

Індивідуальний звіт  
розробника проекту “CyberBall”  
з дисципліни «Програмна інженерія»  
студента групи ІПС-41  
Дьяченко Максима

## **Зміст**

<b>Відсоток виконаних робіт.....</b>	<b>3</b>
<b>Відсоток програмного коду .....</b>	<b>3</b>
<b>Опис особистого внеску .....</b>	<b>3</b>
<b>Опис опанованих в ході розробки проєкту технологій.....</b>	<b>3</b>

## **Відсоток виконаних робіт**

Внесок у розробку програмного продукту становить 50%. Приймав безпосередню участь у створенні ідеї проєкту та спілкуванні з замовником. Відповідав за оцінку ризиків, планування графіку робіт.

## **Відсоток програмного коду**

Мій особистий внесок у розробку проєкту становить 40%, що є 100% від front-end частини.

## **Опис особистого внеску**

Було зроблено внесок різної степені значущості у такі етапи проєкту:

- Обговорення та узгодження ідей із командою.
- Аналіз можливих ризиків, поділ процесу розробки на етапи та розподіл обов'язків між членами команди. Узгодження плану робіт та створення діаграми Ганта для ілюстрації графіку робіт.
- Розробка front-end частини.
- Співпраця з архітектором системи в створенні оптимальної архітектури системи клієнтської частини.
- Моделювання та розробка UX- та UI-дизайну проєкту.

## **Опис опанованих в ході розробки проєкту технологій**

Java, Gradle, Spring Framework 5, MySQL, REST, Thymeleaf, HTML, CSS, Bootstrap 4 є переліком основних технологій, які були використані у процесі написання проєкту.

**Bootstrap** — це безкоштовний набір інструментів з відкритим кодом, призначений для створення веб-сайтів та веб-додатків, який містить шаблони CSS та HTML для типографіки, форм, кнопок, навігації та інших компонентів інтерфейсу, а також додаткові розширення JavaScript. Він спрощує розробку динамічних веб-сайтів і веб-додатків.

Bootstrap — це клієнтський фреймворк, тобто інтерфейс для користувача, на відміну від коду серверної сторони, який знаходиться на сервері. Репозиторій із цим фреймворком є одним із найпопулярніших на GitHub. Серед інших, його використовують NASA.