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. Товмасян*

Руководитель \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ *В.С. Тарасов.*

Воронеж 2019

# **Содержание**

[**Содержание** 2](#_Toc35186842)

[**Введение** 3](#_Toc35186843)

[**1. Постановка задачи** 4](#_Toc35186844)

[**2. Анализ** 5](#_Toc35186845)

[**2.1 Анализ предметной области** 5](#_Toc35186846)

[**2.2 Сравнение с аналогами** 5](#_Toc35186847)

# **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. Cложный интерфейс.