

ОГЛАВЛЕНИЕ

	стр.
ТЕРМИНЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ.....	2
ВВЕДЕНИЕ.....	2
1. ОБЗОРНАЯ ЧАСТЬ.....	2
1.1. Описание предметной области.....	2
1.1.1. Основные элементы и схема взаимодействия.....	2
1.1.2. Разработка API и написание API-документации	5
1.2. Анализ технологий и возможных средств решения проблемы	6
1.3. Выбор средств и технологий	6
2. РАСЧЕТНО-КОНСТРУКТОРСКАЯ ЧАСТЬ	6
3.1. Определение требований к системе	6
3.2. Разработка структуры автоматизированной системы	6
3.3. Разработка структуры интерфейса взаимодействия пользователя с системой.....	6
3.4. Разработка алгоритмов программных модулей	7
3.5. Разработка плана проведения тестирования.....	7
3. ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ ЧАСТЬ	7
3.1. Реализация разработанных алгоритмов	7
3.2. Тестирование и отладка системы.....	7
3.3. Руководство пользователя	7
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	7
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	8

ТЕРМИНЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ

АС – автоматизированная система.

API (Application Programming Interface) – это набор правил по которым

API-документация – это техническая документация, в которой фиксируются инструкции о том, как использовать программное API.

UI – пользовательский интерфейс.

ВВЕДЕНИЕ

Текст введения. Тут надо что-то сказать о API документации, для кого она нужна, кем пишется и т.п.

1. ОБЗОРНАЯ ЧАСТЬ

1.1. Описание предметной области

1.1.1. Основные элементы и схема взаимодействия

Компания ООО «ФорМакс» разрабатывает продукт (не совсем уверен что слово продукт подходит) Fonmix.

Fonmix – это SaaS¹ платформа для аудио и видео оформления общественных заведений. Схема взаимодействия представлена на рисунке 1.1.

Основные элементы платформы являются:

1. Веб-сайт fonmix.ru – представляет собой веб интерфейс, в котором пользователи могут управлять музыкой в своих заведениях: создавать плейлисты, составлять музыкальное расписание, добавлять рекламу в перерывах между песнями и т.п.

¹ https://en.wikipedia.org/wiki/Software_as_a_service

2. FM.Player – кроссплатформенный медиапроигрыватель разрабатываемый также в компании ООО «ФорМакс», с помощью которого воспроизводится медиа контент правообладателей.
3. Правообладатель – это физическое или юридическое лицо, с которым заключается договор о дистрибуции его контента и предоставлении отчетов об использовании.
4. Сервер Fonmix – набор веб серверов принимающие HTTP-запросы от клиентов и выдающий HTTP-ответы.

Пользователь регистрируется на сайте, оформляет договор с ООО «ФорМакс», настраивает музыкальное расписание, скачивает и устанавливает плеер себе на устройство либо приобретает FM.Box – сетевой медиаплеер с установленным приложением FM.Player. (стоит это оставить или убрать?)

Правообладатель (а нужно ли о нем что-то писать?)

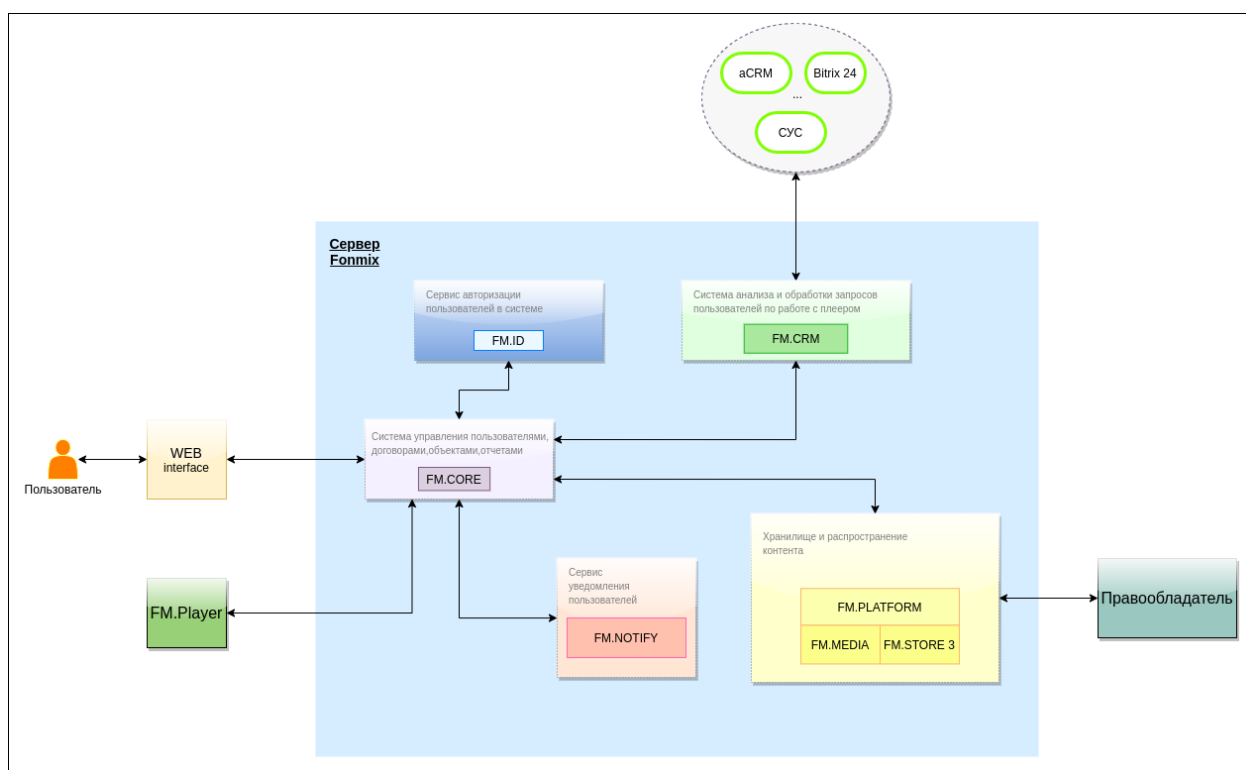


Рисунок 1.2 – Схема взаимодействие клиентов и сервера

Для взаимодействия всех клиентов и серверной частей используется REST API.

REST API – это набор правил, по которым следует обращаться к серверу за получением информации. Данный метод отправки и получения данных базируется на протоколе HTTP².

Например, при получении данных о пользователе, информация о котором храниться в БД (базе данных) на сервере необходимо указать путь до сервера (URI), идентификатор пользователя (ID) и метод (Method) по которому сервер поймет, что нужно сделать с ресурсом (в данном случае вернуть информацию о пользователе). Данный процесс «общения» клиента и сервера, представлен на рисунке 1.2.

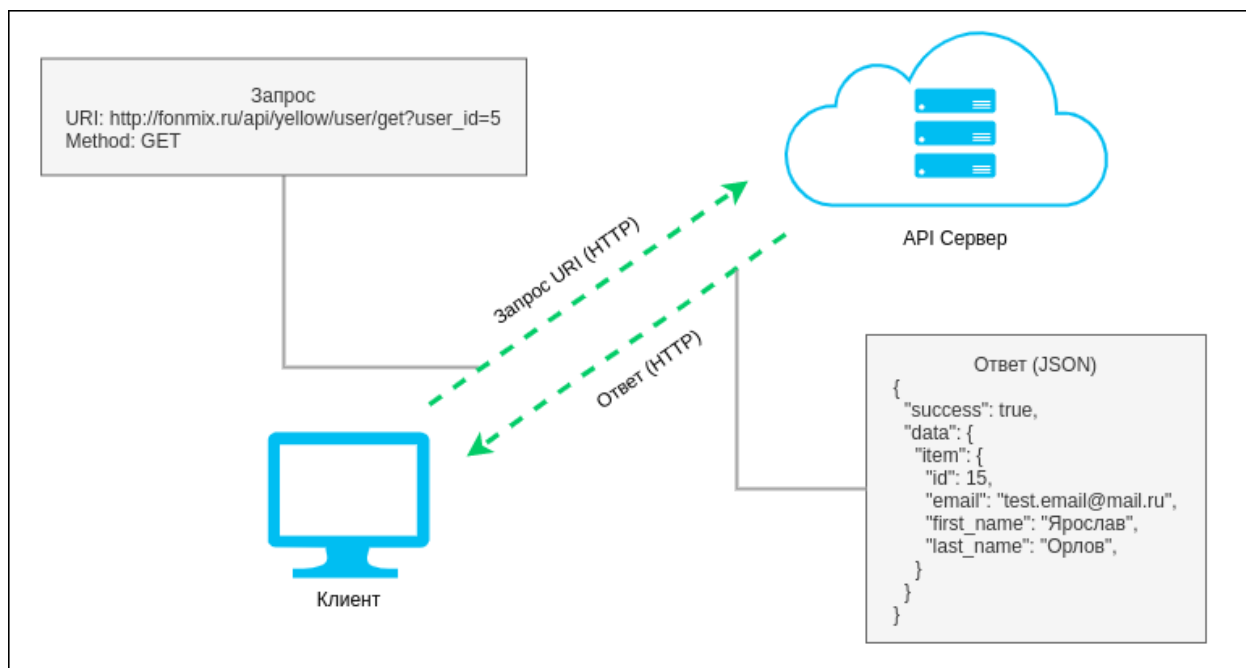


Рисунок 1.2 – Схема получения информации о пользователе

² <https://ru.wikipedia.org/wiki/HTTP>

1.1.2. Разработка API и написание API-документации

Для разработки продукта Fonmix используется Scrum³ методология разработки ПО основанная на Agile⁴.

Схема разработки (одной итерации) с точки зрения бэкенд разработчика нового функционала представлена на рисунке 1.3.

TODO: расписать этапы

1. Составление требований о разработке нового функционала
- 2.
3. Написание кода (API)
4. Документация API
5. Передача в тестирование (в редких случаях покрытие автотестами ☹)
- 6.

По окончании работы над API методом или набором методов, бэкенд разработчик или технический писатель, обязан предоставить подробную документацию о том, как пользоваться методом, какие параметры он принимает, по какому пути будет доступен метод, а также примеры запросов и ответов от сервера. Соответствующий документ должен располагаться в единой справочной системе компании.

³ <https://ru.wikipedia.org/wiki/Scrum>

⁴ <https://ru.wikipedia.org/wiki/Agile>

1.2. Анализ технологий и возможных средств решения проблемы

Тут перечень аналогов, как другие компании решают автоматизацию ведения документации.

1.3. Выбор средств и технологий

Тут текст о том, что какое решение в итоге выбрано + аргументировать почему

2. РАСЧЕТНО-КОНСТРУКТОРСКАЯ ЧАСТЬ

3.1. Определение требований к системе

Текст (без понятия о чем писать...)

3.2. Разработка структуры автоматизированной системы

Тут текст о...

3.3. Разработка структуры интерфейса взаимодействия пользователя с системой

Тут о том, как разрабатывался интерфейс? (вообще это будет консольная утилита и сомневаюсь, что интерфейс вообще понадобится) однако можно рассказать о том, как устроен интерфейс в постмане и как вообще с ним работать (+5-7 листов)

3.4. Разработка алгоритмов программных модулей

Тут можно написать (возможно добавить блок-схему) о том, как выглядит структура данных в постмане, о том какие данные пригодятся и как их достать.

+ можно описать как будет производиться авторизация в конфлюенсе

3.5. Разработка плана проведения тестирования

Тут о том, как проводить тестирование ???

3. ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ ЧАСТЬ

3.1. Реализация разработанных алгоритмов

Тут текст о том как работает скрипт. Как он по структуре из постмана рекурсивно выбирает информацию чтобы потом сделать страницу в конфлюенсе.

3.2. Тестирование и отладка системы

Тут как проверял и отлаживал программу. Возможно напишу про дебаггер в perl

3.3. Руководство пользователя

TODO: почитать как правильно составлять руководство пользователя

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Что в итоге получилось.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Python Documentation – [Электронный ресурс]:
<https://docs.python.org/3/>
(Дата обращения: 28.09.2020)
2. Bootstrap Documentation – [Электронный ресурс]:
<https://getbootstrap.com/docs/3.3/> (Дата обращения: 28.09.2020)
3. PostgreSQL Database Documentation – [Электронный ресурс]:
<https://www.postgresql.org/docs/> (Дата обращения: 28.09.2020)
4. Скотт Б., Нейл Т. Проектирование веб-интерфейсов. – СПб.: Символ-Плюс, 2010. – 352 с.