

Экзамен

Planificarea aplicațiilor desktop

Вариант 4

Преподаватель: Гайрунова Наталья

Ученик (ца) : Кирияк
Мария

Группа: Р-2424Р

Кишинев, 2025

1. Сценарий настольного приложения «Агентства недвижимости». Создайте прототип настольного приложения в файле Figma, который позволит: добавлять и управлять объектами недвижимости; управлять заказами; искать и фильтровать объекты недвижимости по названию, категории, цене; аутентифицировать продавцов (администратор/продавец); просматривать статистику продаж. (25 пункта)

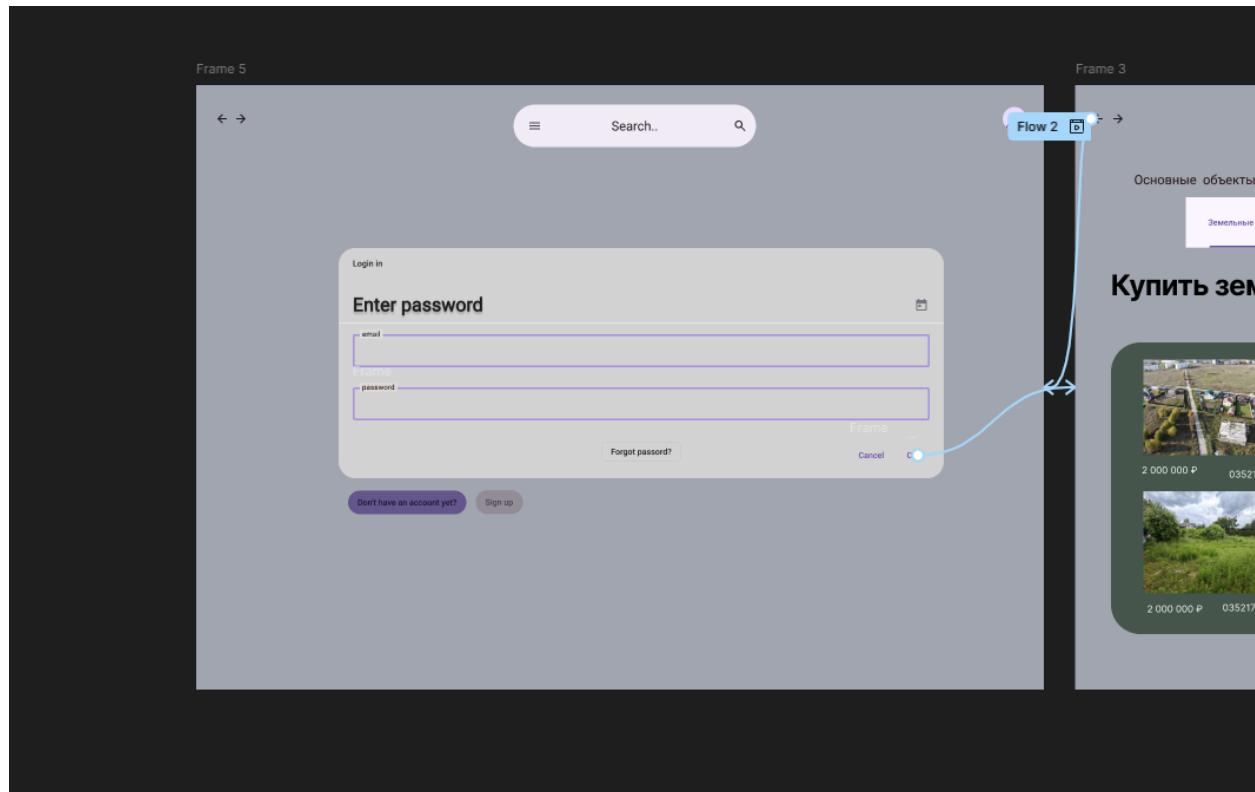
1. Прототип в Figma

1. Экран входа в систему с аутентификацией и проверкой данных

Элементы:

- Поля для ввода логина и пароля.
- Кнопка "Войти".
- Отображение ошибок при неправильном вводе.
- Выбор ролей (Администратор / Продавец).

Функциональность: Ввод логина/пароля и аутентификация через роль.

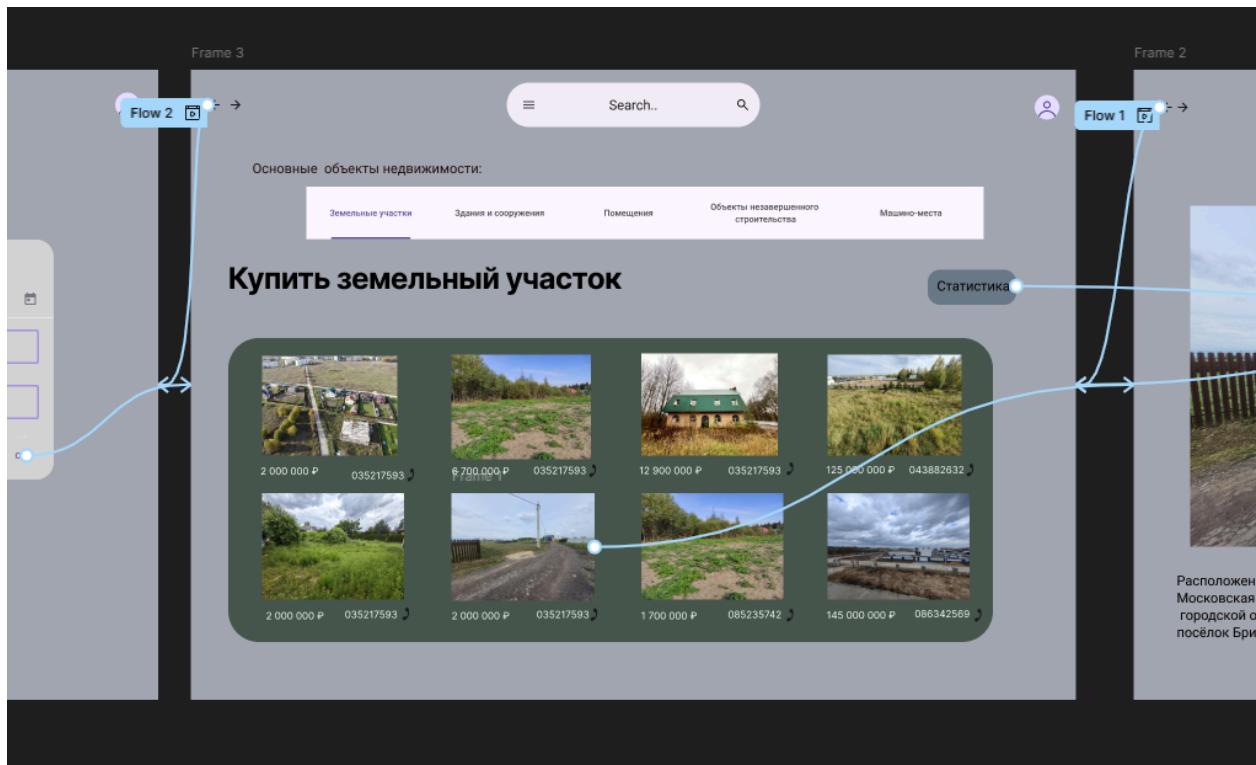


2. Главная панель управления

Элементы:

- Список объектов недвижимости в виде таблицы.
- Страна поиска с фильтрацией по категориям и цене.

Функциональность: Возможность сортировать таблицу по названию, цене и категории. Кнопки для добавления, редактирования, удаления объектов.

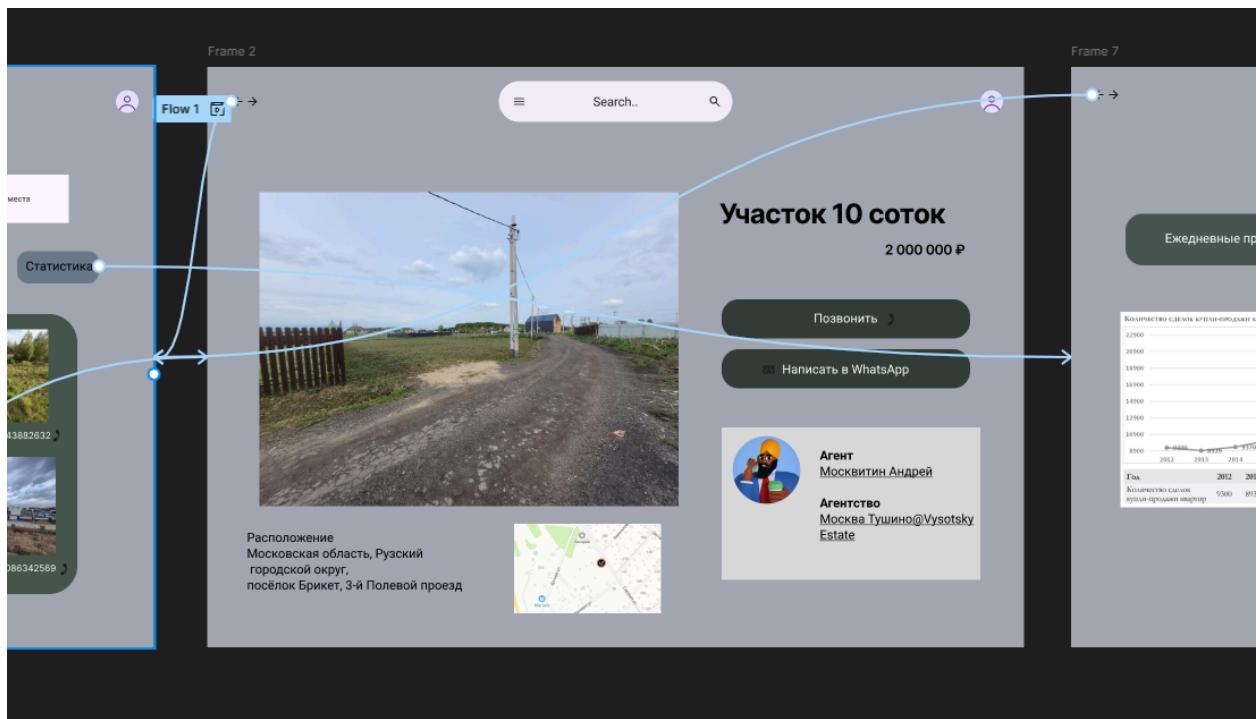


3. Страница добавления/изменения товара

Элементы:

- Форма с полями: Название объекта, Цена, Категория, Клиент (продавец).
- Кнопки для сохранения или отмены изменений.

Функциональность: Форма, которая будет изменять или добавлять объекты недвижимости в систему.

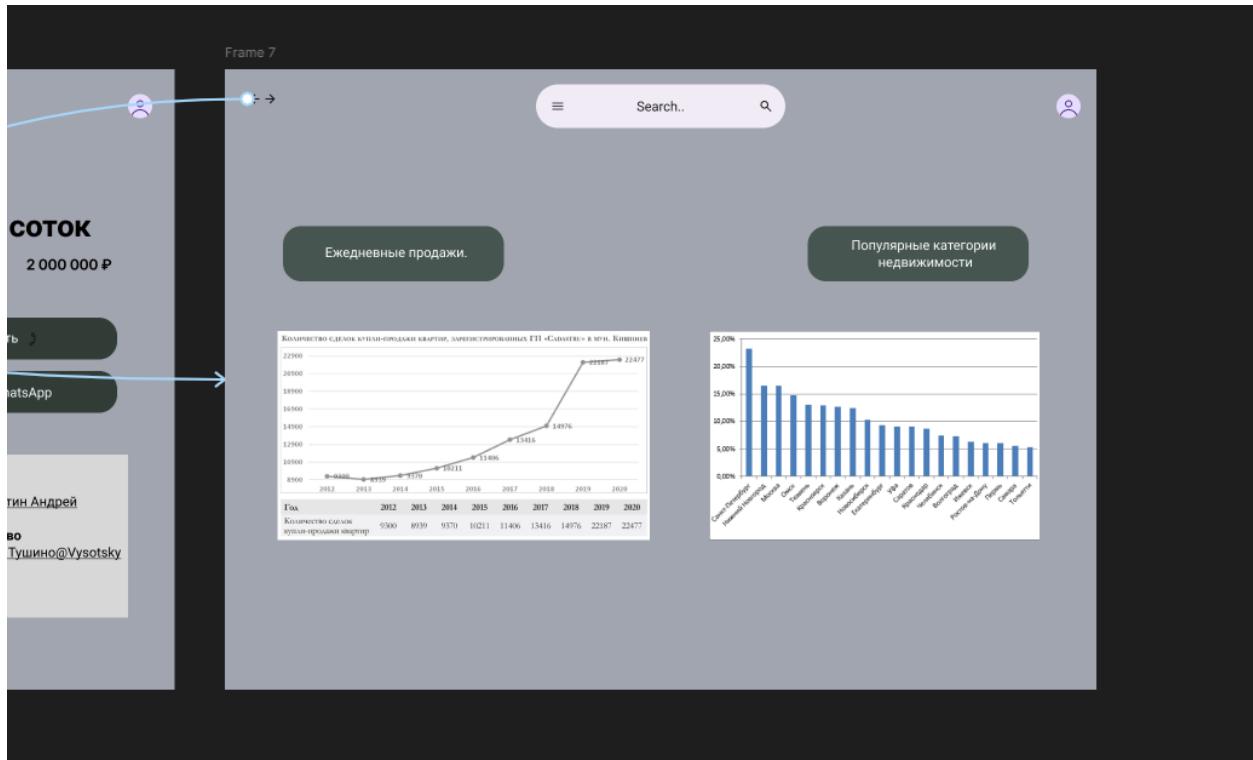


4. Страница статистики

Элементы:

- Диаграммы/графики с ежедневными продажами.
- Графики популярных категорий недвижимости.

Функциональность: Отображение статистики по продажам, включая графики, тренды, популярные категории.



2. Функциональные/Нефункциональные требования

1. Функциональные требования

1. Экран входа в систему

- Аутентификация с проверкой логина и пароля.

2. Главная панель управления

- ❖ Список объектов недвижимости:
 - Таблица по категории.
- ❖ Управление объектами:
 - Кнопки "Статистика", посмотреть информацию по фото, выбор категории.

3. Страница добавления/изменения объекта

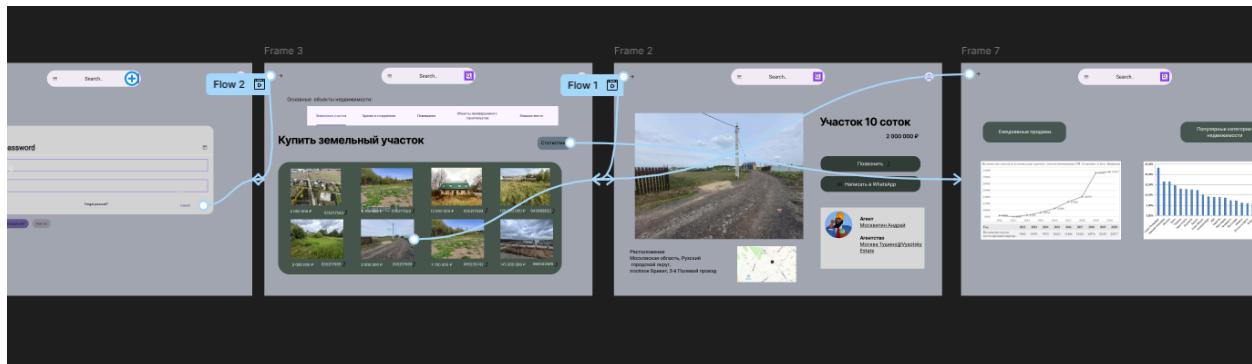
- Поля для названия, цены, категории и агентства..
- Кнопка "Позвонить"

4. Страница статистики

- Отображение статистики по продажам.
- Графики и диаграммы с ежедневными продажами и популярными категориями.

5. Навигация

- Четкая и интуитивно понятная навигация между экранами с использованием меню и кнопок.



2. Нефункциональные требования

а. Интерфейс

- Единая цветовая схема и типографика для всего приложения.
- Современный и чистый дизайн с хорошо видимыми элементами управления.

б. UI/UX

- Логичная организация всех элементов интерфейса.
- Удобство использования приложения с простым доступом ко всем функциям.
- Интуитивно понятная навигация.

в. Интерактивность

- Прототип должен быть полностью кликабельным в Figma.

4. UML Диаграммы

Диаграмма вариантов использования (Use Case)

- **Администратор:**

- Вход в систему.
- Управление объектами недвижимости.
- Просмотр статистики.
- Управление пользователями (создание/удаление).

- **Продавец:**

- Вход в систему.
- Добавление/редактирование объектов недвижимости.
- Просмотр статистики по своим продажам.



```
@startuml

actor "Администратор" as Admin
actor "Продавец" as Seller

usecase "Вход в систему" as UC1
usecase "Управление объектами недвижимости" as UC2
usecase "Просмотр статистики" as UC3
usecase "Управление пользователями" as UC4
usecase "Добавление/редактирование объектов недвижимости," as UC5
usecase "Просмотр статистики по своим продажам," as UC6

Admin --> UC1
Admin --> UC2
Admin --> UC3
Admin --> UC4
Admin --> UC5
Admin --> UC6

Seller --> UC1
Seller --> UC2
Seller --> UC3
Seller --> UC5
Seller --> UC6

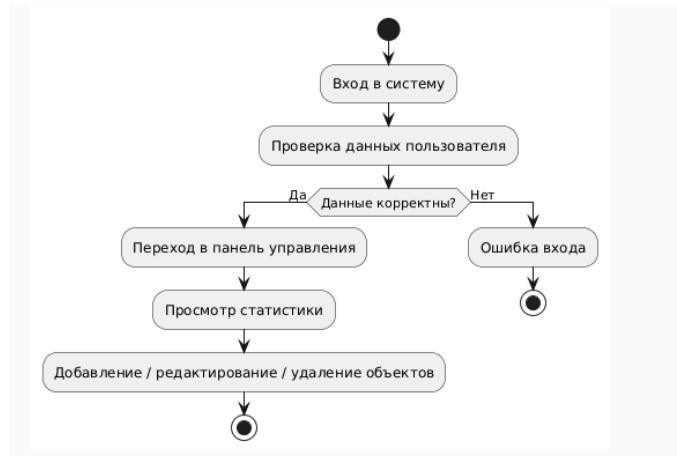
@enduml
```

Диаграмма деятельности (Activity)

- **Основной поток:**

1. Пользователь (Администратор/Продавец) заходит в систему.
2. Переход в Панель управления.
3. Взаимодействие с объектами недвижимости: поиск, добавление, редактирование, удаление.
4. Переход на страницу статистики для просмотра данных.
5. Завершение сессии.

```
@startuml
|Администратор|
start
:Вход в систему;
:Проверка данных пользователя;
if (Данные корректны?) then (Да)
    :Переход в панель управления;
    :Просмотр статистики;
    :Добавление / редактирование / удаление объектов;
    Stop
else (Нет)
    :Ошибка входа;
    stop
endif
@enduml
```



5. Технические требования и Git-поток

Git-репозиторий

1. Создать репозиторий с именем "Агентства недвижимости".
2. Сохранить все файлы Figma (PNG/SVG), документацию.

Публикация репозитория

Публикация на GitHub после завершения всех этапов.

Ссылка на работу в Figma : [Figma](#)