### ПРОЕКТИРОВЩИК

**АРХИТЕКТУРА ПРОДУКТА:**

1. Тело программы: включает в себя модули, отвечающие за взаимодействие с нейросетью, обучение моделей, преобразование массивов данных, связь с БД, выстраивание графической среды (построение GUI)

2. Хранилище данных: база данных для хранения голосовых и пользовательских данных

3. Пользовательский интерфейс (UI): часть приложения, с которой пользователь взаимодействует для ввода текста и выбора голоса

4. Аутентификация и управление учетными записями: компонент, предоставляющий безопасное управление учетными записями пользователей, аутентификацию и регистрацию.

**ТРЕБОВАНИЯ К СИСТЕМНОМУ ПО:**

Для обеспечения эффективной работы приложения важно запускать его на операционной системе Windows, так как разработка и тестирование осуществлялись на этой платформе. Особое внимание следует уделить ознакомлению с руководством по развертыванию нейросети на персональном компьютере, которое поможет правильно настроить объекты и предоставить необходимые ресурсы для работы приложения. Необходимый файл может быть найден и загружен на ресурсе GitHub, где также доступна подробная информация и инструкции по развертыванию и настройке.

**АРХИТЕКТУРНАЯ ДИАГРАММА:**

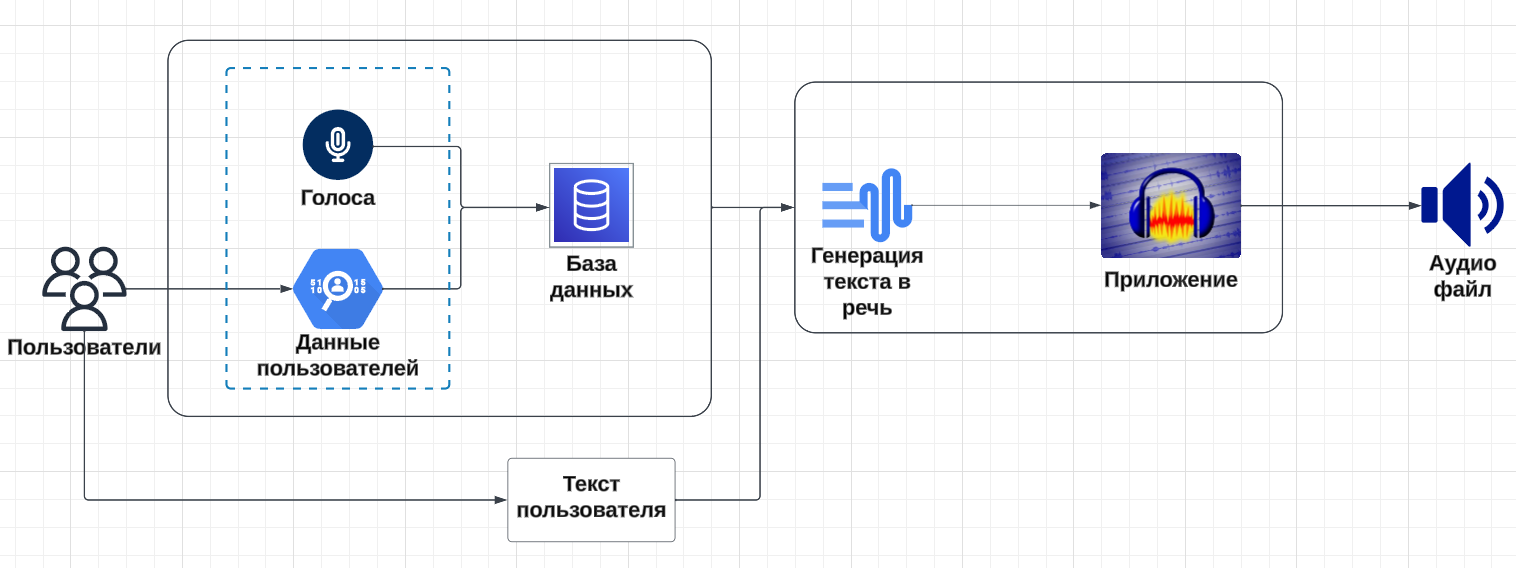
****

Рисунок 1 – Архитектурная диаграмма

**ФУНКЦИОНАЛЬНАЯ ДИАГРАММА:**

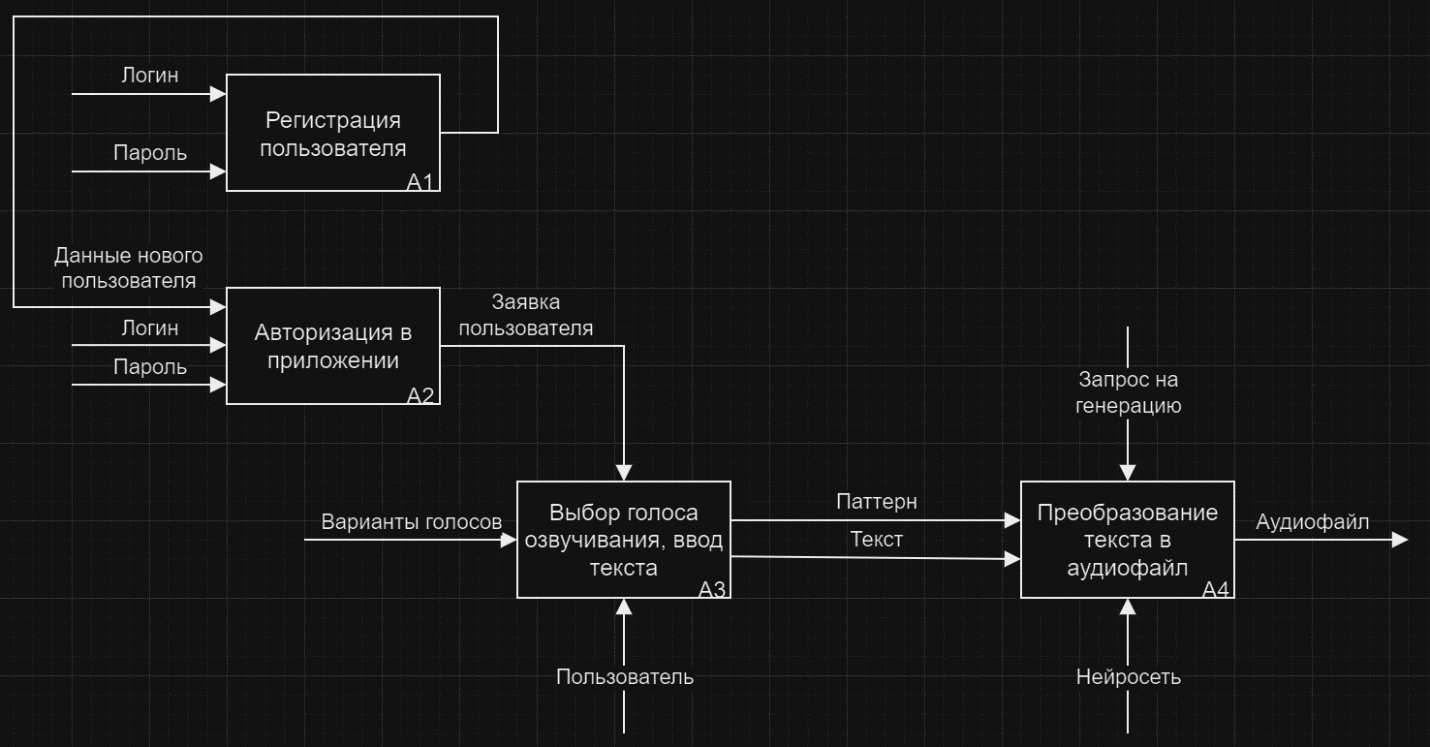


Рисунок 2 – Фактическая детализированная функциональная диаграмма

**ДИАГРАММА ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ:**

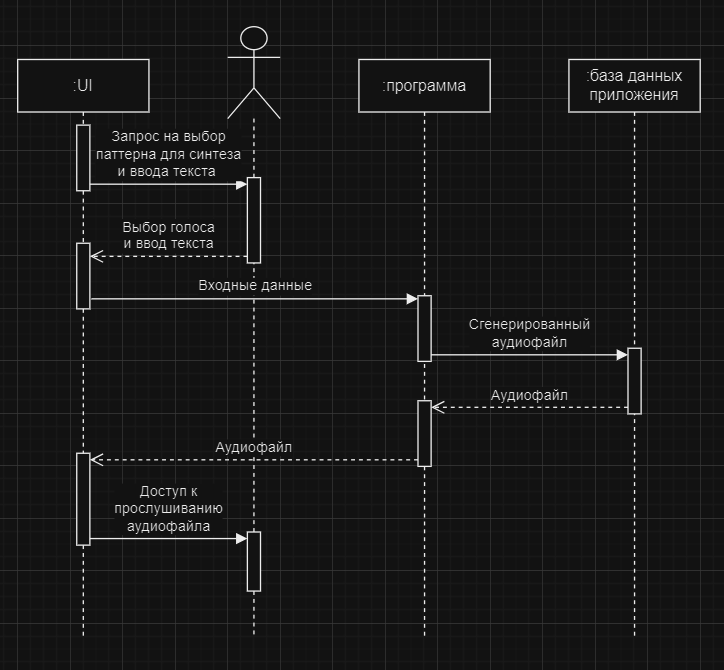


Рисунок 3 – Основная функция работы приложения

**КОНЦЕПТУАЛЬНАЯ МОДЕЛЬ БД:**

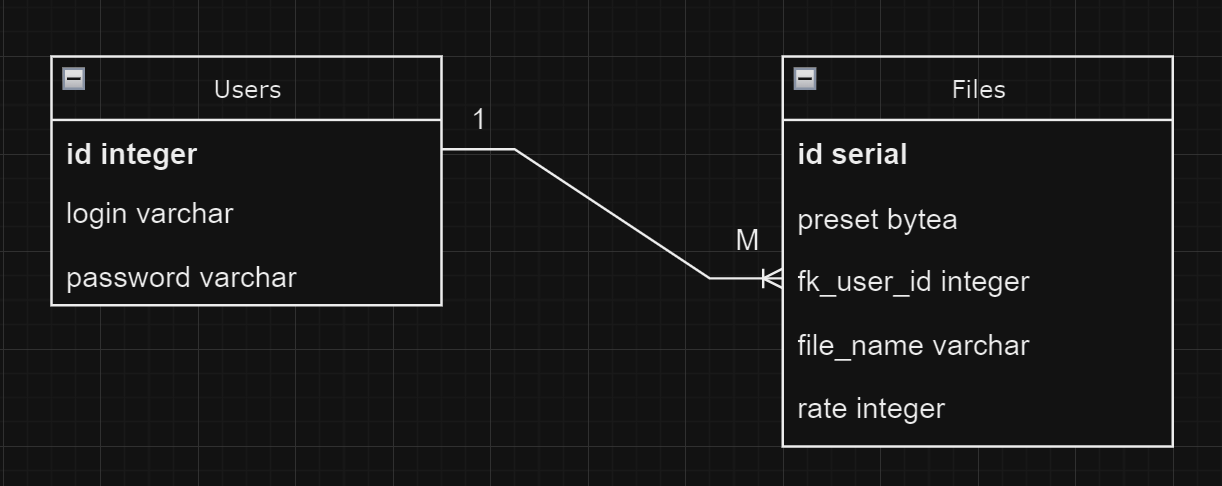
****

Рисунок 4 – Концептуальная модель базы данных