

Министерство образования Республики Беларусь

Учреждение образования
БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИНФОРМАТИКИ И РАДИОЭЛЕКТРОНИКИ

Факультет Компьютерных систем и сетей
Кафедра Программного обеспечения информационных технологий

К защите допустить:

Заведующая кафедрой ПОИТ

_____ Н. В. Лапицкая

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

к дипломному проекту

на тему:

**ПРОГРАММНОЕ СРЕДСТВО СОЗДАНИЯ
ВЕБ-ПРИЛОЖЕНИЙ С ПОМОЩЬЮ ГОТОВЫХ
ГРАФИЧЕСКИХ КОМПОНЕНТОВ С
ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ТЕХНОЛОГИИ WEBIX И ЯЗЫКА
ПРОГРАММИРОВАНИЯ JAVASCRIPT**

БГУИР ДП 1-40 01 01 01 ??? ПЗ

Студент

Н. А. Романчук

Руководитель

С. А. Медведев

Консультанты:

от кафедры ПОИТ

С. А. Медведев

по экономической части

В. А. Палицын

Нормоконтролёр

И. М. Марина

Рецензент

Минск 2019

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	7
1 Анализ литературных источников и существующих аналогов . . .	10
1.1 Аналитический обзор литературных источников	10
1.2 Анализ существующих аналогов	10
1.3 Разработка и спецификации функциональных требований . .	16
2 Моделирование предметной области	18
2.1 Выбор языка программирования	18
2.2 Используемые стандарты	21
2.3 Выбор технологии разработки пользовательского интерфейса	23
2.4 Диаграмма прецедентов приложения	24
3 Проектирование программного средства	26
3.1 Описание используемых паттернов проектирования	26
3.2 Проектирование алгоритма работы программы	29
3.3 Диаграмма последовательности программного средства	30
3.4 Разработка архитектуры программного средства	31
4 Конструирование программного средства	33
5 Тестирование и проверка работоспособности ПС	34
6 Руководство по установке и использованию	37
7 Техничко-экономическое обоснование разработки и внедрения программного средства	38
7.1 Характеристика программного средства	38
7.2 Расчет затрат на разработку и отпускной цены программного модуля	38
7.3 Расчет сметы затрат	41
7.4 Расчет экономической эффективности реализации на рынке автоматизированной системы управления курьерской службой	43
Заключение	44
Список использованных источников	45
Приложение А Фрагменты исходного кода	46

ОПРЕДЕЛЕНИЯ И СОКРАЩЕНИЯ

Асинхронность (Асинхронизм) – не совпадение с чем-либо во времени; неодномоментность, неодновременность, несинхронность — характеризует процессы, не совпадающие во времени. Термин используемый в специальной литературе, предназначенный для особого применения, в общем смысле, это состояние не являющееся синхронизированным.

Лэйаут – не совпадение с чем-либо во времени; неодномоментность, неодновременность, несинхронность — характеризует процессы, не совпадающие во времени. Термин используемый в специальной литературе, предназначенный для особого применения, в общем смысле, это состояние не являющееся синхронизированным.

UI – графический интерфейс приложения, интерфейс взаимодействия пользователя с приложением (сокращение от англ. User Interface - «пользовательский интерфейс»).

REST – архитектурный стиль взаимодействия компонентов распределенного приложения (сокращение от англ. Representational State Transfer - «передача состояния представления»).

Trial (trial) – Условно бесплатное программное обеспечение (программное обеспечение с безвозмездным (или возмездным при определённых условиях) использованием).

CMS – программное обеспечение, которое позволяет разрабатывать и поддерживать динамические информационные web-сайты (сокращение от англ. Content Management System - «система управления контентом сайта» или просто «система управления сайтом»).

AJAX – подход к построению интерактивных пользовательских интерфейсов веб-приложений, заключающийся в «фоновом» обмене данными браузера с веб-сервером. В результате, при обновлении данных веб-страница не перезагружается полностью, и веб-приложения становятся быстрее и удобнее (сокращение от англ. Asynchronous JavaScript and XML - асинхронный JavaScript и XML).

SPA – это веб-приложение или веб-сайт, использующий единственный HTML-документ как оболочку для всех веб-страниц и организующий взаимодействие с пользователем через динамически подгружаемые HTML, CSS, JavaScript, обычно посредством AJAX (сокращение от англ. Single Page Application - одностраничное приложение).

ВВЕДЕНИЕ

С появлением Web-технологий компьютер начинают использовать совершенно новые слои населения Земли. Можно выделить две наиболее характерные группы, находящиеся на разных социальных полюсах, которые были стремительно вовлечены в новую технологию, возможно, даже помимо их собственного желания. С одной стороны, это были представители элитарных групп общества - руководители крупных организаций, президенты банков, топ-менеджеры, влиятельные государственные чиновники и т.д. С другой стороны, это были представители широчайших слоев населения - домохозяйки, пенсионеры, дети.

При появлении технологии Web компьютеры повернулись лицом к этим двум совершенно противоположным категориям потенциальных пользователей. Элиту объединяла одна черта – в силу высочайшей ответственности и практически стопроцентной занятости “большие люди” никогда не пользовались компьютером; типичной была ситуация, когда с компьютером работал секретарь. В какой-то момент времени они поняли, что компьютер им может быть полезен, что они могут результативно использовать то небольшое время, которое можно выделить на работу за компьютером. Они вдруг поняли, что компьютер - это не просто модная и дорогая игрушка, но инструмент получения актуальной информации для бизнеса. При этом им не нужно было тратить сколько-нибудь заметного времени, чтобы освоить технологию работы с компьютером (по сравнению с тем, как это было раньше).

Спектр социальных групп, подключающихся к сети Интернет и ищущих информацию в WWW, все время расширяется за счет пользователей, не относящихся к категории специалистов в области информационных технологий. Это врачи, строители, историки, юристы, финансисты, спортсмены, путешественники, священнослужители, артисты, писатели, художники. Список можно продолжать бесконечно. Любой, кто ощутил полезность и незаменимость Сети для своей профессиональной деятельности или увлечений, присоединяется к огромной армии потребителей информации во «Всемирной Паутине».

Web-технология полностью перевернула наши представления о работе с информацией, да и с компьютером вообще. Оказалось, что традиционные параметры развития вычислительной техники - производительность, пропускная способность, емкость запоминающих устройств - не учитывали главного «узкого места» системы - интерфейса с человеком. Устаревший механизм взаимодействия человека с информационной системой сдержи-

вал внедрение новых технологий и уменьшал выгоду от их применения. И только когда интерфейс между человеком и компьютером был упрощен до естественности восприятия обычным человеком, последовал беспрецедентный взрыв интереса к возможностям вычислительной техники.

С развитием технологий гипертекстовой разметки в Интернете стало появляться всё больше сайтов, тематика которых была совершенно различной – от сайтов крупных компаний, повествующих об успехах компании и её провалах, до сайтов маленьких фирм, предлагающих посетить их офисы в пределах одного города.

Развитие Интернет-технологий послужило толчком к появлению новой ветки в Интернете - Интернет-форумов. Стали появляться сайты, и даже целые порталы, на которых люди со всех уголков планеты могут общаться, получать ответы на любые вопросы и, даже, заключать деловые сделки.

Основные идеи современной информационной технологии базируются на концепции, согласно которой данные должны быть организованы в базы данных, с целью адекватного отображения изменяющегося реального мира и удовлетворения информационных потребностей пользователей.

Любая информационная система представляет собой программный комплекс, функции которого состоят в поддержке надежного хранения информации в памяти компьютера, выполнении специфических для данного приложения преобразований информации и/или вычислений, предоставлении пользователям удобного и легко осваиваемого интерфейса. С развитием и распространением сети Интернет информационные системы стали более интерактивными, масштабируемыми и доступными обычным пользователям.

Необходимость систем управления для владельцев сайтов начала проявляться в тот момент, когда количество материалов на веб-сайтах начало стремительно расти. Это привело к тому, что традиционные «ручные» технологии разработки и поддержки сайтов, когда сайт состоял из статических страниц и набора дополнительных специализированных скриптов, стали не успевать за быстро меняющимися условиями бизнеса. Ввод данных на сайт требовал (как минимум) знания технологий HTML/CSS верстки, изменения структуры сайтов были сопряжены с каскадным изменением большого количества взаимосвязанных страниц. Различные автоматизированные механизмы, вроде гостевых книг и новостных лент, внедренные на сайтах как отдельные скрипты и, как правило, написанные разными специалистами, перестали удовлетворять требованиям безопасности. На многих сайтах стали появляться коктейли из разных технологий и подходов к разработке, поэтому возникла потребность в стандартизации программных решений,

в разделении дизайна и содержимого на две независимые составляющие. CMS действительно разделяют сайты на две составляющие: дизайн (внешний вид сайта в целом, отдельных страниц, конкретных блоков информации) и контент. Дизайн сайта как правило «защит» в шаблоны и изменяется значительно реже, чем контент.

Система управления сайтами – это программный комплекс, позволяющий автоматизировать процесс управления как сайтом в целом, так и сущностями в рамках сайта: макетами страниц, шаблонами вывода данных, структурой, информационным наполнением, пользователями и правами доступа, а также по возможности предоставляющий дополнительные сервисы: списки рассылки, ведение статистики, поиск, средства взаимодействия с пользователями и т. д.

Обычно системы обновления делятся на две части: внешнюю – набор HTML-страниц, генерируемых при вызове страниц из браузера посетителя сайта и внутреннюю – систему администрирования. Обе части обычно используют общее хранилище данных, в роли которого, как правило, выступает реляционная база данных (иногда встречаются другие виды хранилищ, например, XML-документы или даже текстовые файлы).

В данном дипломном проекте реализуется программное средство создания веб-приложений с помощью готовых графических компонентов, которое способно интегрироваться в другие программные решения, может использоваться как самими разработчиками для создания пользовательского интерфейса веб-приложения, так и пользователями этого веб-приложения для конфигурации пользовательского интерфейса согласно собственным предпочтениям.

Темой разрабатываемого проекта является «Программное средство создания веб-приложений с помощью готовых графических компонентов».

Перечень задач, поставленных для решения в течение преддипломной практики представлен ниже:

- Анализ предмета, постановка задачи;
- Методы и модели, положенные в основу;
- Разработка структуры проекта.

Целью дипломного проекта является разработка и реализация интегрируемого приложения, общающегося с сервером в сети Интернет с целью предоставления пользователям перечня доступных веб-компонентов. В первую очередь разрабатываемое программное средство предназначается для небольших проектов, в которые будет легко интегрироваться и при этом предоставлять возможности технологии, на которой написан.

1 АНАЛИЗ ЛИТЕРАТУРНЫХ ИСТОЧНИКОВ И СУЩЕСТВУЮЩИХ АНАЛОГОВ

1.1 Аналитический обзор литературных источников

Выбор литературных источников при подготовке к проектированию был обусловлен использованием определенных технологий, созданных для упрощения разработки веб-ориентированного программного обеспечения. В то же время, помимо печатных изданий, были использованы дополнительные ресурсы в сети Интернет.

Первым литературным источником, который использовался для получения информации по теме, стала книга автора Кайла Симпсона «You don't know JS». Эта книга подробно описывает возможности и внутреннее устройство языка программирования JavaScript, а также тонкости использования предоставляемых им инструментов и работы с ним в целом.

Вторым литературным источником, который использовался для получения информации по теме, стала книга автора Кайла Симпсона «Functional-Light JavaScript». Данный источник использовался с целью получения информации о функциональном подходе к программированию для применения их в разработке программного средства. Книга является вполне практико-ориентируемой - автор простым языком объясняет основные принципы функциональной парадигмы, не вдаваясь глубоко в теорию по этой теме, что позволяет быстро разобраться в материале и начать применять полученные знания на практике в разработке программного средства.

Третьим источником информации, который использовался для получения информации по теме, является документация технологии Webix - программного продукта, использовавшегося при разработке. Данная технология предоставляет большое количество уже спроектированных веб-компонентов со своей логикой работы и богатым инструментарием, что благоприятно сказывается на скорости разработки продуктов с использованием данной технологии.

Также стоит отметить сайт habrahabr.ru, который использовался для получения информации о REST - архитектурном стиле взаимодействия компонентов распределенного приложения.

1.2 Анализ существующих аналогов

Целью данной курсовой работы является проектирование и разработка веб-сервиса для компоновки пользовательского интерфейса. Данное программное средство является интегрируемым сервисом, которое может ис-

пользоваться как самими разработчиками для создания пользовательского интерфейса веб-приложения, так и пользователями этого веб-приложения для конфигурации пользовательского интерфейса согласно собственным предпочтениям. Программные средства такого рода называются конструкторами сайтов или CMS и обладают следующим функционалом:

- предоставление полностью готовых шаблонов сайтов с готовым дизайном;
- предоставление готовых дизайнерских решений для пользовательского интерфейса;
- гибкая система управления сайтом.

Такие сервисы целесообразно использовать для:

- создания одностраничных приложений или SPA под трафик с контекстной и таргетированной рекламой;
- визуализации идеи, чтобы впоследствии предоставить ее разработчикам и/или дизайнерам;
- быстрого запуска несложных проектов;
- тестирования идеи, чтобы понять, стоит ли тратить время и деньги на разработку;
- быстрого запуска несложных проектов;
- некоммерческих сайтов "для души".

Серьезные веб-проекты лучше создавать на зарекомендовавших себя CMS или "самописных" движках, заточенных под конкретные задачи. Это так, но в некоторых ситуациях такой подход слишком дорог, дорог и трудозатратен. С тем же WordPress нужно разбираться несколько недель. Если есть время и желание изучать тонкости самостоятельно или средства для оплаты услуг специалиста - отлично. В противном случае можно воспользоваться визуальными конструкторами. Это не панацея, есть проекты, которые невозможно реализовать без участия дизайнеров и программистов. Выбирать конструктор стоит исходя из конкретных задач. Некоторые отлично справляются с Landing Page, другие - подходят для создания многостраничных сайтов, третьи хорошо продвигаются в поиске. Давайте сравним популярные сервисы, чтобы понять в какой ситуации лучше использовать тот или иной продукт. При выборе инструмента для создания сайта нужно учитывать много параметров. Они зависят от типа ресурса и задач, которые он должен решать. Для удобства я составила сравнительную таблицу. В ней прописаны важные, на мой взгляд, характеристики и функциональные особенности конструкторов, которые упомянуты в этом обзоре. Сравним сервисы по таким параметрам:

- типы сайтов - на какие ресурсы рассчитан функционал (визитка,

лендинг, магазин и т.д.);

- уровень пользователей - опыт в разработке: новички, продвинутые пользователи, профессионалы;
- адаптивность шаблонов - наличие в каталоге макетов, адаптированных для мобильных устройств;
- количество готовых шаблонов - сколько в каталоге готовых макетов, за которые не придется платить отдельно;
- уровень пользователей - опыт в разработке: новички, продвинутые пользователи, профессионалы;
- адаптивность шаблонов - наличие в каталоге макетов, адаптированных для мобильных устройств;
- количество готовых шаблонов - сколько в каталоге готовых макетов, за которые не придется платить отдельно;
- уровень кастомизации шаблонов - возможность изменения элементов и дизайна в целом: высокая, средняя, низкая;
- возможность создать сайт с нуля - можно ли открыть пустой макет и собрать страницы из блоков и виджетов;
- обучающие материалы - информационная база по пользованию конструктором;
- возможность редактировать и добавлять код - добавлять свои элементы и редактировать стили через HTML и CSS;
- бесплатный тариф - наличие бесплатного тарифа. Ограничения прописаны в детальном обзоре каждого конструктора ниже;
- триал - наличие тестового периода с расширенным функционалом.
- техподдержка - язык и способы поддержки пользователей;
- минимальный тариф - стоимость минимального тарифа;
- способы оплаты - варианты оплаты тарифов и дополнительных услуг;
- интеграции - подключение к сторонним сервисам для расширения функционала сайта;
- домен - возможность подключить свой домен на бесплатном тарифе, а также условия, на которых он предоставляется бесплатно;
- SEO - возможности оптимизации сайта;
- импорт/экспорт товаров - способы загрузки большого количества товаров в каталог;
- интеграция с CRM - подключение к CRM для автоматического импорта заказов с сайта;
- интеграция с системами аналитики - возможность подключиться к сторонним сервисам аналитики;

- онлайн-оплата - платежные системы, которые можно подключить к сайту;

- интеграция с соцсетями - кнопки, виджеты и комментарии.

В качестве рассматриваемых аналогов будут выступать следующие решения:

- Tilda Publishing;
- LPgeneratorWIX.

1.2.1 Tilda Publishing

Tilda – интуитивный конструктор сайтов. Подходит для создания небольших проектов - информационных и корпоративных ресурсов, Landing Page и интернет-магазинов с десятком-другим позиций. Хотя для последних есть более удобные решения, за последний год Tilda добавила множество возможностей для этого типа сайтов. Появились полноценная корзина с вариантами доставки и оплаты, блоки карточек товаров со встроенными попапами, в которых отображаются увеличенные фотографии и расширенное описание, лейблы "хит акция и другие для визуального выделения товаров. Кроме того, сайт интегрируется с несколькими платежными системами, интернет-эквайерами и CRM. Заявки можно отслеживать во встроенном инструменте конструктора, экспортировать в Google Sheets или Telegram.

Функционал Tilda ориентирован на эффектное оформление лонгридов - стильная типографика, много блоков для комбинирования текстового, визуального и видео-контента. Возможности не ограничиваются готовыми шаблонами и блоками - и то, и другое можно разработать самостоятельно с нуля, используя конструкторы. Для тех, у кого на это нет времени и желания, в каталоге около 200 дизайнов, которые можно настроить под себя с помощью 450 блоков. Есть готовые макеты для пиццерий, антикафе, салонов красоты и других ниш. Для визуализации отдельных элементов сайта дизайнеры Тильды отрисовали целую библиотеку иконок под разные сферы бизнеса, которая регулярно пополняется.

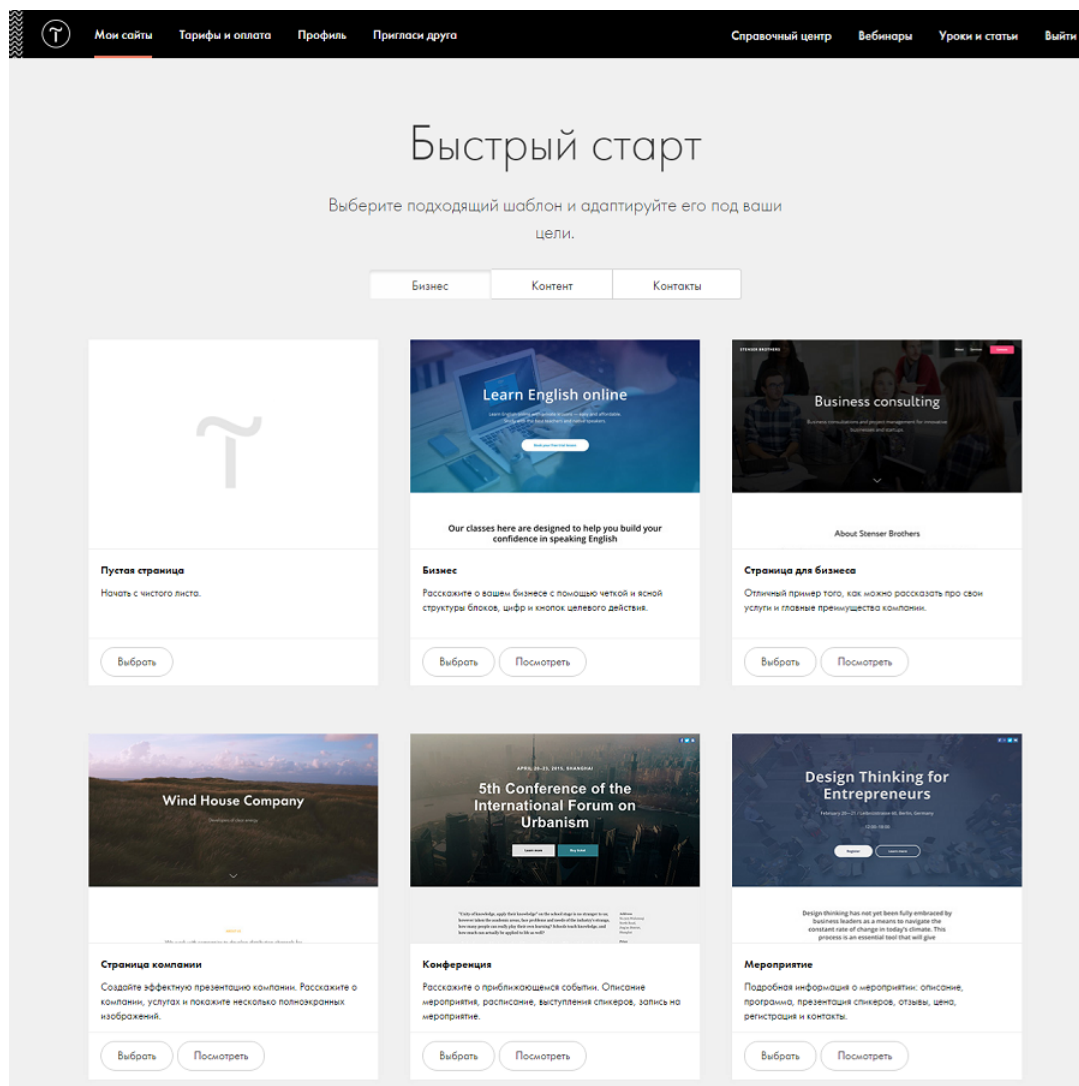


Рисунок 1.1 – Скриншот приложения "Tilda Publishing"

Достоинства:

- Большой выбор готовых шаблонов;
- Удобный интуитивно понятный интерфейс;
- Широкие возможности для кастомизации - цвета, шрифты, отступы, прозрачность, анимация;
- Стильные адаптивные шаблоны;
- Возможность отдельно настроить отступы для мобильных и десктопных версий;
- Возможность создать свой уникальный макет с нуля;
- Большой выбор модулей - текст, блоки преимуществ, формы заявок и обратной связи, опросов, онлайн-бронирования и т. д;
- Генератор UTM-меток;
- Обучающие статьи и видео-уроки по работе с сервисом;
- Хорошая типографика, можно подключать шрифты из Google Fonts,

Туреkit и собственной коллекции;

- Возможность добавить свои элементы с помощью HTML, CSS и JS;
- Интеграция с CRM, сервисами обратных звонков, онлайн-чатами и электронными платежными системами;
- Сайт можно перенести на другой хостинг или собственный сервер, а также интегрировать созданные на Tilda страницы с проектами на Битрикс, WordPress и другими;
- Встроенная аналитика, подключение Google Analytics и «Яндекс.Метрики»;
- Отслеживание количества кликов по кнопкам, заполнения форм и других событий в "Метрике" и "Аналитике" по умолчанию, без настройки целей;
- Подключение на сайт ленты постов Instagram с автоматическим обновлением;
- Возможность настроить передачу данных в налоговую в соответствии с 54-ФЗ;
- Конструктор политики обработки персональных данных.
- Возможность сохранить и использовать для дальнейшей работы собственные шаблоны;
- Подключение HTTPS в интерфейсе конструктора.
- Функционал мультилендинга - можно создать динамический контент, чтобы внешний вид сайта и информация подстраивались под конкретного пользователя;
- Интеграция с популярными онлайн-банками - "Сбербанк "Альфа Банк" и "Тинькофф чтобы принимать платежи и получать деньги на расчетный счет;
- Функционал для верстки email-рассылок с последующей отправкой через MailChimp, UniSender или любой другой сервис с помощью экспорта кода.

Недостатки:

- Высокие тарифы;
- Для хорошего результата требуются определенные познания в веб-дизайне.

1.2.2 LPgenerator

LPgenerator – мощный сервис для разработки одностраничных сайтов. Узкая специализация с лихвой окупается множеством возможностей и интеграций. Не подойдет для создания визитки, блога, информационного портала или онлайн-гипермаркета. Есть возможность подключить на од-

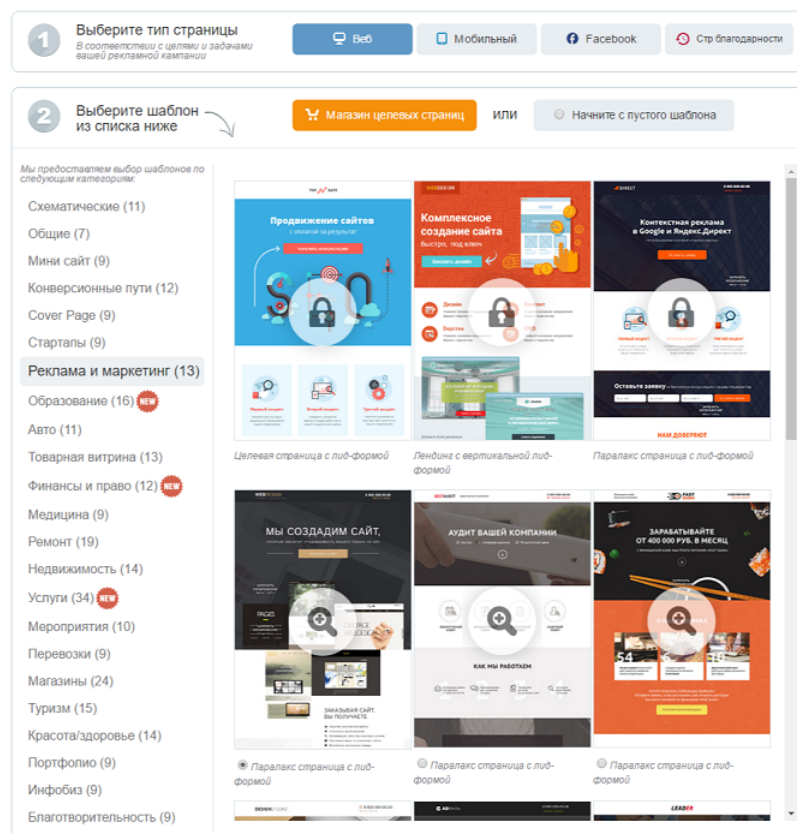


Рисунок 1.2 – Каталог шаблонов "LPgenerator"

ностраничник витрину, но этот инструмент скорее дополнительный. Зато лендинг при должных навыках получится что надо. Сервис ориентирован на профессионалов. Разработчики заинтересованы в том, чтобы на их платформе создавались красивые и конверсионные сайты. Об этом говорит все - от стоимости и содержания тарифов до уровня тех. поддержки и обучения новых пользователей. В LPG есть все для создания уникальных профессиональных сайтов - множество красивых современных шаблонов вкпе с широкими возможностями кастомизации, сборка макета из блоков с чистого листа и доступ к HTML/CSS коду. Но главное отличие от других конструкторов заключается в дополнительных инструментах для раскрутки и заработка на лендингах - CRM и работа с лидами, подробная и детальная аналитика, управление источниками трафика и многое другое.

1.3 Разработка и спецификации функциональных требований

Основной целью создаваемого программного средства является предоставление возможности создать собственные веб-компоненты на основании предоставляемых платформой или разработчиком, который интегрирует данное программное средство в свой продукт; скомпоновать из готовых “односложных” компонентов более комплексные, задав им при этом

логику взаимодействия.

Пользователями данного программного средства могут быть как разработчики с целью более быстрой разработки интерфейса взаимодействия с пользователем с приложением, так и пользователи, которым разработчики, интегрирующие данное программное средство в свой продукт, пожелают предоставить возможность самим определить, как будет выглядеть для них дизайн веб-приложения. Программное средство предоставляет интерфейс для взаимодействия с ним, позволяя гибко себя сконфигурировать. Однако, существует ряд требований к разработчику, интегрирующему данное программное средство в свой продукт:

- Совместимость технологии, на которой осуществляется разработка продукта с технологией Webix (React, Angular, Ember.js);
- Разработчик должен задать место, куда будет интегрироваться программное средство;
- Разработчик должен предоставить способ получения конфигурационных объектов веб-компонентов, которые будут доступны пользователю изначально, в объект конфигурации (JSON, представляющий собой массив, содержащий объекты конфигураций компонентов или ссылку, по которой приложение сможет получить данный JSON).

Перечислим требования к программному средству:

- Стабильная работа;
- Высокая скорость вычислений;
- Простота интеграции в готовые программные решения;
- Дружелюбный интерфейс;
- Возможность кастомизации;
- Возможность протестировать макет в песочнице;
- Возможность сохранять итоговый объект конфигурации скомпонованного пользователем макета;
- Обработка исключительных ситуаций и вывод информации о любых ошибках пользователю.

В качестве системы контроля версий был выбран Git, а в качестве GUI интерфейса для работы с Git используется программное средство GitKraken, так как обладает удобным, доступным интерфейсом, позволяющим легко ориентироваться в возможностях данного программного средства.

2 МОДЕЛИРОВАНИЕ ПРЕДМЕТНОЙ ОБЛАСТИ

2.1 Выбор языка программирования

Для разработки программного средства создания веб-приложений с помощью готовых графических компонентов был выбран язык программирования JavaScript и технология Webix - библиотека для написания UI приложения.

Гипертекстовая информационная система состоит из множества информационных узлов, множества гипертекстовых связей, определенных на этих узлах и инструментах манипулирования узлами и связями. Технология World Wide Web - это технология ведения гипертекстовых распределенных систем в Internet, и, следовательно, она должна соответствовать общему определению таких систем. Это означает, что все перечисленные выше компоненты гипертекстовой системы должны быть и в Web.

Web, как гипертекстовую систему, можно рассматривать с двух точек зрения. Во-первых, как совокупность отображаемых страниц, связанных гипертекстовыми переходами (ссылками - контейнер ANCHOR). Во-вторых, как множество элементарных информационных объектов, составляющих отображаемые страницы (текст, графика, мобильный код и т.п.). В последнем случае множество гипертекстовых переходов страницы - это такой же информационный фрагмент, как и встроенная в текст картинка.

При втором подходе гипертекстовая сеть определяется на множестве элементарных информационных объектов самими HTML-страницами, которые и играют роль гипертекстовых связей. Этот подход более продуктивен с точки зрения построения отображаемых страниц «на лету» из готовых компонентов.

При генерации страниц в Web возникает дилемма, связанная с архитектурой «клиент-сервер». Страницы можно генерировать как на стороне клиента, так и на стороне сервера. В 1995 году специалисты компании Netscape создали механизм управления страницами на клиентской стороне, разработав язык программирования JavaScript.

Таким образом, JavaScript - это язык управления сценариями просмотра гипертекстовых страниц Web на стороне клиента. Если быть более точным, то JavaScript - это не только язык программирования на стороне клиента. Liveware, прародитель JavaScript, является средством подстановок на стороне сервера Netscape. Однако наибольшую популярность JavaScript обеспечило программирование на стороне клиента.

Основная идея JavaScript состоит в возможности изменения значе-

ний атрибутов HTML-контейнеров и свойств среды отображения в процессе просмотра HTML-страницы пользователем. При этом перезагрузки страницы не происходит.

На практике это выражается в том, что можно, например, изменить цвет фона страницы или интегрированную в документ картинку, открыть новое окно или выдать предупреждение.

Название «JavaScript» является собственностью Netscape. Реализация языка, осуществленная разработчиками Microsoft, официально называется Jscript. Версии JScript совместимы (если быть совсем точным, то не до конца) с соответствующими версиями JavaScript, т.е. JavaScript является подмножеством языка JScript.

JavaScript стандартизован ECMA (European Computer Manufacturers Association - Ассоциация европейских производителей компьютеров). Соответствующие стандарты носят названия ECMA-262 и ISO-16262. Этими стандартами определяется язык ECMAScript, который примерно эквивалентен JavaScript 1.1. Отметим, что не все реализации JavaScript на сегодня полностью соответствуют стандарту ECMA. В рамках данного курса мы во всех случаях будем использовать название JavaScript.

JavaScript - объектно-ориентированный скриптовый язык программирования. Является диалектом языка ECMAScript.

JavaScript обычно используется как встраиваемый язык для программного доступа к объектам приложений. Наиболее широкое применение находит в браузерах как язык сценариев для придания интерактивности веб-страницам.

Основные архитектурные черты: динамическая типизация, слабая типизация, автоматическое управление памятью, прототипное программирование, функции как объекты первого класса.

На JavaScript оказали влияние многие языки, при разработке была цель сделать язык похожим на Java, но при этом лёгким для использования непрограммистами. Языком JavaScript не владеет какая-либо компания или организация, что отличает его от ряда языков программирования, используемых в веб-разработке.

Название «JavaScript» является зарегистрированным товарным знаком компании Oracle Corporation.

2.1.1 Возможности языка программирования JavaScript

JavaScript обладает рядом свойств объектно-ориентированного языка, но реализованное в языке прототипирование обуславливает отличия в работе с объектами по сравнению с традиционными объектно-

ориентированными языками. Кроме того, JavaScript имеет ряд свойств, присущих функциональным языкам - функции как объекты первого класса, объекты как списки, карринг, анонимные функции, замыкания - что придаёт языку дополнительную гибкость.

Несмотря на схожий с Си синтаксис, JavaScript по сравнению с языком Си имеет коренные отличия:

- объекты, с возможностью интроспекции;
- функции как объекты первого класса;
- автоматическое приведение типов;
- автоматическая сборка мусора;
- анонимные функции.

В языке отсутствуют такие полезные вещи, как:

- модульная система: JavaScript не предоставляет возможности управлять зависимостями и изоляцией областей видимости;
- стандартная библиотека: в частности, отсутствует интерфейс программирования приложений по работе с файловой системой, управлению потоками ввода/вывода, базовых типов для бинарных данных;
- стандартные интерфейсы к веб-серверам и базам данных;
- система управления пакетами, которая бы отслеживала зависимости и автоматически устанавливала их.

Синтаксис языка JavaScript во многом напоминает синтаксис Си и Java, семантически же язык гораздо ближе к Self, Smalltalk или даже Лиспу.

В JavaScript:

- все идентификаторы регистрозависимы;
- в названиях переменных можно использовать буквы, подчёркивание, символ доллара, арабские цифры;
- названия переменных не могут начинаться с цифры;
- для оформления однострочных комментариев используются //, многострочные и
- внутристрочные комментарии начинаются с /* и заканчиваются */.

Для создания механизма управления страницами на клиентской стороне было предложено использовать объектную модель документа. Суть модели в том, что каждый HTML-контейнер — это объект, который характеризуется тройкой:

- свойства;
- методы;
- события.

Объектную модель можно представить как способ связи между страницами и браузером. Объектная модель — это представление объектов, ме-

тодов, свойств и событий, которые присутствуют и происходят в программном обеспечении браузера, в виде, удобном для работы с ними кода HTML и исходного текста сценария на странице. Мы можем с ее помощью сообщать наши пожелания браузеру и далее — посетителю страницы. Браузер выполнит наши команды и соответственно изменит страницу на экране.

Объекты с одинаковым набором свойств, методов и событий объединяются в классы однотипных объектов. Классы — это описания возможных объектов. Сами объекты появляются только после загрузки документа браузером или как результат работы программы. Об этом нужно всегда помнить, чтобы не обратиться к объекту, которого нет.

2.2 Используемые стандарты

ECMAScript — это встраиваемый расширяемый не имеющий средств ввода-вывода язык программирования, используемый в качестве основы для построения других скриптовых языков. Стандартизирован международной организацией ECMA в спецификации ECMA-262. Расширения языка: JavaScript, JScript и ActionScript.

2.2.1 Что такое ECMAScript

Сначала немного истории. JavaScript создавался как скриптовый язык для Netscape. После чего он был отправлен в ECMA International для стандартизации (ECMA — это ассоциация, деятельность которой посвящена стандартизации информационных и коммуникационных технологий). Это привело к появлению нового языкового стандарта, известного как ECMAScript.

Последующие версии JavaScript уже были основаны на стандарте ECMAScript. Проще говоря, ECMAScript — стандарт, а JavaScript — самая популярная реализация этого стандарта.

2.2.2 История версий

ES — это просто сокращение для ECMAScript. Каждое издание ECMAScript получает аббревиатуру ES с последующим его номером. Всего существует 8 версий ECMAScript. ES1 была выпущена в июне 1997 года, ES2 — в июне 1998 года, ES3 — в декабре 1999 года, а версия ES4 — так и не была принята. Не будем углубляться в эти версии, так как они морально устарели, а рассмотрим только последние четыре.

ES5 был выпущен в декабре 2009 года, спустя 10 лет после выхода третьего издания. Среди изменений можно отметить:

- поддержку строгого режима (strict mode);

- аксессоры `getters` и `setters`;
- возможность использовать зарезервированные слова в качестве ключей свойств и ставить запятые в конце массива;
- многострочные строковые литералы;
- новую функциональность в стандартной библиотеке;
- поддержку JSON.

Версия ES6/ES2015 вышла в июне 2015 года. Это также принесло некую путаницу в связи с названием пакета, ведь ES6 и ES2015 — это одно и то же. С выходом этого пакета обновлений комитет принял решение перейти к ежегодным обновлениям. Поэтому издание было переименовано в ES2015, чтобы отражать год релиза. Последующие версии также называются в соответствии с годом их выпуска. В этом обновлении были сделаны следующие изменения:

- добавлено деструктурирующее присваивание;
- добавлены стрелочные функции;
- в шаблонных строках можно объявлять строки с помощью ``` (обратных кавычек). Шаблонные строки могут быть многострочными, также могут интерполироваться;
- `let` и `const` — альтернативы `var` для объявления переменных. Добавлена "временная мертвая зона";
- итератор и протокол итерации теперь определяют способ перебора любого объекта, а не только массивов. `Symbol` используется для присвоения итератора к любому объекту;
- добавлены функции-генераторы. Они используют `yield` для создания последовательности элементов. Функции-генераторы могут использовать `yield*` для делегирования в другую функцию генератора, кроме этого они могут возвращать объект генератора, который реализует оба протокола;
- добавлены промисы.

ES2016 (ES7) вышла в июне 2016 года. Среди изменений в этой версии ECMAScript можно отметить:

- оператор возведения в степень `**`;
- метод `Array.prototype.includes`, который проверяет, содержится ли переданный аргумент в массиве.

Спустя еще год выходит версия ES2017 (ES8). Данный стандарт получил следующие изменения:

- асинхронность теперь официально поддерживается (`async/await`);
- добавлена возможность ставить запятые в конце списка аргументов функций;
- добавлено два новых метода для работы со строками: `padStart()` и

padEnd(). Метод padStart() подставляет дополнительные символы слева, перед началом строки. А padEnd(), в свою очередь, справа, после конца строки;

- добавлена функция Object.getOwnPropertyDescriptors(), которая возвращает массив с дескрипторами всех собственных свойств объекта;
- добавлено разделение памяти и объект Atomics.
- Что же касается ES.Next, то этот термин является динамическим и автоматически ссылается на новую версию ECMAScript. Стоит отметить, что каждая новая версия приносит новые функции для языка

Выводы:

- ECMAScript выходит ежегодно;
- первые пакеты обновления назывались ES1, ES2, ES3, ES4, ES5;
- новые выпуски (начиная с 2015 года) получили название ES2015, ES2016, ES2017 (аббревиатура ES + год выпуска);
- ECMAScript является стандартом, а JavaScript — это самая популярная реализация этого стандарта.

2.3 Выбор технологии разработки пользовательского интерфейса

Webix – это JavaScript и HTML5 UI библиотека, при помощи которой веб-разработчики могут создавать качественные кросс-браузерные и кросс-платформенные веб-приложения с отзывчивым дизайном. Библиотека доступна под двумя лицензиями: GNU GPLv3 и коммерческой.

Библиотека предлагает 70 готовых к использованию ui-виджетов, которые с легкостью настраиваются в соответствии с требованиями вашего проекта. Webix предлагает простую интеграцию с JQuery, Backbone, Angular и может работать с любой серверной платформой, например, PHP, .NET, Java и Ruby.

Особенности:

- легкость освоения. Документация довольно подробна, и понять, как все устроено, несложно. Для того, чтобы начать работу, не нужно быть JS-гуром или JS-ниндзя. Не нужно даже понимать, в чем разница между ними;
- интеграция с популярными фреймворками. Реализована интеграция с Backbone.js, AngularJS и JQuery. Последняя фишка, например, позволяет создавать Webix-виджеты с использованием JQuery-синтаксиса;
- интеграция со сторонними виджетами. В этом пункте ограничимся списком: Mercury, Nicedit, TinyMce, CodeMirror, CKEditor, Raphael, D3, Sigma, JustGage, Google Maps, Nokia Maps, Yandex Maps, dhtmlxScheduler

and dhtmlxGantt;

- размер — маленький, скорость — высокая. В сжатом виде .js-файл весит всего 128 КБ, и при этом все работает довольно-таки быстро (по словам разработчиков так и вовсе "летает");

- поддержка тачскрина. Созданные виджеты одинаково хорошо себя чувствуют как на десктопах, так и на смартфонах/планшетах.

2.4 Диаграмма прецедентов приложения

Диаграмма прецедентов в UML диаграмма, отражающая отношения между актёрами и прецедентами и являющаяся составной частью модели прецедентов, позволяющей описать систему на концептуальном уровне.

Прецедент, также: вариант использования, сценарий использования — спецификация последовательностей действий (варианты последовательностей и ошибочные последовательности) в Унифицированном языке моделирования (UML), которые может осуществлять система, подсистема или класс, взаимодействуя с внешними действующими лицами.

Сформируем модель вариантов использования разрабатываемой системы (рисунок 2.1).

Основным актером, взаимодействующим с системой, является «Пользователь», который взаимодействует с программным средством создания веб-приложений с помощью готовых графических компонентов. Данный пользователь, используя графический интерфейс данного программного средства, получает доступ к его функциям. В качестве пользователя может выступать как конечный пользователь приложения, в которое будет интегрироваться данное программное средство, или сам разработчик в процессе разработки своего программного средства.

Ограничение функциональности для пользователей могут определять разработчики, интегрирующие данный программный модуль свое программное средство. Да и потом, сами разработчики могут в процессе разработки пользоваться данным инструментом с целью ускорения процесса разработки путем автоматизации тривиальных действий создания графических компонентов.

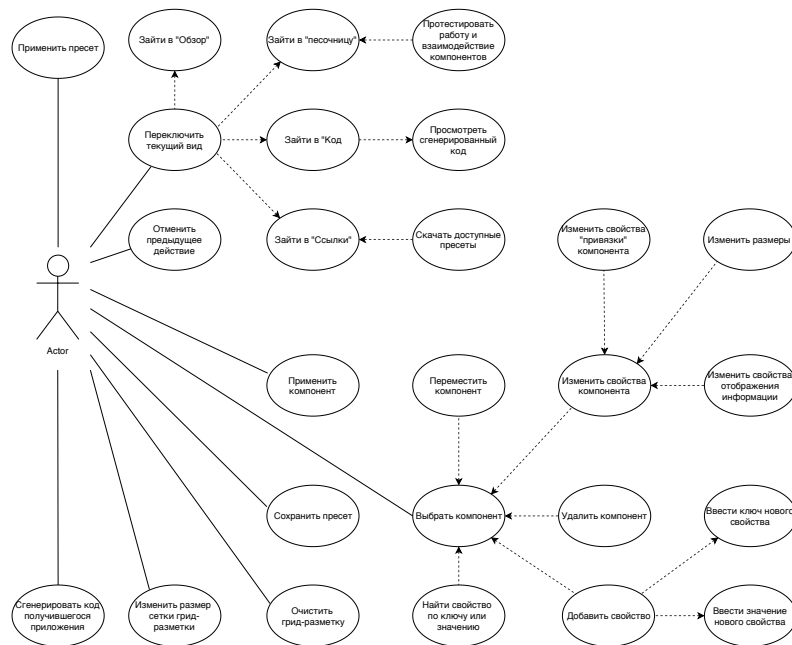


Рисунок 2.1 – Диаграмма прецедентов приложения

На основании диаграммы прецедентов программного средства, изображенной на рисунке 2.1 можно выделить следующие сценарии его использования:

- применение пресета из списка доступных;
- очистить грид-разметку;
- отменить предыдущее действие;
- переключить текущий вид, используя меню;
- изменить размер сетки грид-разметки;
- применить компонент путем перетаскивания нужного из списка компонентов на грид-разметку;
- сохранить пресет;
- сгенерировать код приложения;
- выбрать компонент и применить в его отношении изменения.

Таким образом можно сделать вывод, что программное средство представляет собой довольно гибкий и многофункциональный инструмент. Однако определять доступность всей функциональности конечному пользователю будут разработчики, интегрирующие данное программное средство в свой продукт: ведь не каждому пользователю нужно настолько глубокая кастомизация приложения - большинству хватит просто расположить графические компоненты согласно собственным предпочтениям, не вдаваясь в подробности «связывания» компонентов.

Гибкость в определении доставляемой пользователю функциональности является большим преимуществом данного программного средства.

3 ПРОЕКТИРОВАНИЕ ПРОГРАММНОГО СРЕДСТВА

Проектирование – процесс определения архитектуры, компонентов, интерфейсов и других характеристик системы или её части. Результатом проектирования является проект – целостная совокупность моделей, свойств или характеристик, описанных в форме, пригодной для последующей реализации системы. Оно, наряду с анализом требований, является частью большой стадии жизненного цикла системы, называемой определением системы.

Проектирование системы направлено на представление системы, соответствующее предусмотренной цели, принципам и замыслам; оно включает оценку и принятие решений по выбору таких компонентов системы, которые отвечают её архитектуре и укладываются в предписанные ограничения.

3.1 Описание используемых паттернов проектирования

Шаблон проектирования или паттерн в разработке программного обеспечения — повторяемая архитектурная конструкция, представляющая собой решение проблемы проектирования в рамках некоторого часто возникающего контекста.

Обычно шаблон не является законченным образцом, который может быть прямо преобразован в код; это лишь пример решения задачи, который можно использовать в различных ситуациях. Объектно-ориентированные шаблоны показывают отношения и взаимодействия между классами или объектами, без определения того, какие конечные классы или объекты приложения будут использоваться.

"Низкоуровневые" шаблоны, учитывающие специфику конкретного языка программирования, называются идиомами. Это хорошие решения проектирования, характерные для конкретного языка или программной платформы, и потому не универсальные.

На наивысшем уровне существуют архитектурные шаблоны, они охватывают собой архитектуру всей программной системы. Алгоритмы по своей сути также являются шаблонами, но не проектирования, а вычисления, так как решают вычислительные задачи. В сравнении с полностью самостоятельным проектированием, шаблоны обладают рядом преимуществ. Основная польза от использования шаблонов состоит в снижении сложности разработки за счёт готовых абстракций для решения целого класса проблем.

Шаблон даёт решению своё имя, что облегчает коммуникацию между разработчиками, позволяя ссылаться на известные шаблоны. Таким образом, за счёт шаблонов производится унификация деталей решений: модулей, элементов проекта, — снижается количество ошибок. Применение шаблонов концептуально сродни использованию готовых библиотек кода.

Правильно сформулированный шаблон проектирования позволяет, отыскав удачное решение, пользоваться им снова и снова. Набор шаблонов помогает разработчику выбрать возможный, наиболее подходящий вариант проектирования.

Хотя легкое изменение кода под известный шаблон может упростить понимание кода, по мнению Стива Макконнелла, с применением шаблонов могут быть связаны две сложности. Во-первых, слепое следование некоторому выбранному шаблону может привести к усложнению программы. Во-вторых, у разработчика может возникнуть желание попробовать некоторый шаблон в деле без особых оснований.

3.1.1 Одиночка

В данном программном средстве используется паттерн "одиночка". Одиночка (англ. Singleton) — порождающий шаблон проектирования, гарантирующий, что в однопроцессном приложении будет единственный экземпляр некоторого класса, и предоставляющий глобальную точку доступа к этому экземпляру. У класса есть только один экземпляр, и он предоставляет к нему глобальную точку доступа.

Одиночка (singleton)

Одиночка
Singleton

Тип: Порождающий

Что это:

Гарантирует, что класс имеет только один экземпляр и предоставляет глобальную точку доступа к нему.

Singleton
-static uniqueInstance -singletonData
+static instance() +SingletonOperation()

Рисунок 3.1 – Паттерн проектирования "Одиночка"

Существенно то, что можно пользоваться именно экземпляром класса, так как при этом во многих случаях становится доступной более широкая функциональность. Например, к описанным компонентам класса можно обращаться через интерфейс, если такая возможность поддерживается языком.

Глобальный "одинокый" объект — именно объект, а не набор процедур, не привязанных ни к какому объекту — бывает нужен:

- если используется существующая объектно-ориентированная библиотека;
- если есть шансы, что один объект когда-нибудь превратится в несколько;
- если интерфейс объекта (например, игрового мира) слишком сложен и не стоит засорять основное пространство имён большим количеством функций;
- если, в зависимости от каких-нибудь условий и настроек, создаётся один из нескольких объектов. Например, в зависимости от того, ведётся лог или нет, создаётся или настоящий объект, пишущий в файл, или "заглушка ничего не делающая".

Минусы:

- если объект нужен уже при инициализации, он может быть затребован раньше, чем будет создан;
- бывает, что объект нужен не всегда. В таком случае его создание можно пропустить.

3.1.2 Фабрика

Factory - это паттерн создания объектов (creational pattern). Данный шаблон проектирования предоставляет интерфейс для создания экземпляров некоторого класса. В момент создания наследники могут определить, какой класс инстанцировать.

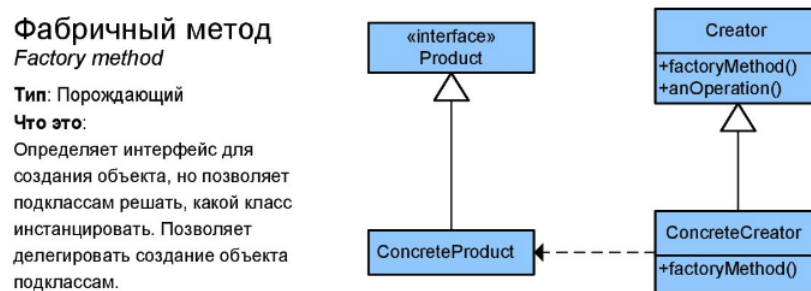


Рисунок 3.2 – Паттерн проектирования "Фабрика"

Иными словами, Фабрика делегирует создание объектов наследникам родительского класса. Это позволяет использовать в коде программы не специфические классы, а манипулировать абстрактными объектами на более высоком уровне.

3.2 Проектирование алгоритма работы программы

На рисунке 3.3 представлена схема алгоритма работы программного средства создания веб-приложений с помощью готовых графических компонентов. На ней отражены такие возможные действия, доступные для выполнения, как применение пресетов и компонентов, редактирование свойств компонентов, удаление компонентов.

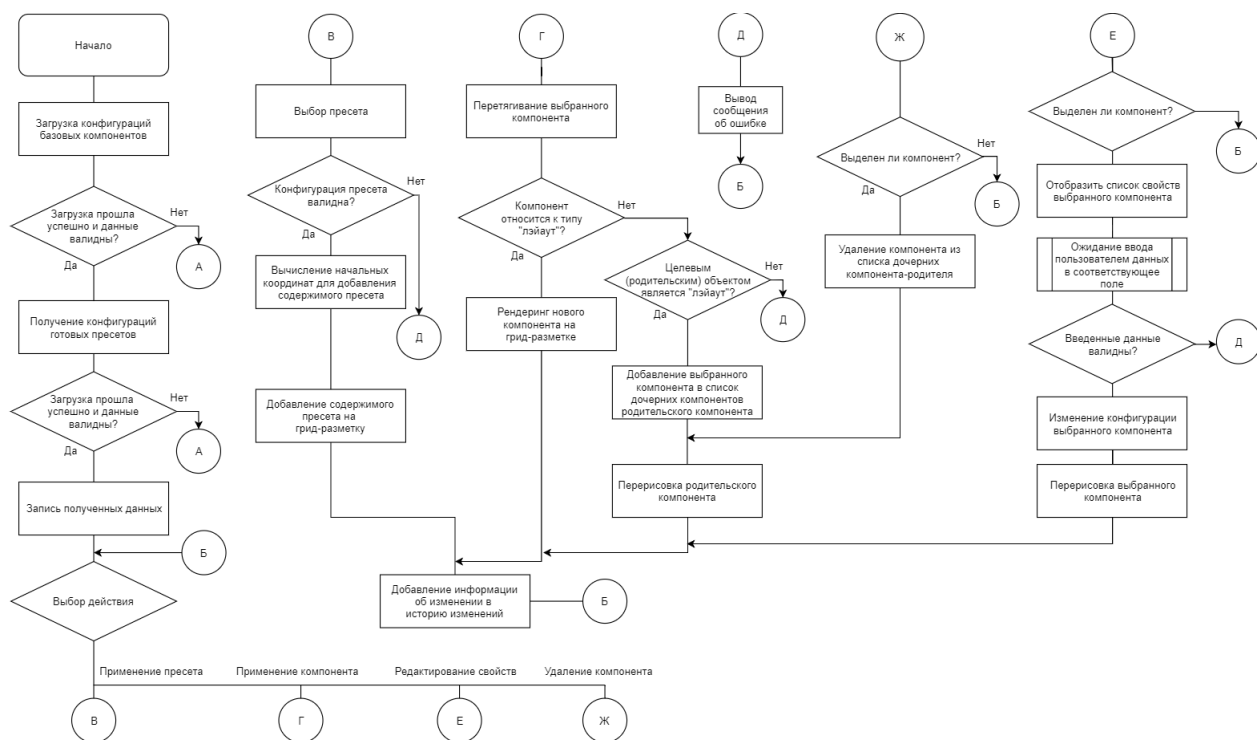


Рисунок 3.3 – Диаграмма прецедентов приложения

В зависимости от конкретного действия, каждое содержит в себе собственные шаги реализации. Так при выборе действия "Применение компонента" происходит отрисовка одного компонента, перетянутого пользователем на грид-разметку, а при выборе "Применение пресета" происходит отрисовка целой совокупности компонентов. "Редактирование свойств" содержит в себе проверку введенных данных на корректность и процесс изменения свойств выбранного компонента. "Удаление компонента" осуществляется при выборе компонента и нажатии кнопки удаления, в таком случае все дочерние элементы (если они есть) также удаляются, после чего родительский компонент (если выбранный удаляемый компонент не был помещен непосредственно на грид-разметку) также перерисовывается. Каждое действие влечет за собой дополнительное действие в виде запоминания выполненных действий в истории изменений, чтобы в случае необходимости "откатить" произошедшие изменения.

3.3 Диаграмма последовательности программного средства

Диаграмма последовательности (Sequence Diagram) – диаграмма, на которой показаны взаимодействия объектов, упорядоченные по времени их проявления.

Основными элементами диаграммы последовательности являются обозначения объектов (прямоугольники), вертикальные линии, отображающие течение времени при деятельности объекта, и стрелки, показывающие выполнение действий объектами. На данной диаграмме объекты располагаются слева направо. Ее недостатком является то, что она занимает много места.

Диаграммы последовательности, описывающие сценарии Business Use Case в виде последовательности обмена сообщениями между объектами - действующими лицами и объектами-исполнителями. Такие диаграммы помогают явно определить в модели обязанности каждого исполнителя в виде набора операций класса.

На диаграмме последовательности изображаются только те объекты, которые непосредственно участвуют во взаимодействии. Ключевым моментом для диаграмм последовательности является динамика взаимодействия объектов во времени.

В UML диаграмма последовательности имеет как бы два измерения. Первое слева направо в виде вертикальных линий, каждая из которых изображает линию жизни отдельного объекта, участвующего во взаимодействии. Крайним слева на диаграмме изображается объект, который является инициатором взаимодействия. Правее изображается другой объект, который непосредственно взаимодействует с первым. Таким образом, все объекты на диаграмме последовательности образуют некоторый порядок, определяемый очередностью или степенью активности объектов при взаимодействии друг с другом.

На рисунке 3.4 представлена диаграмма последовательности применения predetermined конфигураций графических компонентов программного средства создания веб-приложений с помощью готовых графических компонентов. На ней отражен процесс, происходящий в программе каждый раз при перетягивании пользователем компонента на грид.

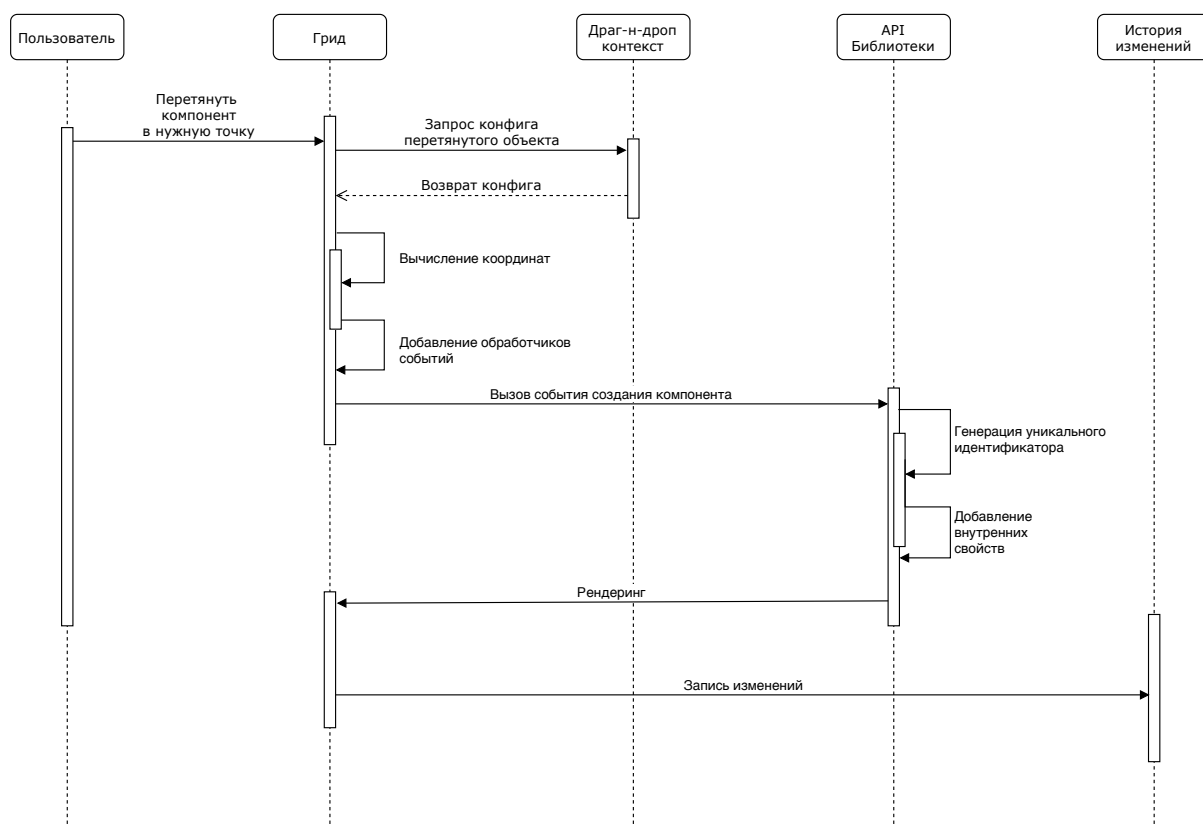


Рисунок 3.4 – Диаграмма последовательности использования predefined configurations of graphical components

3.4 Разработка архитектуры программного средства

В данной архитектуре «Frontend» частью является клиентское приложение. Эта часть системы обменивается данными с серверной, отправляя запросы пользователя в виде HTTP запросов и получая ответы в виде структурированной структуры данных.

Программное средство создания веб-приложений с помощью готовых графических компонентов является интегрируемым сервисом на стороне клиентского приложения, а не самостоятельным программным средством. Таким образом, разработка общей архитектуры фронтенд части приложения остается за разработчиком, интегрирующим данное программное средство в свой продукт.

Данное программное средство является SPA-приложением, осуществляющим логическую навигацию между своими страницами. Программное средство состоит из следующих страниц:

- обзорная страница, скрывающая от пользователя «лишние» панели,

что позволит детальнее осмотреть созданный макет;

- страница, содержащая меню, позволяющее пользователю загрузить новые пресеты, предоставляемые разработчиком продукта;
- страница компонентов, содержащая основные инструменты и функциональность;
- «песочница», предоставляющая пользователю возможность протестировать созданный макет приложения;
- страница, содержащая сгенерированный код макета, сохранить макет как пресет.

Навигацию между видами осуществляет меню-оболочка. Однако как ее подключение, так и подключение всех перечисленных выше страниц является опциональным и лишь предоставляет дополнительную функциональность, которая в будущем может быть, например, подвержена дополнительной монитезации разработком, интегрирующим данное программное средство в свой продукт.

Основной и обязательной страницей является страница компонентов, содержащая главные инструменты:

- палитра компонентов, осуществляющая загрузку компонентов и пресетов и предоставляющая доступ к их спискам;
- инспектор свойств, содержащий меню доступа к свойствам компонентов, настройкам привязки и т.д.;
- грид-разметка, несущая основную функциональность, является местом создания макетов.

Расположение компонентов никак не влияет на функциональность, так что этот пункт целиком и полностью остается за разработчиком, интегрирующим данное программное средство в свой продукт.

Основное преимущество заключается в том, что количество одновременно доступных пользователю экземпляров не ограничивается функциональностью, однако есть одно обязательное к исполнению правило: один грид (грид-разметка) может связываться с каким угодно количеством палитр компонентов и инспекторов свойств, но каждый инспектор свойств и каждая палитра компонентов может быть «связана» лишь с одним гридом.

Предоставляемая гибкость программного средства дает пространство для разнообразия реализации разработки, например разработчик может реализовать коллаборативный сервис, который будет позволять в режиме реального времени нескольким людям «собирать» свое приложение.

4 КОНСТРУИРОВАНИЕ ПРОГРАММНОГО СРЕДСТВА

Например, следующий JavaScript код

```
return <div>Hello{this.props.children}</div>;
```

5 ТЕСТИРОВАНИЕ И ПРОВЕРКА РАБОТОСПОСОБНОСТИ ПС

В данном разделе проведем динамическое ручное тестирование. В таблице 5.1 приведен список тестовых случаев, относящихся к позитивному тестированию, в таблице 5.2 – к негативному.

Таблица 5.1 – Тестовые случаи позитивного тестирования

Модуль (экран)	Описание тестового случая	Ожидаемые результаты	Тестовый случай пройден?
1	2	3	4
Аккаунт	<p>1. Регистрация. Предусловие: необходим существующий ящик электронной почты.</p> <p>1) Нажать кнопку «Регистрация» на главной странице ПС.</p> <p>2) Ввести адрес электронной почты.</p> <p>3) Ввести пароль "12345678".</p> <p>4) Ввести пароль из предыдущего пункта в поле подтверждения пароля.</p> <p>5) Нажать кнопку «Зарегистрироваться».</p> <p>6) Проверить ящик электронной почты, дожидаясь получения электронного письма.</p> <p>7) Перейти по ссылке из полученного письма.</p>	<p>Отображается страница регистрации. На указанный адрес электронной почты приходит письмо со ссылкой. При переходе по ссылке появляется сообщение «Аккаунт подтвержден».</p>	Да
Аккаунт	<p>2. Аутентификация. Предусловие: необходим зарегистрированный в системе аккаунт.</p> <p>1) Нажать кнопку «Вход» на главной странице ПС.</p> <p>2) Ввести адрес электронной почты и пароль аккаунта.</p> <p>3) Нажать кнопку «Войти».</p>	<p>Отображается страница аутентификации. По нажатии кнопки «Войти» открывается главная страница зарегистрированного пользователя.</p>	Да

Продолжение таблицы 5.1

1	2	3	4
Аккаунт	3. Редактирование профиля. Предусловие: необходимо произвести аутентификацию. 1) Нажать кнопку «Мой профиль». 2) Нажать кнопку «Редактировать». 3) Изменить значения полей имени, фамилии, отчества, описания. 4) Обновить страницу. 5) Нажать кнопку «Мой профиль».	Открывается страница профиля пользователя. Открывается страница редактирования личной информации. В профиле отображается новая информация.	Да

Таблица 5.2 – Тестовые случаи негативного тестирования

Модуль (экран)	Описание тестового случая	Ожидаемые результаты	Тестовый случай пройден?
1	2	3	4

6 РУКОВОДСТВО ПО УСТАНОВКЕ И ИСПОЛЬЗОВАНИЮ

7 ТЕХНИКО-ЭКОНОМИЧЕСКОЕ ОБОСНОВАНИЕ РАЗРАБОТКИ И ВНЕДРЕНИЯ ПРОГРАММНОГО СРЕДСТВА

7.1 Характеристика программного средства

Разрабатываемый программное средство создания веб-приложений с помощью готовых графических компонентов представляет собой интегрируемый программный модуль. Разрабатываемый модуль позволяет:

- чистая дисконтированная стоимость (ЧДД);
- срок окупаемости инвестиций (ТОК);
- рентабельность инвестиций (Ри).

Разработка программного модуля осуществлялась на языке JavaScript с использованием технологии Webix.

Разработанное программное средство предполагает, что его интеграция будет производиться в приложение, построенное на основе архитектуры клиент – сервер, где сервером является web-сервер, а клиентом приложение, в которое будет интегрироваться данный программное средство. При инициализации программный модуль будет отправлять запрос на сервер с целью получения конфигураций базовых компонентов, которые и будут использоваться конечным пользователем при создании своего макета приложения.

Интегрируемый программный модуль позволяет разработчику приложения, являющегося местом интеграции, дать пользователю возможность самому определить внешний вид приложения согласно своим предпочтениям. Набор базовых компонентов и правила создания макета определяет разработчик, в чей продукт будет интегрироваться данное программное средство.

Разрабатываемый программный модуль имеет следующие преимущества:

- простой и понятный интерфейс;
- легко конфигурируется;
- гибкая интеграция.

7.2 Расчет затрат на разработку и отпускной цены программного модуля

Общий объем программного модуля определяется на основе информации о функциях разрабатываемого программного модуля, исходя из количества и объема функций, реализуемых программным модулем, по формуле:

$$V_o = \sum_{i=1}^n V_i, \quad (7.1)$$

где V_i — объем i -ой функции программного модуля (количество строк исходного кода (LOC));

n — общее число функций.

С учетом условий разработки общий объем программного модуля уточняется в организации и определяется уточненный объем программного модуля по формуле:

$$V_y = \sum_{i=1}^n V_{yi}, \quad (7.2)$$

где V_{yi} — уточненный объем i -й функции программного модуля (LOC).

Расчет объема функций программного средства и общего объема приведен в таблице 7.1.

Таблица 7.1 – Перечень и объём функций программного модуля

№ функции	Наименование (содержание)	Объём функции, LoC
101	Организация ввода информации	300
102	Контроль, предварительная обработка и ввод информации	500
109	Организация ввода/вывода информации в интерактивном режиме	190
111	Управление вводом/выводом	600
207	Манипулирование данными	4000
506	Обработка ошибочных и сбойных ситуаций	500
507	Обеспечение интерфейса между компонентами	750
601	Отладка прикладных программ в интерактивном режиме	1300
707	Графический вывод результатов	4500
	Общий объем	11 640

В связи с использованием более совершенных средств автоматизации объемы функций были уменьшены и уточненный объем программного модуля составил 10500 LOC вместо 11640 LOC.

Программный модуль относится ко второй категории сложности, и, следовательно, нормативная трудоемкость составит 78 чел./дн.

Коэффициенты использования стандартных модулей и новизны программного модуля, составят $K_T = 0,06$ и $K_H = 0,07$ соответственно.

Коэффициент сложности программного модуля K_C рассчитывается по формуле:

$$K_C = 1 + \sum_{i=1}^n K_i = 1 + 0,06 + 0,07 = 1,13, \quad (7.3)$$

где K_i — нормативная трудоемкость разработки программного модуля (78 чел./дн.);

n — количество учитываемых характеристик.

Нормативная трудоемкость служит основой для определения общей трудоемкости разработки программного модуля, который определяется по формуле:

$$T_o = T_H \cdot K_C \cdot K_T \cdot K_H = 78 \cdot 0,6 \cdot 0,8 \cdot 1,13 = 49 \text{ чел./дн.}, \quad (7.4)$$

где T_H — коэффициент, соответствующий степени повышения сложности за счет конкретной характеристики;

K_T — поправочный коэффициент, учитывающий степень использования при разработке стандартных модулей;

K_H — коэффициент, учитывающий степень новизны программного модуля;

K_C — коэффициент, учитывающий сложность программного модуля.

В соответствии с договором срок разработки — 1,5 месяца (0,16 г.).

Эффективный фонд времени работы одного человека рассчитывается по формуле:

$$\Phi_{\text{эф}} = D_{\text{г}} - D_{\text{п}} - D_{\text{в}} - D_{\text{о}} = 365 - 9 - 103 - 24 = 229 \text{ дн.}, \quad (7.5)$$

где $D_{\text{г}}$ — количество дней в году;

$D_{\text{п}}$ — количество праздничных дней в году;

$D_{\text{в}}$ — количество выходных дней в году;

$D_{\text{о}}$ — количество дней отпуска.

Численность исполнителей проекта ($Ч_p$) рассчитывается по формуле:

$$Ч_p = \frac{T_o}{T_p \cdot \Phi_{\text{эф}}} = \frac{49}{0,16 \cdot 229} = 2 \text{ чел.}, \quad (7.6)$$

где T_o — общая трудоемкость разработки проекта, чел./дн.;
 T_p — срок разработки проекта, лет;
 $\Phi_{эф}$ — эффективный фонд времени работы одного человека.

Разработкой программного средства создания веб-приложений с помощью готовых графических компонентов занимаются двое исполнителей: фронт-энд разработчик и тестировщик.

7.3 Расчет сметы затрат

Расчет основной заработной платы исполнителей представлен в таблице 7.2

Таблица 7.2 – Работники, занятые в проекте

Исполнители	Эффективный фонд времени работы, дней	Дневная тарифная ставка, руб.	Месячный оклад, руб.
Фронт-энд разработчик	35	90	3150
Тестировщик	20	60	1200
Всего	55		4350
Премия (30%)			1305
Основная заработная плата			5655

Дополнительная заработная плата включает выплаты, предусмотренные законодательством о труде: оплата отпусков, льготных часов, времени выполнения государственных обязанностей и других выплат, не связанных с основной деятельностью исполнителей, и определяется по нормативу, установленному в организации, в процентах к основной заработной плате. Приняв данный норматив $H_d = 20\%$, рассчитаем дополнительные выплаты

$$З_d = \frac{З_o \cdot H_d}{100\%} = \frac{5655 \cdot 10\%}{100\%} = 565,5 \text{ руб.}, \quad (7.7)$$

где $З_o$ — норматив дополнительной заработной платы (10%).

Отчисления в фонд социальной защиты населения и в фонд обязательного страхования определяются в соответствии с действующим законодательством по нормативу в процентном отношении к фонду основной и дополнительной зарплат по следующим формулам:

$$З_{сз} = \frac{(З_o + З_d) \cdot H_{сз}}{100\%} = \frac{(5655 + 565,5) \cdot 34,6\%}{100\%} = 2152,3 \text{ руб.}, \quad (7.8)$$

где $З_о$ — норматив дополнительной заработной платы (10%);
 $З_д$ — дополнительная заработная плата, руб.;
 $Н_{сз}$ — норматив отчислений в фонд социальной защиты населения и на обязательное страхование (34 + 0,6%).

Расходы по статье «Материалы» рассчитываются по формуле:

$$М = Н_м \cdot \frac{V_o}{100} = 0,5 \cdot \frac{10500}{100} = 52,5 \text{ руб.}, \quad (7.9)$$

где $Н_м$ — норма расхода материалов в расчете на 100 строк исходного кода программного модуля (0,5 руб.);
 V_o — общий объем программного модуля (10500 LoC).

Расходы по статье «Машинное время» включают оплату машинного времени, необходимого для разработки и отладки ПО, которое определяется по нормативам на 100 строк исходного кода и рассчитываются по формуле:

$$P_m = Ц_м \cdot \frac{V_o}{100} \cdot Н_{мв} = 0,3 \cdot \frac{11\,640}{100} \cdot 12 = 419 \text{ руб.}, \quad (7.10)$$

где $Ц_м$ — цена одного машино-часа (0,3 руб.);
 $Н_{мв}$ — норматив расхода машинного времени на отладку 100 строк исходного кода (12 машино-часов).

Затраты по статье «Накладные расходы», связанные с необходимостью содержания аппарата управления, вспомогательных хозяйств и опытных (экспериментальных) производств, а также с расходами на общехозяйственные нужды, относятся к конкретному ПО по нормативу в процентном отношении к основной заработной плате исполнителей. Принимая норматив равным $Н_{нр} = 80\%$ получим величину расходов

$$P_n = \frac{З_о \cdot Н_{нр}}{100\%} = \frac{5655 \cdot 80\%}{100\%} = 4524 \text{ руб.} \quad (7.11)$$

Общая сумма расходов по смете определяется как сумма вышерассчитанных показателей и рассчитывается по формуле:

$$\begin{aligned} C_{\pi} &= З_о + З_д + З_{сз} + З_{ос} + М + P_m + P_{нк} + П_з + P_n = \\ &= 13\,368,3 \text{ руб.} \end{aligned} \quad (7.12)$$

7.4 Расчет экономической эффективности реализации на рынке автоматизированной системы управления курьерской службой

Программный модуль планируется разместить в сети Интернет, организации, имеющие в структуре курьерскую службу доставки грузов, смогут скачать его по цене, определенной на основе маркетинговых исследований рынка систем управления контентом сайта, 2400 руб.

В среднем в год прогнозируется, что 10 организаций скачает разработанный программный модуль.

Налог на добавленную стоимость составит:

$$\text{НДС} = \frac{24000 \cdot 20\%}{100\%} = 4800 \text{ руб.} \quad (7.13)$$

Таким образом, разработчик получит доход в размере 24000 руб. Приrost чистой прибыли от реализации программного модуля в сети Интернет можно определить по формуле 7.14. В первый год реализации программного модуля на рынке разработчик получит чистую прибыль в размере::

$$\begin{aligned} \Delta\P &= (Д - \text{НДС} - З) \cdot (1 - Н_{\pi}) = \\ &= (24000 - 4800 - 13\,368,3) \cdot (1 - 0,18) = 4198,8 \text{ руб.}, \end{aligned} \quad (7.14)$$

где Д — доход полученный от реализации продукта, руб.;
НДС — налог на добавленную стоимость (20%);
З — затраты на разработку программного модуля, руб.;
Н_π — ставка налога на прибыль (18%).

Рентабельность затрат на разработку программного средства создания веб-приложений с помощью готовых графических компонентов составит:

$$P = \frac{\Delta\P}{C_{\pi}} \cdot 100\% = \frac{4198,8}{13\,368,3} \cdot 100\% = 31,4\%, \quad (7.15)$$

Таким образом, все затраты на разработку программного модуля окупятся в первый год от реализации программного модуля в сети Интернет. Преимущества разработанного модуля для пользователя позволяют прогнозировать его коммерческий успех в будущем.

Следовательно, реализация программного модуля автоматизации курьерской службой на рынке является экономически эффективной и его разработку целесообразно осуществлять.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

ПРИЛОЖЕНИЕ А

(обязательное)

Фрагменты исходного кода

```
<!-- index.html -->
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <meta charset="UTF-8" />
  <link rel="stylesheet" href="./node_modules/semantic-ui-css/semantic.min.
    css"/>
</head>
<body>
  <div id="root"></div>

  <!-- Dependencies -->
  <script src="./node_modules/react/dist/react.js"></script>
  <script src="./node_modules/react-dom/dist/react-dom.js"></script>

  <!-- Main -->
  <script src="./dist/bundle.js"></script>
</body>
</html>
```