**Звіт**

Із групового проєкту “***Cyberball***”

з дисципліни

*“Програмна інженерія”*

2019

**Зміст**

[Зміст 2](#_Toc23814295)

[**Загальна інформація** 3](#_Toc23814296)

[**Призначення програмного продукту** 3](#_Toc23814297)

[**Порівняння з існуючими аналогами** 3](#_Toc23814298)

[**Мотивація вибору задачі** 4](#_Toc23814299)

[**Аналіз здійсненності** 4](#_Toc23814300)

[**Основний ризик для проєкту** 5](#_Toc23814301)

[**Модель виробничого циклу** 5](#_Toc23814302)

[**Обґрунтування вибору** 5](#_Toc23814303)

[**Відмінні риси процесу розробки обраної системи** 5](#_Toc23814304)

[**Учасники команди** 6](#_Toc23814305)

## **Загальна інформація**

“*Cyberball*” (“*Кібербол*” на укр.) - сервіс live результатів на Cyberball, який пропонує футбольні онлайн результати, підсумкові результати матчів і лайв результати таких ліг: Іспанська Ла Ліга, Англійська Прем'єр-Ліга, Німецька Бундесліга, Італійська Серія А та Французька Ліга 1. Cyberball пропонуватиме live результати, підсумкові результати з даними про забиті м'ячі. Також Cyberball буде мати таблиці дому / в гостях / всього і тотали.

## **Призначення програмного продукту**

Це сайт, що містить інформацію в форматі live щодо спортивних змагань, рахунків спортивних поєдинків в режимі реального часу, підсумкових результатів, розкладу матчів та складів команд.

## **Порівняння з існуючими аналогами**

Аналогами даного продукту на ринку є такі сайти, як <https://football.ua/>, <https://www.myscore.com.ua/>[/](https://www.eurosport.ru/football/), <https://terrikon.com/>, та <https://football24.ua/>.

Порівняння з існуючими аналогічними системами:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | ***Cyberball*** | ***https://football.ua/*** | ***https://www.myscore.com.ua/*** | ***https://terrikon.com/*** | ***https://football24.ua/*** |
| **Авторизація** | Логін користувача | Електронна пошта | Електронна пошта та соц. мережі | Не реалізовано | Електронна пошта та соц. мережі |
| **Результати матчів** | Реалізовано | Реалізовано | Реалізовано | Реалізовано | Реалізовано |
| **Розклад матчів** | Реалізовано | Реалізовано | Реалізовано | Реалізовано | Реалізовано |
| **Склад команд** | Реалізовано | Реалізовано | Реалізовано | Реалізовано | Реалізовано |
| **Підсумкові результати** | Реалізовано | Реалізовано | Реалізовано | Реалізовано | Реалізовано |
| **Новини футболу** | Відсутні | Реалізовано | Не реалізовано | Реалізовано | Реалізовано |
| **Календар матчів** | Реалізовано | Реалізовано | Реалізовано | Реалізовано | Реалізовано |
| **Турнірна таблиця** | Реалізовано | Реалізовано | Реалізовано | Реалізовано | Реалізовано |
| **Склади команд** | Реалізовано | Реалізовано | Реалізовано | Реалізовано | Реалізовано |
| **Коефіцієнти матчу** |  |  |  |  |  |
| **Новини** |  |  |  |  |  |
| **Реалізація сайту** |  |  |  |  |  |

## **Мотивація вибору задачі**

Вибір написання даного продукту зумовлений бажанням учасників команди, оскільки вони користуються аналогами нашого проєкту.  
Через відсутність реклами, проєкт зможе конкурувати з подібними системами, що дозволить набрати базу користувачів.

## **Аналіз здійсненності**

Під час реалізації сайту можуть виникнути ускладнення, адже члени нашої команди ще не стикались із подібними проєктами, тому певний час буде виділено на вивчення матеріалу.

## 

## **Основний ризик для проєкту**

Основний ризик для проєкту полягає у неправильному розподілі часу та витрачання часу для вивчення необхідних матеріалів для розробки веб-системи.

## **Модель виробничого циклу**

Для реалізації цього проєкту буде використана інкрементна модель.

## **Обґрунтування вибору**

Причиною цього є можливість зміни необхідного фунціоналу паралельно між учасниками.

## **Відмінні риси процесу розробки обраної системи**

Основними перевагами обраної системи є:

* Початок визначає масштаб проекту, ризики і вимоги (функціональні та нефункціональні) на високому рівні, але достатньому для того, щоб оцінити складність.
* Результатом створення плану стає виробнича архітектура, яка пом'якшує найзначніші ризики та заповнює нефункціональні вимоги.
* Побудова поступово (інкрементно) заповнює архітектуру готовим кодом, який створено завдяки аналізу, плануванню, реалізації та тестуванню функціональних вимог.
* Перехід переводить систему у виробниче середовище.

## **Учасники команди**

Наша команда складається з трьох осіб:

* *Дьяченко Максим:*

Розробка front-end частини і дизайну, тестувальник, контент-менеджер, агрегація та пошук даних.

* *Карлов Євгеній:*

Розробка back-end частини, написання бази даних, тестувальник.

* *Сорока Роман:*

Розробка front-end частини і дизайну, контент-менеджер, тестувальник, агрегація та пошук даних.