

МИНИСТЕРСТВО ЦИФРОВОГО РАЗВИТИЯ, СВЯЗИ И МАССОВЫХ
КОММУНИКАЦИЙ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ "САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ТЕЛЕКОММУНИКАЦИЙ ИМ. ПРОФ.
М. А. БОНЧ-БРУЕВИЧА"

Факультет инфокоммуникационных сетей и систем
Кафедра сетей связи и передачи данных

ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА №2
по дисциплине «Полный жизненный цикл программного обеспечения»
Диаграмма Ганта

Выполнили:
студенты 4 курса
ИКПИ-14
Дунаев В.Е.
Крылов А.В.
Хохлов Т.В.

Санкт-Петербург
2024

Описание работ

Разработка технического задания: На этом этапе собираются и формализуются требования к системе. Определяются цели, функции и ограничения проекта.

Прототипирование: Создание предварительной версии игры, которая позволяет визуализировать и протестировать ключевые функции.

Технический проект: На этом этапе разрабатывается детальный план реализации проекта, включая архитектуру системы, выбор технологий и инструментов, а также распределение задач между участниками команды.

Разработка программы: Основной этап, на котором происходит написание кода и создание программного обеспечения согласно техническому заданию и проекту.

Разработка программной документации: Создание документации, описывающей функциональность, архитектуру и использование программного обеспечения.

Функциональные испытания: Тестирование игры для проверки соответствия её функциональности требованиям, указанным в техническом задании.

Нагрузочные испытания: Тестирование системы на устойчивость к высокой нагрузке.

Пользовательские испытания: Тестирование системы реальными пользователями для получения их мнения и выявления потенциальных проблем с дизайном и механиками.

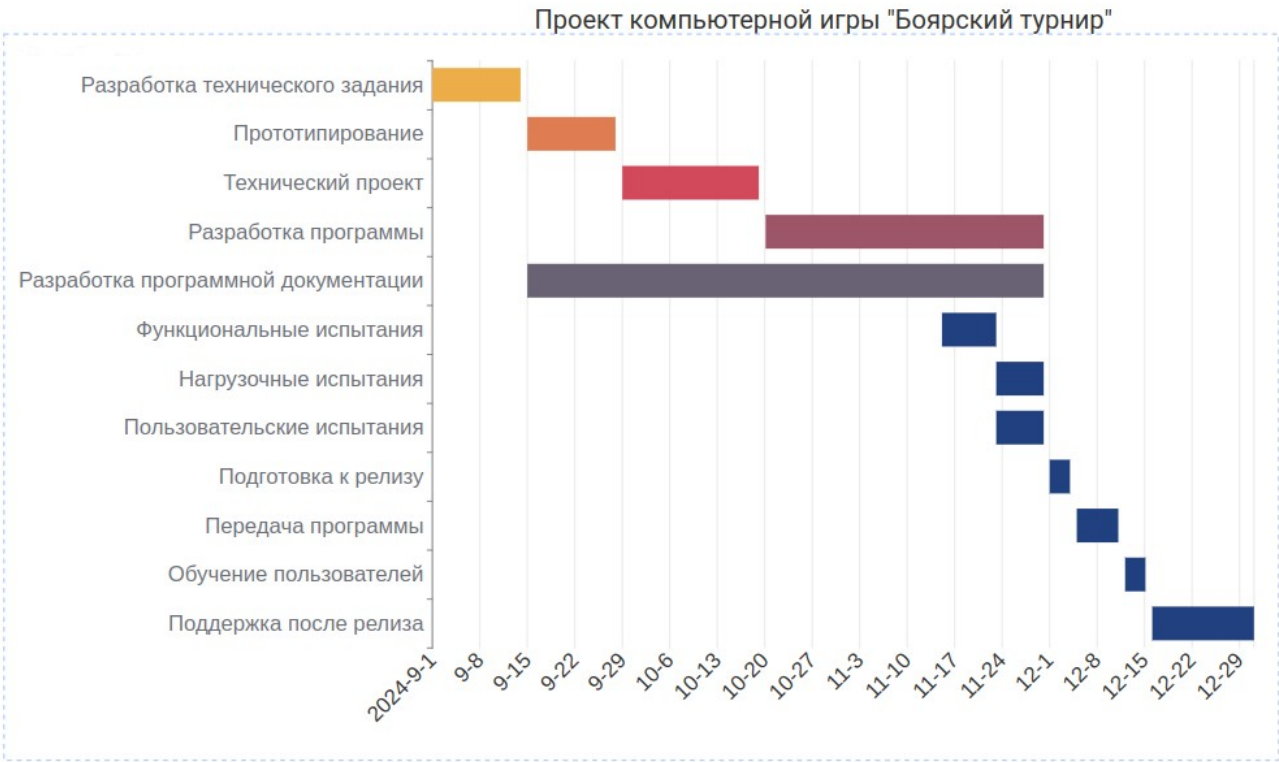
Подготовка к релизу: Завершение всех подготовительных работ перед запуском игры. Включает в себя финальное тестирование, исправление ошибок и подготовку всех необходимых материалов для релиза.

Передача программы: Официальная передача готового программного обеспечения пользователям. Включает в себя распространение игры в сети интернет.

Обучение пользователей: При первом запуске игры пользователям предлагается пройти обучение основным механикам, чтобы они могли разобраться в игре.

Поддержка после релиза: Обеспечение технической поддержки и устранение возможных проблем после запуска продукта.

Диаграмма Ганта



Вывод