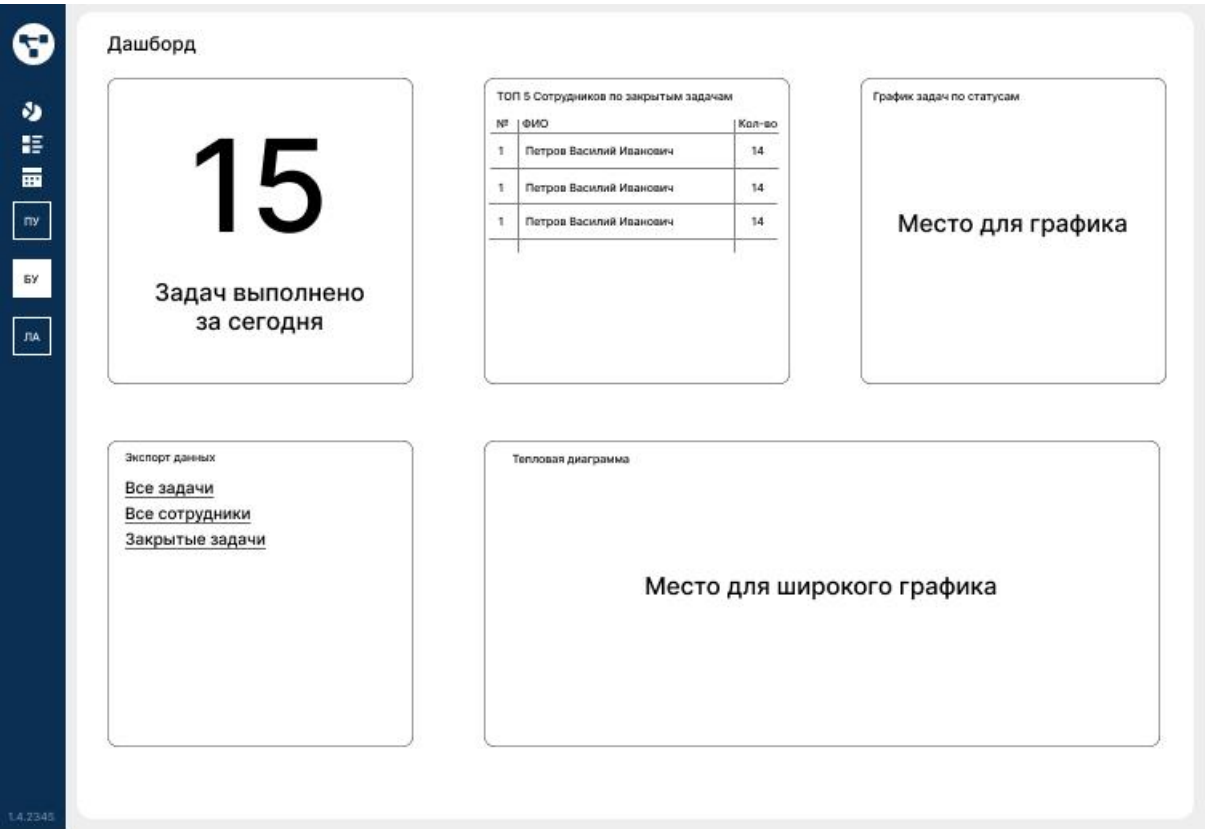


Сессия 3

Наименование репозитория/ветки	Раздел задания
Desktop/Project_Management	Desktop-разработка
Library/Employee_Time	Алгоритмы. Разработка библиотеки
Designing/UI	Проектирование UI
Designing/UML	Документирование
Test/Case	Тест-кейсы

Desktop-разработка

Dashboard по проекту



Планируется, что данный раздел будет ключевым для руководства и постоянно открыт у определенных типов пользователей. Информация в блоках должна обновляться каждые 30 секунд.

Необходимо реализовать раздел с выгрузкой по данным в приложении. Данный раздел должен быть собран из отдельных компонентов, которые должны быть размещены в интерфейсе в виде сетки для удобного отображения при разных размерах окна. Например,

- если пользователь просматривает окно на всю ширину - должны помещаться 4 элемента в одну линию,
- при уменьшении размера окна - 3 или 2 элемента в одну линию, а остальные должны переместиться ниже.

Таким образом пользователь должен всегда видеть информационные блоки в удобном режиме.

Блоки (не отступы между ними) должны растягиваться и сжиматься при изменении размеров окна (быть “резиновыми”) и только в случае критически маленького размера блоков они должны быть перемещены.

Дашборд должен формироваться по выбранному проекту и содержать описанные ниже блоки.

Пользователь должен иметь возможность располагать блоки дашборда в нужном порядке (приоритете) с помощью функции drag&drop для любого количества блоков в дашборде. При перетаскивании блока между двумя другими все последующие должны сдвигаться дальше от начала (снижать свой приоритет). Например, пользователь перетаскивает блок #7 на место блока #3: блоки с 3 и дальше должны сместиться на одну позицию, а блок #7 встать после второго. Расположение блоков, установленное пользователем, должно сохраняться на устройстве и после перезагрузки приложения.

- Блок с выводом количества незавершенных задач;
- Блок с выводом количества просроченных задач. В случае если просроченных задач больше двух, необходимо выделять блок красным цветом;

Алгоритмы. Разработка библиотеки

Разработайте библиотеку расчета эффективности использования времени сотрудника с учетом коэффициента эффективности работы сотрудника, времени простоя, времени простоя без задач, времени простоя по вине другого сотрудника и прочих факторов.

Необходимо обязательно следовать правилам именования библиотек, классов и методов в них. В случае ошибок в рамках именования ваша работа не может быть проверена и ваш результат не будет зачтен. Классы и методы должны содержать модификатор public (если это реализуемо в рамках платформы), чтобы внешние приложения могли получить к ним доступ.

Описание входных/выходных параметров, методику и примеры расчета, а также тестовые данные для тестирования библиотеки можно найти в ресурсах к заданию.

Проектирование UI

Wireframes — это организация полного функционала конечного продукта, в виде структуры с представлением элементов интерфейса и навигации, их взаимодействия друг с другом. Как правило, в wireframes не используется типографика, цвет и любые другие графические элементы оформления, так как основное внимание уделяется функциональности, поведению и содержанию.

Разработайте wireframe для мобильного клиента. Мобильное приложение предназначено для клиентов. При разработке wireframe вам необходимо соблюдать принципы UX для дизайна мобильного программного обеспечения.

Ниже приведены некоторые требования:

- все необходимые поля должны быть функциональными (не должно быть «пустых» областей);
- кнопки и другие элементы управления должны быть четко обозначены;

- оптимальное использование полей ввода, списков, меню и т.д.

Разработайте wireframe для мобильного приложения пользователя системы. Мобильное приложение ориентировано на исполнителя задач. В макете обязательно должны быть учтены экраны:

- 1) Список задач
- 2) Информация по задаче
- 3) Профиль пользователя
- 4) Чат с сотрудниками по проекту

Тест-кейсы

Для выполнения процедуры тестирования библиотеки по расчету эффективности времени работы сотрудника . Вам нужно описать пять сценариев. Прецедент может быть выполнено успешно, а может быть отклонен согласно требованиям предметной области. Необходимо, чтобы варианты тестирования демонстрировали различные исходы работы алгоритма. Для описания тестовых сценариев в ресурсах предоставлен шаблон.

Документирование

Postman-коллекция

Необходимо сформировать postman-коллекцию для созданного вами проекта серверной части с описанием логики его работы, общей информации о проекте и отображением информации по каждому созданному запросу и примеры успешных и неуспешных выполнений. Наименование для коллекции: `api_doc_{номер вашего рабочего места}.postman_collection.json`

Диаграмма деятельности

Разработайте диаграмму деятельности для прецедента «Назначение задачи исполнителю». Сохраните файл с диаграммой в форматах `.vsdx/.drawio` и `.pdf`.

Диаграмма последовательности

Разработайте диаграмму последовательности UML для описания процесса расчета заработной платы сотрудника. Алгоритм расчета представлен в описании библиотеки. Сохраните файл с диаграммой в форматах `.vsdx/.drawio` и `.pdf`.