

Заказчику
ст. преподавателю ФГБОУ ВО ВГУ
кафедры программирования
и информационных технологий
Тарасову Вячеславу Сергеевичу

Сопроводительное письмо к мобильному приложению «TicketEase»

«TicketEase» – приложение по предоставлению площадки для покупки билетов на различные культурно-массовые мероприятия, а также организации представлений руководителями небольших трупп, прошедших верификацию. Приложение помимо базового функционала, описанного выше, формирует для авторизованных покупателей ленту предпочтений на основе ранее купленных билетов.

Приложение разрабатывалось командой ТП 6.2-1-2023, именуемой как исполнитель. Внутри команды проводилось следующее разделение обязанностей и ролей:

Положенцев Алексей – руководитель группы, разработка серверной части приложения, контроль взаимодействия внутри команды, разработка технического задания;

Щербинина Алина – разработка клиентской части, ведение документации;

Бредихина Алина – разработка макетов интерфейса приложения, разработка слоя представления клиентской части;

Мишакин Павел – оформление документации в соответствии с общепринятыми стандартами.

Процесс разработки приложения:

1) Март 2023 года: подготовка макетов интерфейса приложения, подготовка технического задания и согласование с заказчиками, выбор архитектуры приложения.

- 2) Апрель 2023 года: реализация серверной и клиентской частей приложения: основные сценарии для авторизованного и неавторизованного покупателя
- 3) Май 2023 года: реализация серверной и клиентской частей приложения: сценарий организатора, лента предпочтений для покупателя. Сборка.
- 4) Июнь 2023 года: развертка сервера, подготовка документации к защите проекта.

Описание основных функций проекта:

- 1) Роль неавторизованного покупателя: просмотр каталога мероприятий;
- 2) Роль авторизованного покупателя: просмотр каталога, ленты предпочтений, покупка билетов на мероприятия;
- 3) Роль организатора: создание мероприятия (реализация билетов внутри приложения).

Проблемы, с которыми столкнулась команда:

- 1) Нехватка компетенций по созданию клиентской части при старте проекта. Решение: изучение соответствующей литературы по устройству android-приложений.
- 2) Непостоянный состав команды – из проекта вышел Диоп Хадим, снижение скорости разработки.
- 3) Высокая нагрузка на серверную часть при обработке некоторых запросов (например, создание мероприятия: тестовые данные: 2000 билетов, обработка сервером: около 3 минут). Решение: применение сопрограмм при реализации серверной части.