Учащийся \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(И.В. Гуляев)

Преподаватель \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(В.А. Трусевич)

Руководитель программы \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(В.В. Королёв)

**Отчёт по летней практике**

**1 года обучения СЕГРИС**

на тему:

«Приложение ToDo»

**Министерство образования и науки Российской Федерации**

федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования

**«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ**

**УНИВЕРСИТЕТ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ,**

**МЕХАНИКИ И ОПТИКИ»**

АНО ДПО «СЕГРИС»

СОДЕРЖАНИЕ

[ВВЕДЕНИЕ 3](#_Toc517827305)

[1. Предметная область 4](#_Toc517827306)

[2. ПРОЕКТИРОВАНИЕ РАЗРАБОТКИ 5](#_Toc517827308)

[2.1 Обоснование выбора технологий и средств разработки 5](#_Toc517827309)

[2.2 Программная реализация 5](#_Toc517827310)

[2.3 Результаты работы программы 5](#_Toc517827311)

[ЗАКЛЮЧЕНИЕ 6](#_Toc517827312)

[СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ 7](#_Toc517827313)

ПРИЛОЖЕНИЕ 1 8

ВВЕДЕНИЕ

Я хочу представить вам мой проект- это приложение todo,которое сделано для того, чтобы пользователь мог отслеживать выполнение или не выполнение задач, которые он ввёл. Моё приложение способно хранить задачи пользователей определённое время . Это приложение умеет выполнять следующие функции :

* Создавать задачи
* Удалять задачи
* Отмечать выполнение задачи
* Хранить задачи определенное время

1. Предметная область

Задача — проблемная ситуация с явно заданной целью, которую необходимо достичь; в более узком смысле задачей также называют саму эту цель, данную в рамках проблемной ситуации, то есть то, что требуется сделать. Подобные приложения:

* Wunderlist
* Todoist
* Trello
* Google Keep

1. ПРОЕКТИРОВАНИЕ РАЗРАБОТКИ
   1. Обоснование выбора технологий и средств разработки

Я решил выбрать html,или язык гипертекстекстовой разметки,используется для создания базовой структуры и содержимого веб-страницы.Css ,или каскадные таблицы таблицы стилей,применяются для дизайна веб-страницы.javascript используется для определения интерактивных элементов веб-страницы.Эти технологии используютя при создании большинства сайтов,поддерживаются во многих браузерах и просты в освоении.

* 1. Программная реализация

Разработанное мною приложение работает в браузере ,поддерживающем CSS,HTML,JavaScript.Приложение было написано при помощи текстового редактора Sublime Text 3.

* 1. Результаты работы программы

Чтобы взаимодействовать с программой необходимо установить бразер ,который будет поддерживать HTML5 ,CSS3 ,JavaScript.После этого нужно запустить файл под названием "index.html" ,используя браузер .В браузере откроется программа.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В течение разработки приложения были выполнены следующие задачи: 1.Выбрать тему проекта

2.Описать функционал проекта в отчете

3.Написать программный код

4.Сформировать отчет

5.Разработать презентацию по отчету

Поставленные задачи решены. Цели достигнуты.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Справочник CSS: <http://htmlbook.ru/css>
2. Справочник JavaScript <https://developer.mozilla.org/ru/>
3. Справочник JavaScript: [https://learn.javascript.ru](https://learn.javascript.ru/)

ПРиложение 1

Стартовый Экран

