

Сопроводительное письмо команды ТП-4.2-1

1 Описание проекта

В веб-приложении для проката спортивного инвентаря «SportBox» клиенты могут оформить заказ на аренду оборудования, оплатить его и получить рекомендации по спортивным мероприятиям, которые можно посетить. Приложение может быть также интегрировано в работу сотрудников организации: им доступен просмотр и редактирование данных об оборудовании, мероприятиях, заказах, клиентах.

2 Описание команды

Над проектом работала команда 1 группы 4.2 (ТП-4.2-1). Состав команды:

- Студент Корнилов Илья Романович, кафедра информационных технологий управления;
- Студентка Бабкина Екатерина Александровна, кафедра информационных технологий управления;
- Студент Кандауров Игнатий Александрович, кафедра информационных технологий управления.

3 Описание процесса разработки

Разработка велась в соответствии с Git-flow. Была создана главная ветка main, содержащая стабильную и готовую к развертыванию версию кода, а также ветка develop, в которой велась активная разработка и интеграция новых функций.

Когда разработчик начинал работу над новой функцией, он создавал для этих целей ветку feature от ветки develop, а по завершении работы создавал pull request для вливания ветки feature в ветку develop. Перед интеграцией новой функции она тестировалась другим разработчиком.

Когда функциональность достигла стабильного состояния, была создана ветка release от ветки develop. В этой ветке были произведены финальные исправления ошибок, подготовка документации и другие задачи, связанные с

выпуском продукта. По завершении работы над релизом, были созданы pull request для вливания ветки release в ветки main и develop.

После указания заказчика на ошибки в проекте была создана ветка hotfix для их исправления. По завершении работы над исправлениями были созданы pull request для вливания ветки release в ветки main и develop.

Работа в команде велась в соответствии с гибкой методологией разработки Scrum. В начале разработки был сформирован продуктовый бэклог. Работа в рамках одного спринта начиналась с выбора задач из продуктового бэклога. Каждый день проводились встречи участников команды для обсуждения прогресса, планов и трудностей. По завершении спринта сделанная работа демонстрировалась заказчику и оценивалась им.

4 Описание основных функций проекта

В проекте были реализованы следующие функции:

- Формирование клиентом заказа на прокат спортивного инвентаря (включает в себя пересчет стоимости с учетом долга клиента);
- Оплата заказа (интеграция с платежными системами не была проведена);
- Предоставление клиенту советов по посещению спортивных мероприятий (рекомендации формируются на основе данных о дате и содержимом заказа);
- Просмотр и редактирование сотрудником данных компании (в аккаунте администратора у сотрудника есть возможность работы со списками оборудования, мероприятий, заказов, клиентов);
- Добавление клиентов в «черный список» за порчу оборудования и/или неуплату аренды (производится сотрудником в аккаунте администратора).

5 Описание проблем, с которыми столкнулась команда, и их решений

Основная проблема — перегрузка задачами, которые необходимо выполнить в короткие сроки.

Решение: объемные задачи были разделены на более мелкие и конкретные подзадачи. Нагрузка была распределена между участниками команды с учетом их навыков. Задачи были приоритизированы, работа команды была сосредоточена на наиболее важных для достижения целей проекта задачах.