Экзаменационное задание № 20

По ПМ.02 «Осуществление интеграционное системы и программирование»

Специальность 09.02.07 «Информационные системы и программирование»

Курс: 4 группа ДП-4

ФИО студента: Лысов Вячеслав Константинович

Задание 1. Выполнить отладку методом breakpoint, составьте баг репорт.

В процессе создание проекта, было найдено несколько проблем. Данные проблема была не синтаксической, поэтому данная ошибка не была выявлена самой программой Visual Studio.

Данная ошибка бал логического типа, для выявления данной ошибки, было использован встроенный инструмент, под названием «breakpoint».

«Breakpoint», позволяет владельцу поэтапно пройтись по всему проекту, для выявления логической ошибки. Ниже будет представлены ошибки найденные в процессе создания проекта.

Также после нахождения, будет проведен, баг-репорт, чтобы исправить найденную ошибку.

В таблице 1, можно рассмотреть таблицу вариантов отладки.

Таблица 1 – Макет вариантов отладки

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № ПП | Метод отладки | Ошибка | Место ошибки (скрин) |
| 1 | Точка останова | Неправильный ввод данных. |  |
| 2 | Запуск в режиме «Шаг с обходом» | Неправильный подсчет количества данных в базе. |  |

В первом случаи, данные вводятся в переменную с ошибкой, из-за чего в будущем форма не откроется. Ведь переменная g, всегда будет 0. Поэтому при повторном нажатии таблице не исчезает.

Во втором случаи происходит не правильный подсчет данных, а после не правильное внесение.

Далее в таблице 2, будут представлен баг-репорт, где уже исправляются данные ошибки.

Таблица 2 – Баг-репорт ошибки неправильного ввода данных.

|  |  |
| --- | --- |
| **Баг – Репорт - №1** | |
| Короткое описание | Ошибка при авторизации пользователя в систему |
| Проект | SalonDoma |
| Компонент приложения | Авторизация.cs |
| Номер версии | 1.0 |
| Серьёзность | S2(Критическая) |
| Приоритет | P1(Высокий приоритет) |
| Статус | Исправлен |
| Автор | Лысов Вячеслав Константинович |
| Назначен на | Лысов Вячеслав Константинович |
| **Окружение** | |
| Программное | Майкрософт Windows 10 Pro |
| Аппаратное | Процессор: Intel(R) Core(TM) i3-4150 CPU @ 3.50GHz 3.50 GHz  Оперативная память: 4,00 ГБ (доступно: 3,87 ГБ)  Тип систем: 64-разрядная операционная система, процессор x64 |
| **Описание** | |
| Шаги воспроизведения | Повторное нажатия на кнопку «Посмотреть» |
| Фактический результат | Форма таблицы не изменилась. |
| Ожидаемый результат | Форма возвращается в изначальный вид. |
| **Ошибка** | |
| Причина ошибки | Неправильный ввод данных. |
| Меры по устранению | Изменение вносимой переменной. |
| Полученный результат | При повторном нажатии, открывается повторная кнопка. |
| **Дополнения** | |
| Прикреплённый файл | Отсуствует. |

В таблице 3, будет разобрана вторая найденная ошибка, а именно Неправильный подсчет количества данных в базу.

Таблица 3 – Баг-репорт ошибки неправильного подсчет количества данных в базе.

|  |  |
| --- | --- |
| **Баг – Репорт - №1** | |
| Короткое описание | Ошибка при авторизации пользователя в систему |
| Проект | SalonDoma |
| Компонент приложения | Авторизация.cs |
| Номер версии | 1.0 |
| Серьёзность | S2(Критическая) |
| Приоритет | P1(Высокий приоритет) |
| Статус | Исправлен |
| Автор | Лысов Вячеслав Константинович |
| Назначен на | Лысов Вячеслав Константинович |
| **Окружение** | |
| Программное | Майкрософт Windows 10 Pro |
| Аппаратное | Процессор: Intel(R) Core(TM) i3-4150 CPU @ 3.50GHz 3.50 GHz  Оперативная память: 4,00 ГБ (доступно: 3,87 ГБ)  Тип систем: 64-разрядная операционная система, процессор x64 |
| **Описание** | |
| Шаги воспроизведения | Авторизация пользователя. |
| Фактический результат | Не правильный подсчет количества заказов у специалиста. |
| Ожидаемый результат | Правильный подсчет количества заказов у специалиста. |
| **Ошибка** | |
| Причина ошибки | Подсчет количества не по тому столбцу. |
| Меры по устранению | Изменение столбца в коде переменной. |
| Полученный результат | При повторном нажатии, открывается повторная кнопка. |
| **Дополнения** | |
| Прикреплённый файл | Отсуствует. |

Задание 2. Выложить проект на GidHub.

Файл выложен на GidHub.