

НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ
«КИЇВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ
ІМЕНІ ІГОРЯ СІКОРСЬКОГО»
Факультет прикладної математики
Кафедра прикладної математики

ПЕРЕДПРОЕКТНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ
із дисципліни «Бази даних та інформаційні системи»
на тему
Голосування

Виконав:
студент групи КМ-41
Маринін С. І.

Керівник:
старший викладач
Терещенко І. О.

ЗМІСТ

1	Передпроектне дослідження	3
1.1	Мета	3
1.2	Граничні умови	3
1.3	Ролі користувачів.....	3
1.4	Перелік функцій.....	4
2	SCRUM.....	5

1 ПЕРЕДПРОЕКТНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ

1.1 Мета

Спрощення та забезпечення транспарентності й оперативності процесу проведення голосувань у державних та недержавних організаціях та установах. Даний проект повинен вирішити проблему затратності та закритості проведення голосувань при прийнятті рішень у комерційних та некомерційних організаціях та установах. Також програмний продукт потенційно можна використовувати при організації процесу виборів до органів державної влади чи місцевого самоврядування громадянами держави.

1.2 Граничні умови

- Тривалість одного голосування не може перевищувати 24 години.
- Максимальна кількість учасників голосування дорівнює 1000 суб'єктів.
- Учасники голосування не можуть змінити свого голосу після його підтвердження в кожному конкретному голосуванні.

1.3 Ролі користувачів

В системі передбачено 2 види користувачів:

- Адміністратор – має права на додавання та видалення користувачів із системи, зміну прав доступу конкретному користувачу системи; на створення, участь і завершення конкретного голосування, перегляд результатів по кожному голосуванні, який проводився чи проводиться в системі станом на даний момент часу.
- Учасник голосування (голосуючий) – має права на перегляд списку голосувань та участь у конкретному голосуванні, на перегляд результатів кожного конкретного голосування після його закінчення.

1.4 Перелік функцій

У даному програмному продукті повинен бути реалізований такий функціонал:

- реєстрація нових користувачів (при реєстрації користувачі вводять свої ім'я та прізвище, ім'я користувача (нікнейм), електронну пошту (логін) і пароль) із модерацією зареєстрованих користувачів адміністратором системи;
- можливість авторизації користувачів в системі за допомогою логіну та паролю;
- додавання та редагування нового голосування адміністратором;
- перегляд користувачами системи результатів проведених голосувань, перегляд адміністраторами системи результатів усіх існуючих голосувань в системі, в т.ч. незавершених;
- участь в голосуванні передбачає вибір одного із запропонованих варіантів відповіді на поставлене запитання (в одному голосуванні може бути більше 1 запитання) та підтвердження свого голосу.

2 SCRUM

Перший спринт полягає у проектуванні бази даних, створення реєстраційної форми і прив'язки її до бази даних (рис. 2.1), створення форми для голосування і прив'язка її до бази даних (рис. 2.2).

Другий спринт вміщує в собі створення форми авторизації та реалізації функції перегляду голосувань (рис. 2.3).

Третій спринт включає створення профілів юзерів та реалізація налаштувань для різних ролей користувачів (рис.2.4).

Четвертий спринт включає реалізацію приємного інтерфейсу та візуальне оформлення (рис. 2.5).

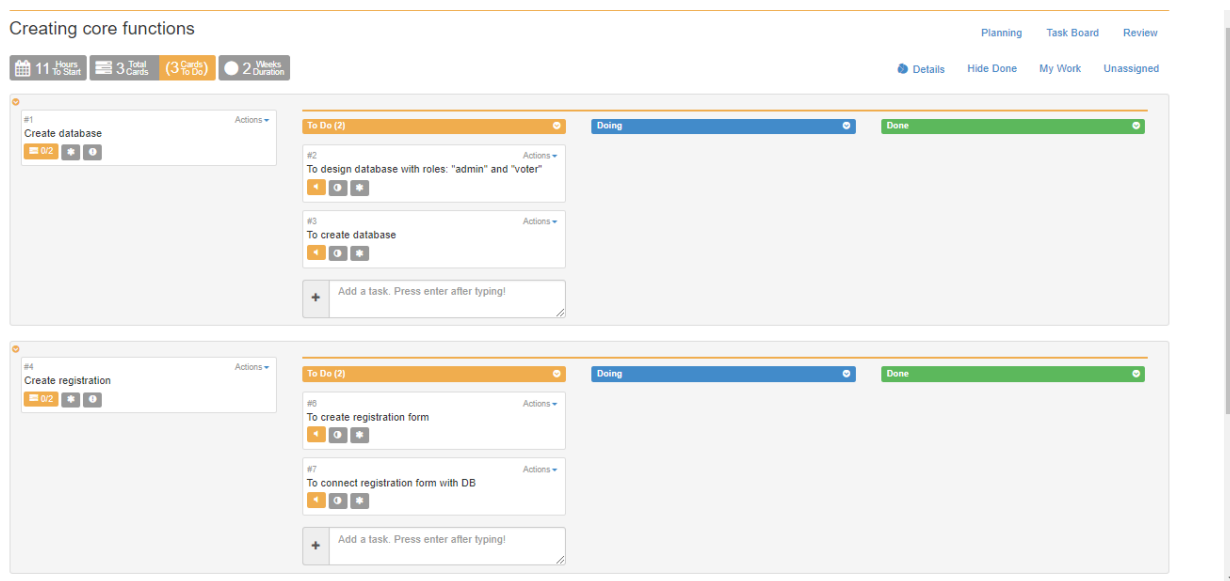


Рисунок 2.1 – Спринт 1, реалізація ключового функціоналу (1 частина)

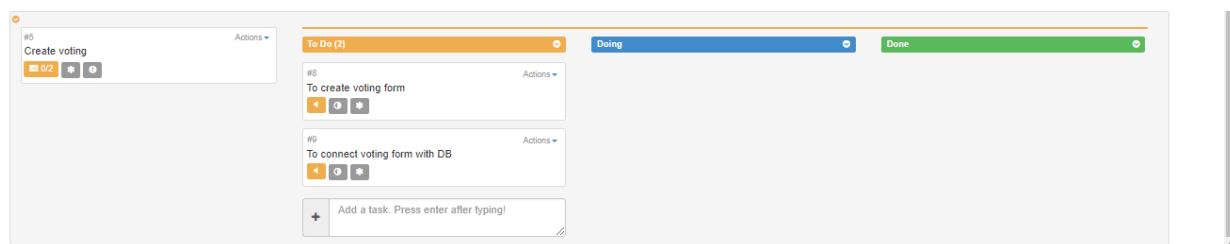


Рисунок 2.2 – Спринт 1, реалізація ключового функціоналу (2 частина)

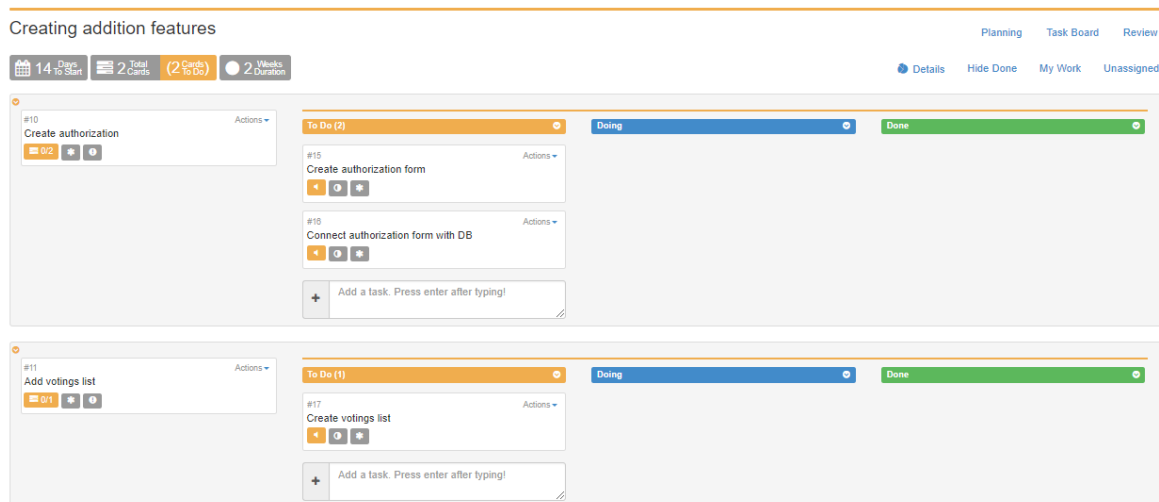


Рисунок 2.3 – Спринт 2, реалізація основного функціоналу (продовження)

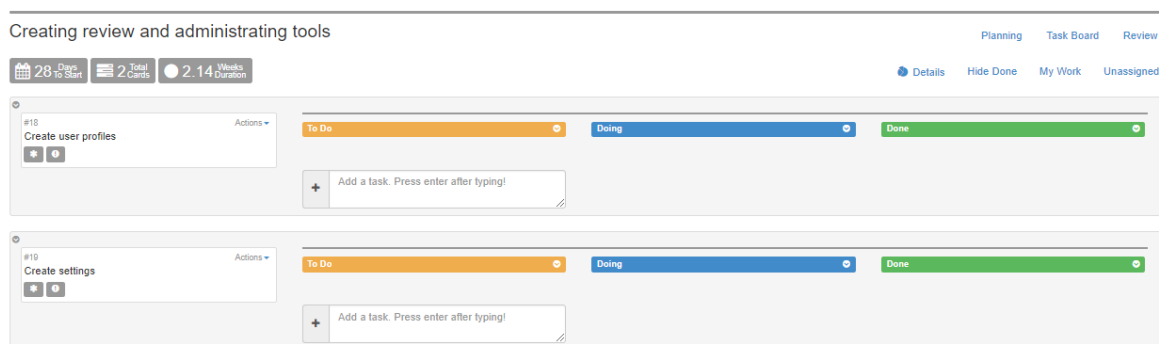


Рисунок 2.4 – Спринт 3, реалізація інструментів адміністрування

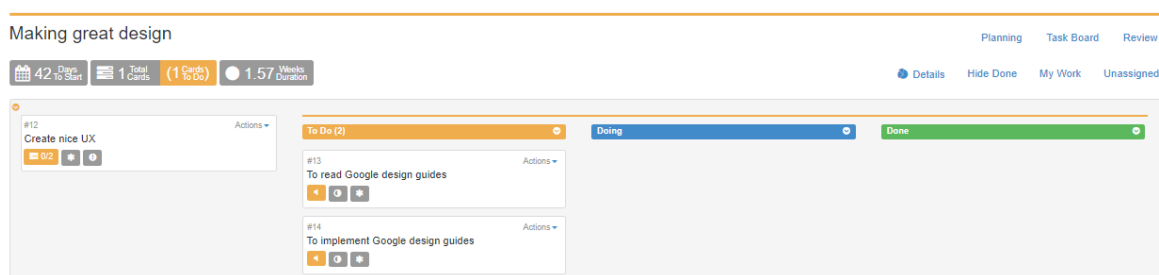


Рисунок 2.5 – Спринт 4, реалізація зручного та красивого інтерфейсу