

Сопроводительное письмо

Уважаемые Вячеслав Сергеевич и Кирилл Вячеславович!

Проект «Веб-мессенджер MesChat» повышает качество жизни общества и позволяет людям общаться между собой.

Особенностями проекта являются полная анонимность (вам не нужно вводить почту, номер телефона для регистрации), а также минималистичный дизайн.

Команду разработчиков проекта представляют:

- Антонян Нарек: Team Lead, backend-разработчик;
- Островерхов Андрей: frontend-разработчик, дизайнер;
- Рассман Артем: проектировщик БД, тестировщик.

Процесс разработки состоял из трех этапов:

- Первый этап – подготовительный. На данном этапе было разработано техническое задание к проекту, поставлены цели и сформулированы задачи, проведен анализ предметной области, построены диаграммы, описывающие работу системы;
- Второй этап – реализация проекта. Были написаны серверная и клиентская части приложения, а также была написана Swagger документация;
- Третий этап – развертывание и тестирование проекта. Веб-приложение на данном этапе было развернуто для доступа всем пользователям. Были проведены различные виды тестирования и на основе проведенной работы и полученных данных был написан курсовой проект.

Кроме перечисленных этапов в процессе разработки был частично использован Git-flow для организации работы. В нашем проекте эта модель ветвления включает двеосновные ветки: main, DEV, release.

В ходе разработки использовались принципы различных методологий.

От методологии Kanban было взято распределение задач по статусам от To Do до Done. Рабочие задачи были представлены на доске в Trello, что позволяло визуализировать рабочий процесс. А также из методологии был взят принцип приоритизации и фокуса на основных задачах проекта, основанных на предоставлении ценностей для заказчика и пользователей и постоянном улучшении проекта.

На проекте использовалась методология Scrum. В процессе разработки проекта проводились частые встречи по обсуждению выполненных задач и дальнейшего хода работы. А также период всей работы над проектом был разделен на спринты с фиксированной продолжительностью. По окончании выполнения работ относительно каждого спринта проводился обзор выполненных задач и составление новых. Кроме этого было разделение ролей. У членов команды были роли и обязанности на проекте, а также имелся владелец продукта. А также имелась возможность получать обратную связь от заказчика на протяжении каждого спринта.

Принцип гибкости позволил команде адаптироваться под нужды и меняющиеся требования.

Основными функциональностями разработанного веб-приложения являются:

- Функционирующий чат;
- Добавление чатов в избранное: пользователь может добавить своего собеседника в избранное, тем самым чат с ним будет отображаться в самом верху списка чатов;
- Поиск пользователей: предоставлена возможность пользователям искать друг друга в случае, если чат в списке чатов не виден из-за большого количества пользователей.

В ходе разработки проекта мы столкнулись с проблемой огромного количества багов, а также работы сокетов. Крупные изображения замедляли процесс загрузки страниц и повышали нагрузку на сервер. Для решения этой проблемы мы оптимизировали размер изображений. Использовались дополнительные инструменты сжатия и оптимизации изображения.

В связи с большим количеством задач происходила перегрузка и вследствие появлялся недостаток временного ресурса. Но даже несмотря на это, нам удалось довести разработку проекта до конца.

С уважением, команда 2-1!