

Экзамен

# Planificarea aplicațiilor desktop

Вариант 4

Преподаватель: Гайрунова Наталья

Ученик (ца) : Кириак  
Мария

Группа: P-2424R

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 puncte)

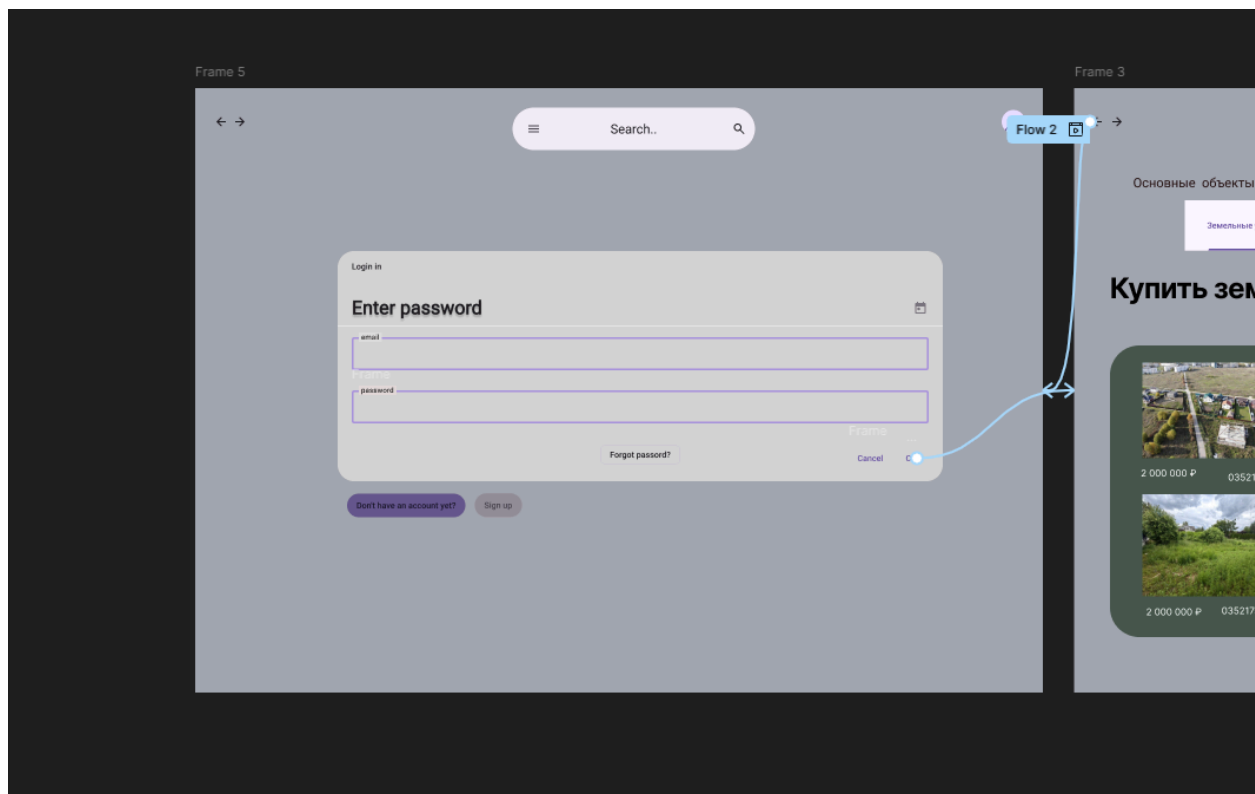
## 1. Прототип в Figma

### 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.

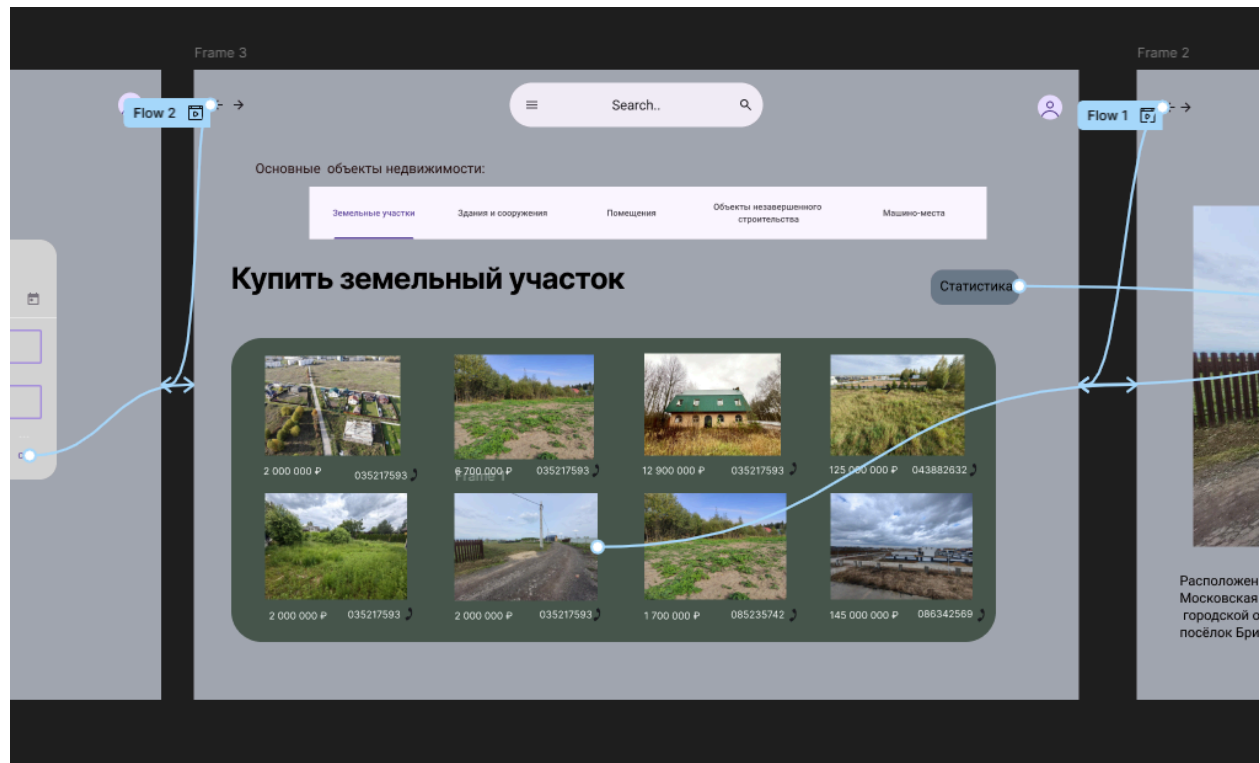


## 2. Главная панель управления

### Элементы:

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

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

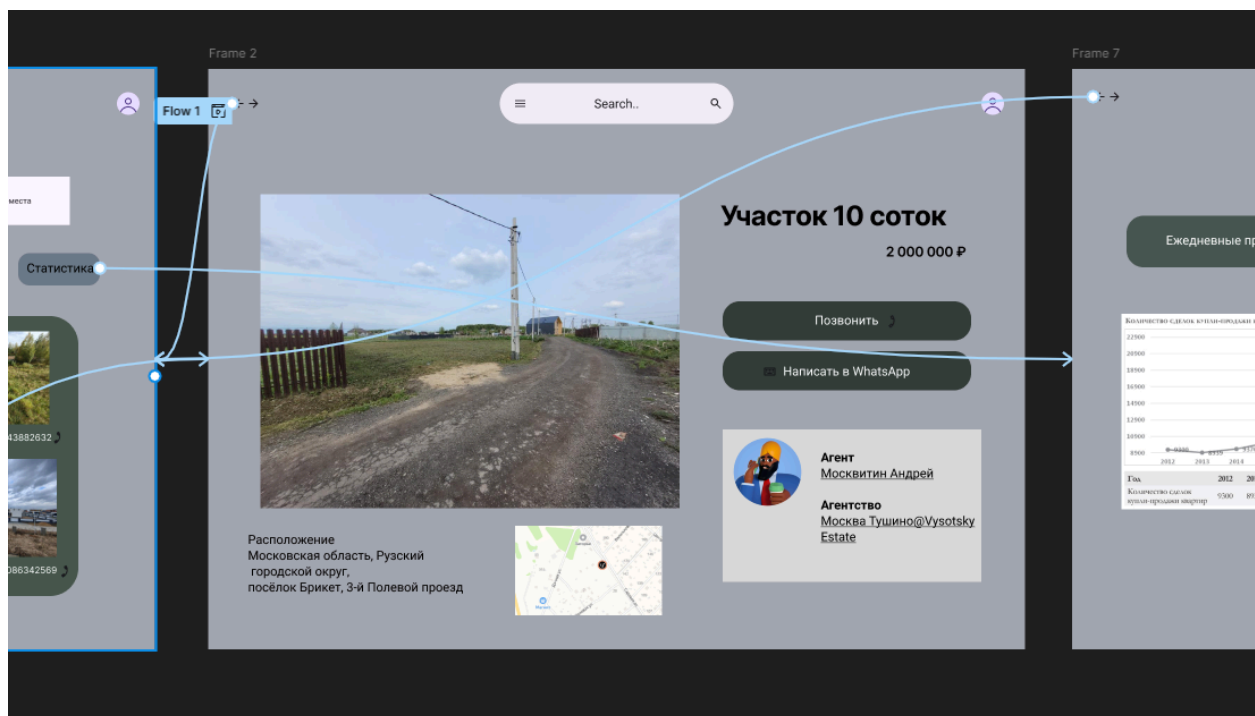


### 3. Страница добавления/изменения товара

#### 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.

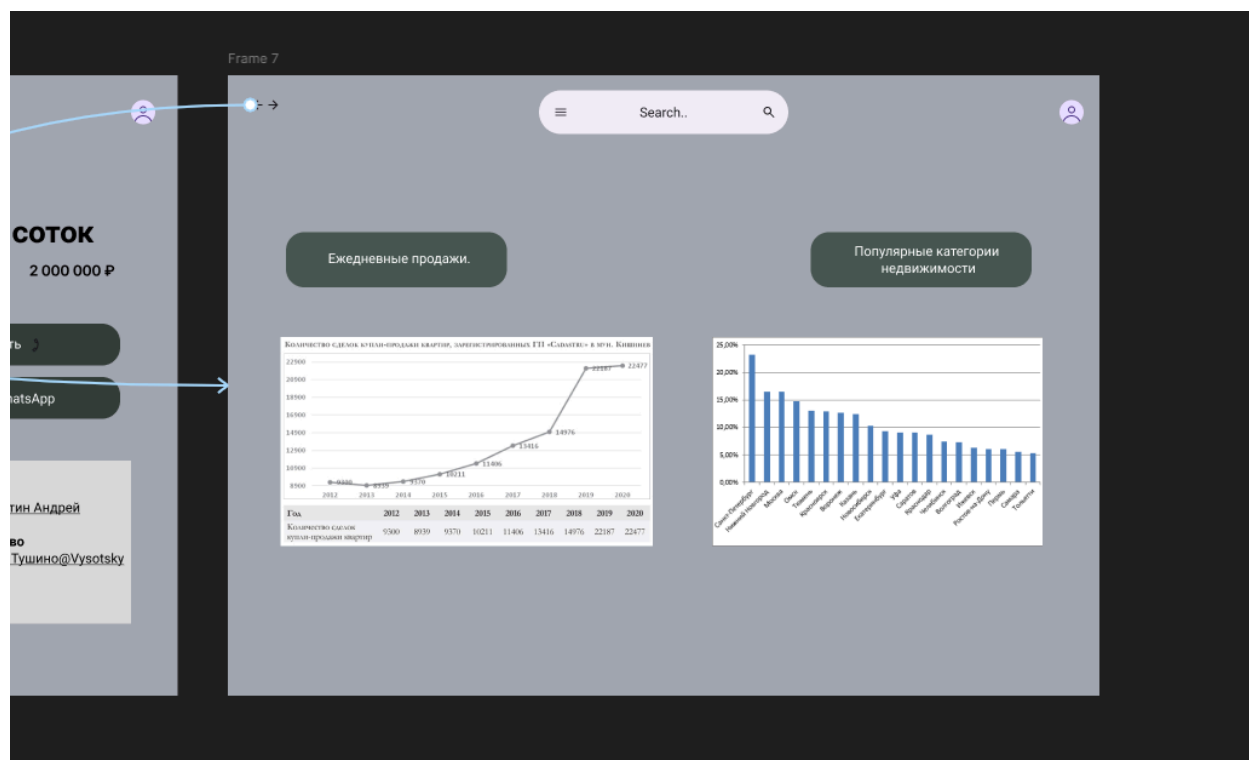


#### 4. Страница статистики

**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

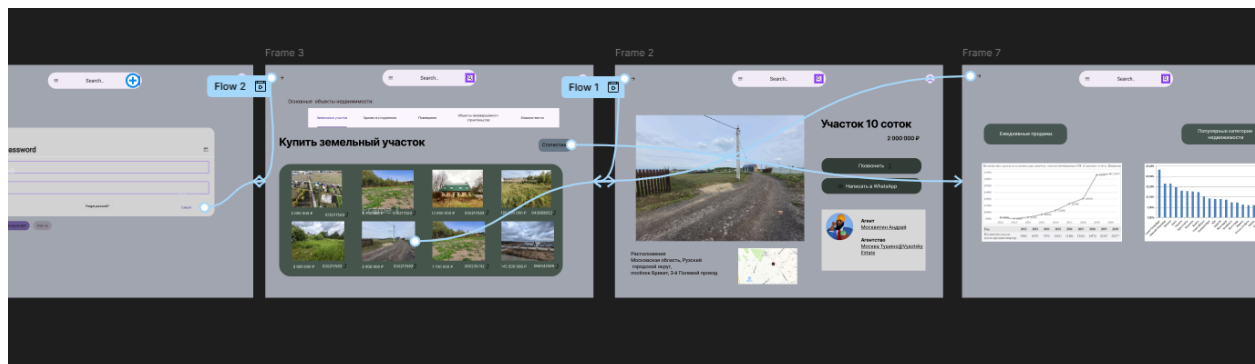
- Поля для названия, цены, категории и агенства..
- Кнопка "Позвонить"

#### 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

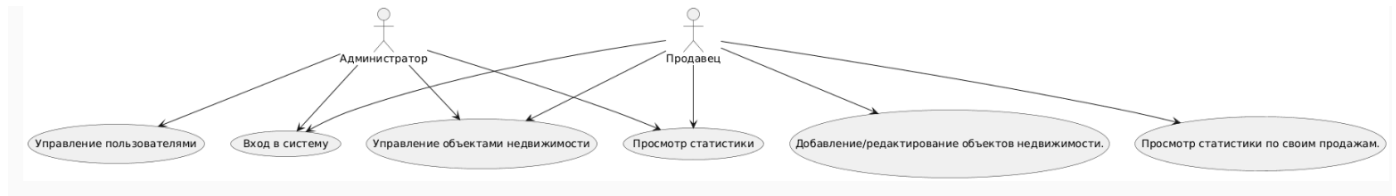
### Диаграмма вариантов использования (Use Case)

- **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

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

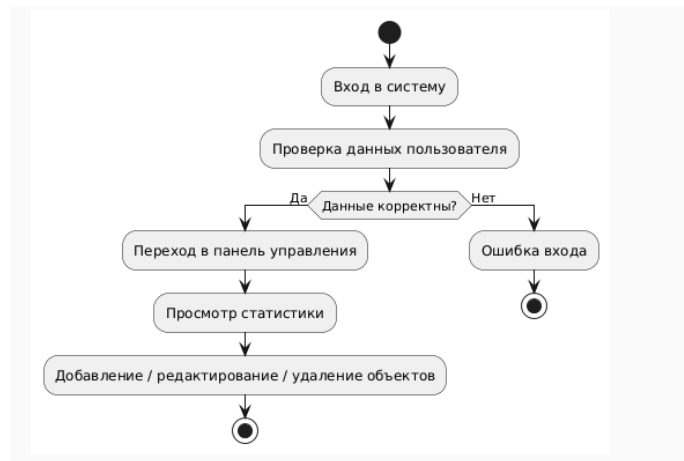
else (Нет)

: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 : 