# Бриф на разработку проекта (программного приложения)

# «Project Enigma»

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1.** | **Об авторе** | |
| 1.1 | ФИО | Круглеков Дмитрий Вячеславович |
| 1.2 | Группа | ПИ – б – о – 192(2) |
| 1.3 | Контактный телефон, email | +7(978)-065-4993  boss.skifi@mail.ru |
| **2.** | **Блок «Проект»** | |
| 2.1 | Цели и задачи создания приложения | Защита курсовой работы по дисциплине «Программирование», индивидуальное задание по дисциплине «Введение в специальность», получение личного опыта в программировании и криптографии. |
| 2.2 | Целевая аудитория. | Пользователи, желающие зашифровать свою переписку таким образом, чтобы только собеседники могли понять друг друга. |
| 2.3 | Имеющиеся конкуренты (ссылки) | 1. **Enigma Simulator v7.0** 2. **Enigma Machine Emulator** |
| 2.5 | Укажите сроки, отводимые на выполнение. | 2 месяца |
| **3.** | **Блок «Технологии»** | |
| 3.1 | Язык(и) программирования. | С++ |
| 3.2 | Среда разработки. | QT Creator. |
| 3.3 | Используемые технологии. | QT Framework |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 3.4 | Требования и задачи тестирования. | 1. Шифрование и расшифровка букв при разных настройках роторов и рефлекторов. Для испытания шифровального алгоритма. Выявления ошибок при шифровании. 2. Тестирование алгоритма проверки введенных настроек. 3. Работа всех кнопок. Для выявления не работающих компонентов. 4. Проверка алгоритма “перещелкивания” роторов при нажатии на клавиатуру программы таким образом, как написано в техническом задании. 5. Запуск “Enigma\_GUI” и “Enigma\_Code” |
| 3.5 | Компоненты проекта | Приложение с графическим интерфейсом “Enigma\_GUI”, приложение, работающее в консоли “Enigma\_Code”, техническая документация, бриф |