Отображение экрана с тестированием представлено рисунком 9.

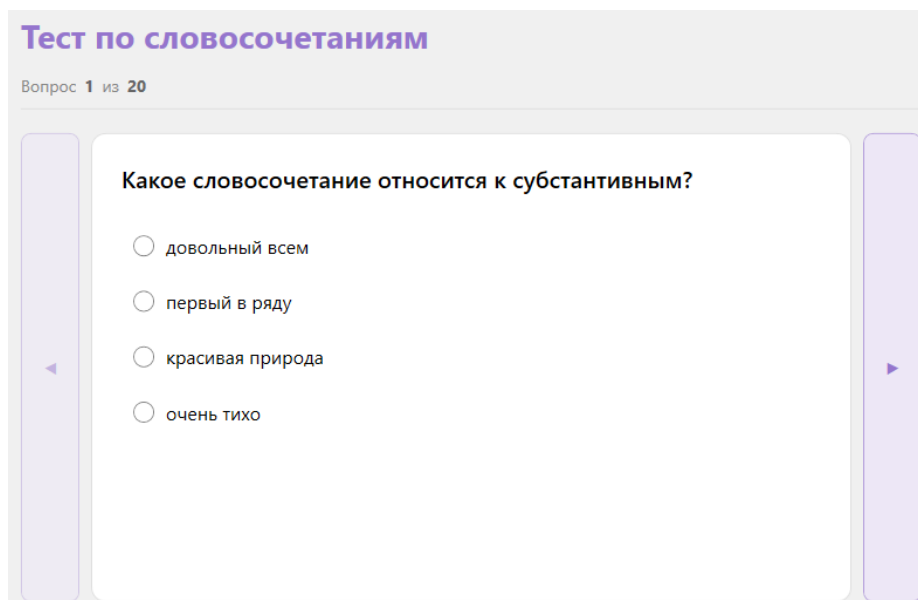


Рисунок 9 – Синтаксис и пунктуация. Вид экрана тестирования

После нажатия кнопки «Завершить тест» пользователю выводится диалоговое окно с его результатами тестирования, при закрытии которого

пользователя возвращает на главный экран. Вид окна с результатами тестирования представлен рисунком 10.

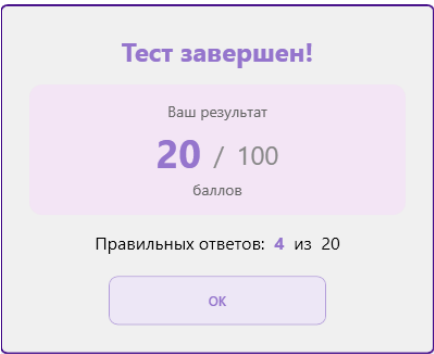


Рисунок 10 – Синтаксис и пунктуация. Вид окна результатов тестирования

Для того, чтобы посмотреть свои результаты за тесты, пользователю требуется перейти в профиль, где по умолчанию будет выбран раздел с пройденными тестами пользователя. Этот раздел виден только пользователям с ролью «Студент». Для этого ему на главном экране нужно нажать на свой логин в левом верхнем углу. Профиль пользователя представлен рисунком 11.

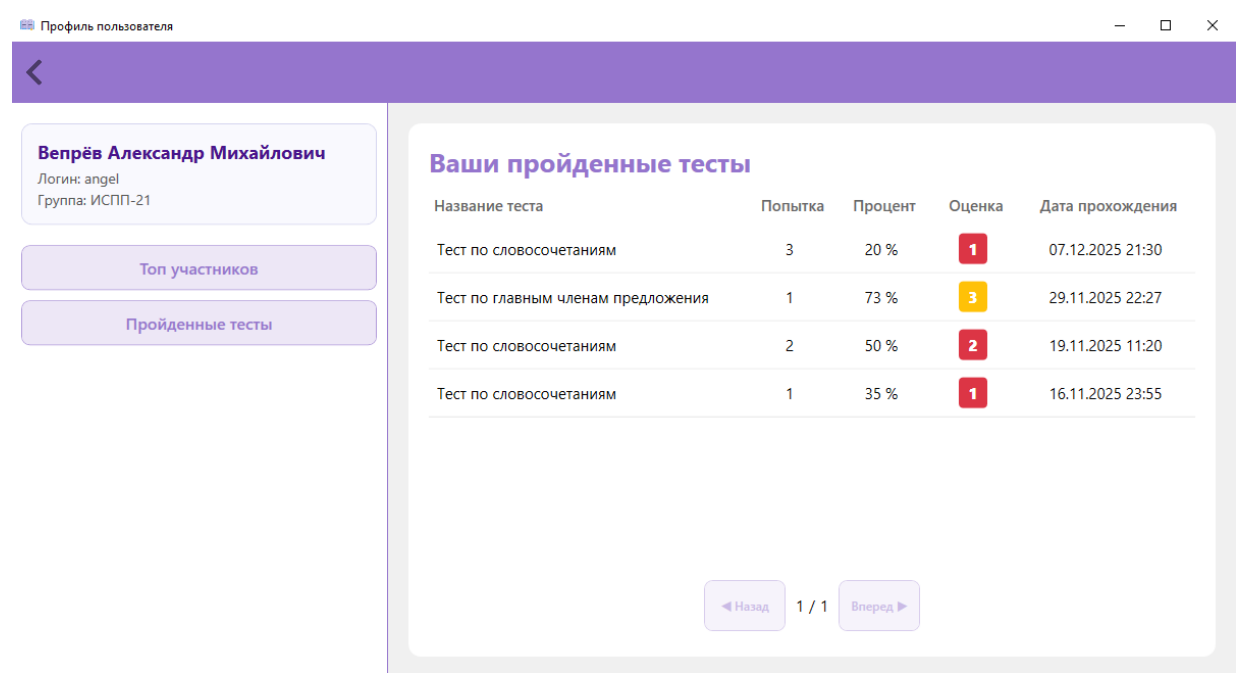
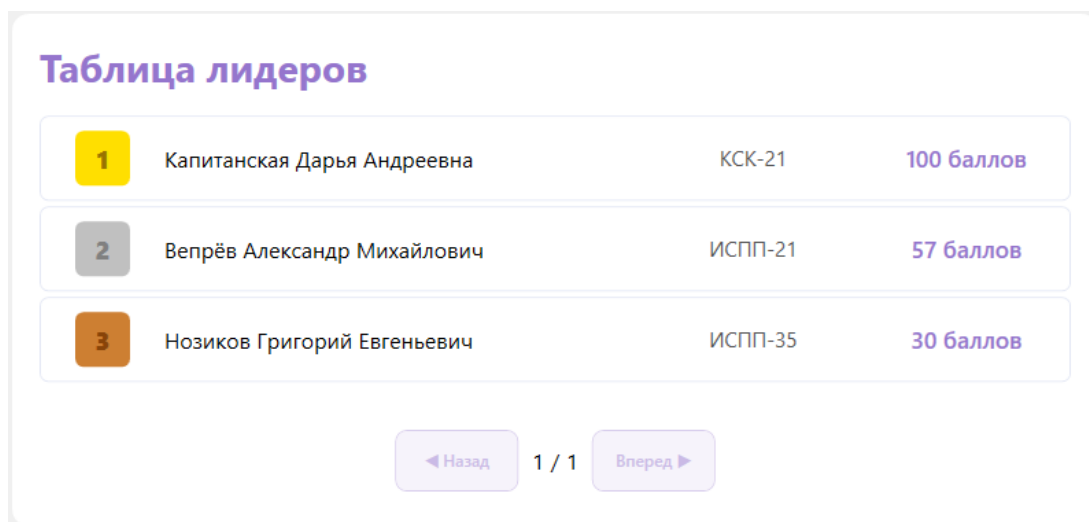


Рисунок 11 – Синтаксис и пунктуация. Вид профиля пользователя

Также в профиле пользователь может посмотреть таблицу лидеров, нажав кнопку с соответствующим текстом. Отображение таблицы лидеров представлено рисунком 12.



1	Капитанская Дарья Андреевна	КСК-21	100 баллов
2	Вепрёв Александр Михайлович	ИСПП-21	57 баллов
3	Нозиков Григорий Евгеньевич	ИСПП-35	30 баллов

◀ Назад 1 / 1 Вперед ▶

Рисунок 12 – Синтаксис и пунктуация. Вид таблицы лидеров

Пользователю с ролью «Администратор» доступны скрытые кнопки для просмотра пользователей и материалов и кнопка для отслеживания успеваемости студентов, которая ещё видна пользователю с ролью «Преподаватель». Отображение скрытых кнопок представлено рисунком 13.

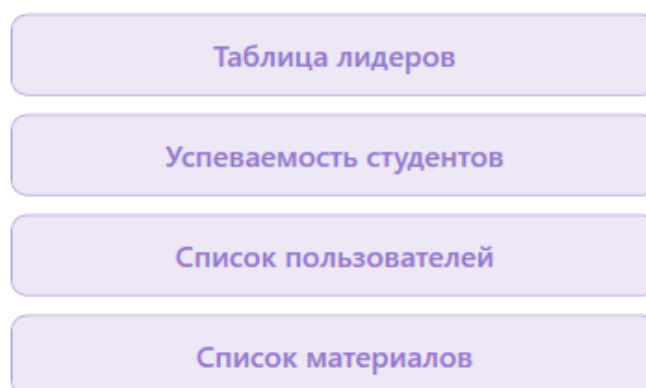


Рисунок 13 – Синтаксис и пунктуация. Вид скрытых кнопок

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Целью курсового проектирования являлась разработка оконного приложения для изучения разделов «Синтаксис» и «Пунктуация».

В ходе курсового проектирования решены ключевые задачи, направленные на создание функционального и удобного в использовании приложения. Разработанное программное обеспечение соответствует современным требованиям образовательного процесса и предоставляет необходимые функции для эффективного изучения учебного материала и проверки усвоенных знаний.

Цель курсового проектирования достигнута, в процессе её достижения решены следующие задачи:

- проанализирована предметная область;
- определены функциональные требования к разрабатываемому программному средству;
- спроектирована структура БД для предметной области;
- разработана БД для хранения информации о пользователях, тестах, результатах тестов и лекционных материалах;
- разработано десктопное приложение с интуитивно понятным пользовательским интерфейсом;
- реализовано разграничение прав доступа пользователей;
- проведено тестирование разработанного программного продукта;
- разработана эксплуатационная документация.

Разработанное оконное приложение обеспечивает удобное закрепление и систематизацию учебного материала, способствует быстрому усвоению знаний студентами и предоставляет преподавателям современные инструменты контроля успеваемости.

Полученные в ходе работы знания и опыт имеют большую практическую ценность и могут быть применены в дальнейшей профессиональной деятельности.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Бек, К. Экстремальное программирование: разработка через тестирование. – Санкт-Петербург : Питер, 2021. – 224 с. – URL: <https://ibooks.ru/bookshelf/376974/reading> (дата обращения: 21.11.2025). – Режим доступа: для зарегистрир. пользователей. – Текст: электронный.
2. Гагарина, Л. Г. Технология разработки программного обеспечения : учебное пособие / Л. Г. Гагарина, Е. В. Кокорева, Б. Д. Сидорова-Виснадул ; под ред. Л. Г. Гагариной. – Москва : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2025. – 400 с. – URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2178802> (дата обращения: 02.11.2025). – Режим доступа: по подписке. – Текст : электронный.
3. Мартишин, С. А. Базы данных. Практическое применение СУБД SQL и NoSQL-типа для проектирования информационных систем : учебное пособие / С. А. Мартишин, В. Л. Симонов, М. В. Храпченко. – Москва : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2024. – 368 с. – URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2096940> (дата обращения: 28.10.2025). – Режим доступа: по подписке. – Текст : электронный.
4. Тидвелл, Д. Разработка интерфейсов. Паттерны проектирования. 3-е изд. – Санкт-Петербург : Питер, 2022. – 560 с. – URL: <https://ibooks.ru/bookshelf/386796/reading> (дата обращения: 26.10.2025). – Режим доступа: для зарегистрир. пользователей. – Текст : электронный.
5. Федорова, Г. Н. Разработка, внедрение и адаптация программного обеспечения отраслевой направленности : учебное пособие. — Москва : КУРС : ИНФРА-М, 2024. — 336 с. – URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2083407> (дата обращения: 01.11.2025). – Режим доступа: по подписке. – Текст : электронный.