1. Оформление. основные моменты - это 14 размер шрифта Time, полуторный интервал. заголовки разделов по центу и все большими буквами. подзаголовки в разделе нумеруются, в них первая буква большая, все остальные маленькие. так же делается и содержание. название разделов в нем пишутся капс луком, а подзаголовки только с первой большой буквой. по поводу нуммерации рисунков, таблиц и листингов,то они имеют две цифры. первая - номер раздела. вторая - номер рисунка, таблици или листинга в этом разделе. для всех остальных вопросов, если таковы будут, можно найти какую-то методичку по поводу того, как оформлять дипломные или курсовые работы в этом году.

2. Разделы. так как первый мы теоретически ему показали, то тут немного. этот раздел надо растянуть страниц на 6. раздел сухой теории, где вы рассматриваете MVC. его также можно разделить на отдельные подразделы и посвтавлять туда какие-то картинки. единственной просьбой или советом Усбаха было то, чтобы текст этого раздела у нас хоть примерно отличался, чтобы не было идентичных кусков работ.

**вторая глава**. здесь должно быть все, что нам будет необходимо для написания кода. сюда же мы добавляем **диаграмы** и **юзкейсы.**

на счет юзкейсов их обязательно должно быть не **меньше трех**. в идеале - от **трех до пяти.** сюда же идет **пример пользовательского интерфейса** (не скриншоты, а просто наброски, т.к. в теории ни у кого на этом этапе кода нету, следовательно, скриншотов пользовательского интерфейса тоже нету). сюда **же входят граничные классы, виджеры и контролеры**. в этом же разделе библиотека, **соответствие граничных классов и Swing**. плюс **- базовые отношения в наших приложениях - в виде диаграмм.**

третья глава.

это JavaDoc. сюда входит спецификация всего и подробная диаграмма классов (+ методы и все остально, что только можно в эту диаграмму вставить).

Четвертая глава. Тестирование.

сюда входят UnitTestы - написать и вставить или же скриншоты реализации главы просмотров. плюс, можно сюда добавить инструкции пользователю.

Пятая часть - выводы. мы пишем чего мы добились, что делали и что получили. ну еще что-то в этом же духе.

шестая часть - литература. ссылки и книги. плюс в тексте должны быть пометки с каком источника взята та или иная информация. подробней лучше посмотреть в госте, как правильно оформляется литература в дипломных или курсовых работах.

это все, что записала я. надеюсь, что кому-то понадобиться)

Ola Valentine

Информация по курсачу:

В следующий понедельник (10 марта) у Абу-Усбаха выходной. Консультаций не будет.

17 марта (понедельник) приносим Усбаху 1 и 2 части курсовой.

**Во второй части должно быть:**

**\* Юзкейсы**

**\* Диаграммы**

**\* От руки/В Paint нарисованный прототип пользовательского интерфейса**

**\* Тонны текста.**

Теперь подробнее:

Создайте все возможные диаграммы, которые могут понадобиться для работы (классов, связей, потоков и т.д.).

Сценарии юзкейсов: "1.: Пользователь кликает на кнопочку меню. 2.: Система отображает такое-то меню..." Их должно быть минимум 3-5. Больше - лучше.

Должен быть прототип интерфейса пользователя. Абу-Усбах настоятельно не рекомендует вместо прототипа вставлять скриншот. Прототип рисуется любыми средствами. Ваш конечный результат должен быть приближен к прототипу.

Диаграммы классов рисуем без переменных, только связи между классами и главные методы типа read(), save() и т.д., которые будут отображать цели и назначения классов.

Очень важно: выберите библиотеку, в которой вы всё это будете писать. Не стоит мешать Swing, AWT и ещё какую-то китайскую ересь в куче.

"Вы должны сделать всё так, чтобы свести творчество в 3-й части (написание кода) к нулю. То есть третий этап это чисто механическая работа."

Старался максимально дословно передать то, что говорил Усбах.

Если у кого-то возникли вопросы: пишите в комменты здесь.

#АбуУсбах

Никита Ружевский

Информация по курсачу:

17 марта (понедельник) приносим Усбаху 1 и 2 части курсовой.

Во второй части должно быть:

\* Юзкейсы

\* Диаграммы

\* От руки/В Paint нарисованный прототип пользовательского интерфейса

\* Тонны текста.

Теперь подробнее:

Создайте все возможные диаграммы, которые могут понадобиться для работы (классов, связей, потоков и т.д.).

Сценарии юзкейсов: "1.: Пользователь кликает на кнопочку меню. 2.: Система отображает такое-то меню..." Их должно быть минимум 3-5. Больше - лучше.

Должен быть прототип интерфейса пользователя. Абу-Усбах настоятельно не рекомендует вместо прототипа вставлять скриншот. Прототип рисуется любыми средствами. Ваш конечный результат должен быть приближен к прототипу.

Диаграммы классов рисуем без переменных, только связи между классами и главные методы типа read(), save() и т.д., которые будут отображать цели и назначения классов.

Очень важно: выберите библиотеку, в которой вы всё это будете писать. Не стоит мешать Swing, AWT и ещё какую-то китайскую ересь в куче.

"Вы должны сделать всё так, чтобы свести творчество в 3-й части (написание кода) к нулю. То есть третий этап это чисто механическая работа."