

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
“ВОРОНЕЖСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ”

*Факультет компьютерных наук
Кафедра информационных систем
Интернет магазин футболок*

Курсовой проект

09.03.02 Информационные системы и технологии

Обучающийся _____ *И.Е. Лесных*
Обучающийся _____ *Г.О. Латынин*
Обучающийся _____ *А.А. Товмасын*
Руководитель _____ *В.С. Тарасов.*

Воронеж 2019

Содержание

Содержание.....	2
Введение	3
1. Постановка задачи	4
2. Анализ.....	5
2.1 Анализ предметной области.....	5
2.2 Сравнение с аналогами.....	5

Введение

В современном мире мы наблюдаем постоянный рост рынка одежды. Компаниям и предпринимателям необходимо улучшать свой продукт и улучшать методы его сбыта, чтобы выдерживать высокую конкуренцию на рынке.

С приходом интернета в повседневную жизнь человека все больше компаний привлекают его себе в помощь, в том числе и магазины одежды. Он позволил расширить территорию сбыта продукции вплоть до всего мира и не удивительно, что почти все магазины создают свои веб-сайты для реализации своей продукции. Эти интернет магазины имеют очевидные преимущества по сравнению и их аналогами в реальном мире. Главным преимуществом онлайн-магазинов для покупателей является отсутствие нужды в непосредственном присутствии в магазине или торговом центре. А для владельцев магазина одним из ключевых факторов является то, что снижаются издержки на содержание магазина, так как отсутствует арендная плата за место для магазина и заработная плата продавцов, так как большую часть их обязанностей берет на себя веб-приложение.

При разработке проекта используется каскадная модель, которая включает в себя следующие этапы:

1. Определение требований.
2. Проектирование.
3. Конструирование (также «реализация» либо «кодирование»).
4. Воплощение.
5. Тестирование и отладка (также «верификация»).
6. Инсталляция.
7. Поддержка.

Также в процессе разработки будет использоваться парадигма объектно-ориентированного программирования.

1. Постановка задачи

Целью курсового проекта является создание веб-приложения, выполняющего функции интернет-магазина по продаже футболок.

В системе предусмотрены три уровня доступа:

1. Неавторизованный пользователь;
2. Авторизованный пользователь;
3. Администратор.

Неавторизованный пользователь обладает следующими возможностями:

- Регистрация;
- Авторизация;
- Просмотр товаров из каталога;
- Добавление товаров в корзину;

Авторизованный пользователь обладает следующими возможностями:

- Просмотр товаров из каталога;
- Добавление товаров в корзину;
- Оформление заказа;
- Изменение личных данных;
- Выход из системы.

Администратор обладает следующими возможностями:

- Добавление товаров в каталог;
- Изменение товаров в каталоге;
- Удаление товаров из каталога;
- Обработка заказа:
 1. Принятие/Отклонение заказа;
 2. Изменение статуса заказа;

- Изменение личных данных;
- Выход из системы;

2. Анализ

2.1 Анализ предметной области

Сейчас почти все магазины имеют свои веб-приложения для взаимодействия с клиентами. И для того чтобы выдерживать конкуренцию даже маленьким магазинам нужно делать свои интернет-магазины.

2.2 Сравнение с аналогами

СпортМастер является одним из ключевых игроков на российском рынке спортивных товаров.

Достоинства:

1. Наличие личного кабинета;
2. С помощью различных фильтров легко можно найти интересующий товар;
3. Есть раздел "Отзывы";
4. Доставка.

Недостатки:

1. Сложный интерфейс.