МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ "КИЇВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ імені ІГОРЯ СІКОРСЬКОГО"

Інститут прикладного системного аналізу кафедра системного проектування

Лабораторна робота №3(1)

з дисципліни «Проектування інформаційних систем» на тему «Розробка життєвого циклу проекту та системи багтрекінгу.»

Виконала:

студентка 4 курсу

групи ДА-72

Грищенко О.Ю.

Мета роботи: Вивчити типові життєві цикли розробки програмного забезпечення. Усвідомити методику роботи з багтрекінгом, навчитися створювати питання, задавати їх

статус, а також навчитися оперувати статистикою багтрекінга.

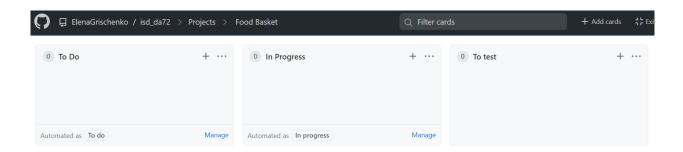
Завдання:

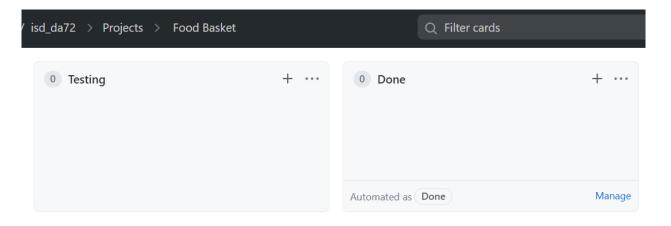
Використовуючи систему багтрекінга MantisBT або подібну необхідно виконати наступні дії:

- створити питання (ticket)
- видалити питання
- змінити статус
- додати коментар
- прикріпити файл
- ознайомитися з журналом змін
- ознайомитися з виведенням статистики.

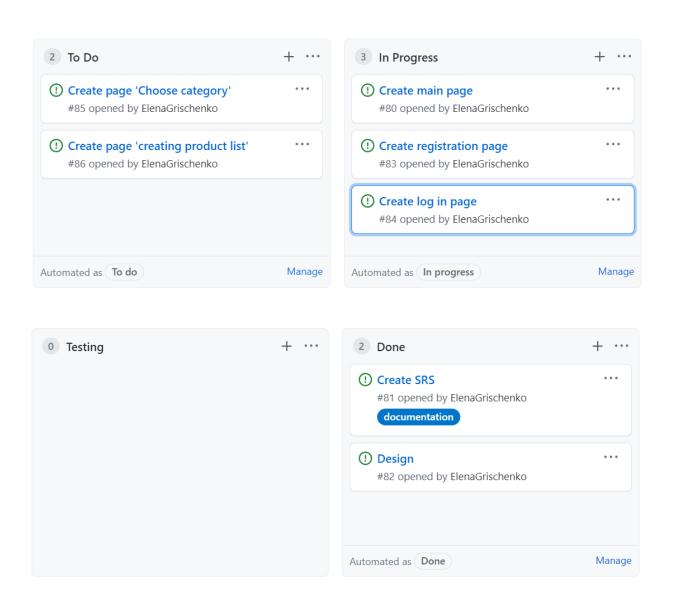
Хід виконання лабораторної роботи:

- 1. Оберемо систему багтрекінгу Git.
- 2. Створимо життєвий цикл розробки програмного забезпечення

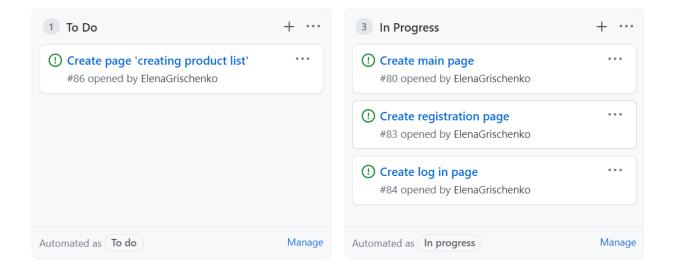




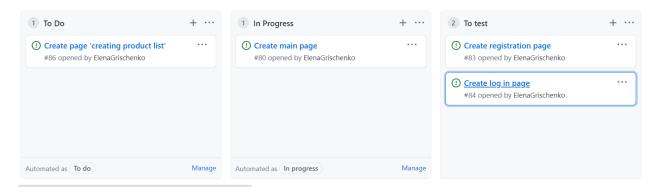
3. Створимо питання (ticket)



4. Видалимо питання Create page 'Choose category'

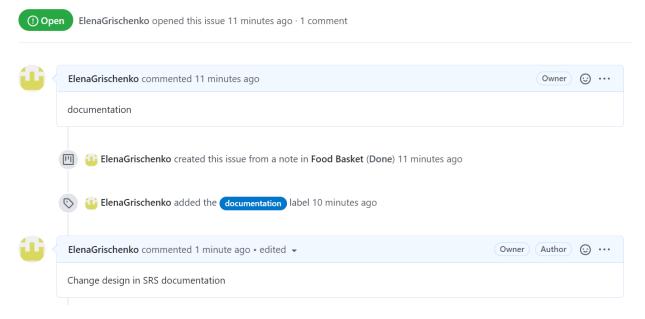


5. Змінимо статус питання Create registration page and create log in page

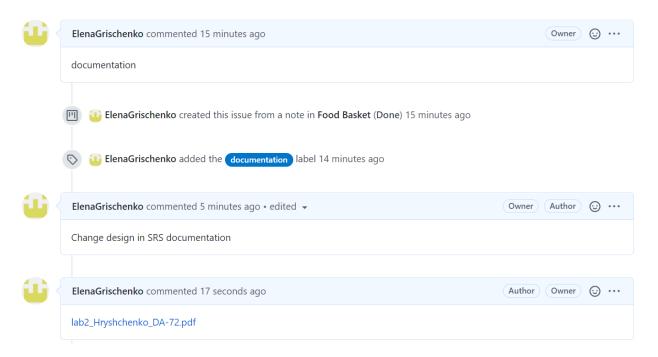


6. Додамо коментар до питання Create SRS, який буде містити в собі наступний текст: Change design in SRS documentation

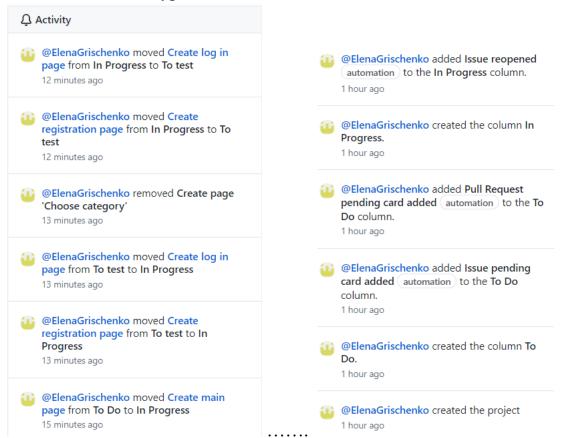
Create SRS #81



7. Прикріпимо файл lab2_Hryshchenko_DA-72.pdf до питання Create SRS



8. Ознайомимось із журналом змін



9. Ознайомимось із виведенням статистики

① Create page 'creating product list'

#86 opened 18 minutes ago

① Create page 'Choose category'

#85 opened 18 minutes ago

① Create log in page

#84 opened 19 minutes ago

① Create registration page

#83 opened 19 minutes ago

① Design

#82 opened 21 minutes ago

① Create SRS

#81 opened 21 minutes ago

(!) Create main page

#80 opened 22 minutes ago

10. Ролі керівника проекту, архітектора, програміста і тестувальника в маршруті проходження питання.

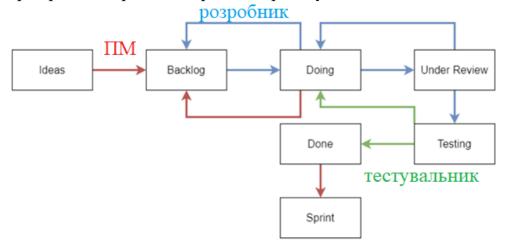
Керівник проекту - IT - фахівець, який займається менеджментом (комунікація та організаційні питання будь-якого рівня).

Архітектор — фахівець, який приймає рішення щодо внутрішнього устрою і зовнішніх інтерфейсів програмного комплексу з урахуванням проектних вимог і наявних ресурсів.

Програміст — фахівець, який займається написанням і коригуванням програм, тобто безпосередньо програмуванням.

Тестувальник - фахівець, основним завданням якого ϵ виконання тестування, як такого.

Керівник проекту та Архітектор відповідають за планування проекту, Розробник — за реалізацію, тестувальник — за тестування та налагоджування, перевірка на коректність роботи проекту.



Висновок:

Виконуючи лабораторну роботу було вивчено та створено життєвий цикл розробки програмного забезпечення та розглянуто шлях одного питання. Під час виконання даної лабораторної роботи великих труднощів не виникло.