Техническое задание информационной системы для спортивной организации

Содержание

[1. Фреймворки и языки программирования 3](#_Toc167837454)

[2. Графическое оформление 3](#_Toc167837455)

[3. Сроки выполнения 3](#_Toc167837456)

[4. Аппаратно-техническое обеспечение 3](#_Toc167837457)

[5. Производительность системы 4](#_Toc167837458)

[6. Взаимодействие с внешними системами 4](#_Toc167837459)

[7. Описание взаимодействия подсистем 4](#_Toc167837460)

[8. Информационная безопасность 4](#_Toc167837461)

[8.1. Разграничение прав пользователей 4](#_Toc167837462)

[9. Доступность для людей с ограниченными возможностями 5](#_Toc167837463)

[10. Сценарии работы пользователя в информационной системе 5](#_Toc167837464)

[10.1. Сценарий 1 5](#_Toc167837465)

[10.2. Сценарий 2 5](#_Toc167837466)

[11. Модель предметной области 6](#_Toc167837467)

# 1. Фреймворки и языки программирования

Проект выполнен без использования фреймворков. Основной язык программирования для написания - PHP и JavaScript. Для вёрстки используется язык разметки HTML, стили CSS. Для работы с базой данных - язык запросов SQL.

# 2. Графическое оформление

Сайт построен с использованием контейнеров. Дизайн должен быть адаптивен и подходить под все разрешения экранов.

Основные цвета: фиолетовый, оранжевый, серый. Оттенки подобраны таким образом, чтобы сайт был приятен для просмотра.

Сверху на каждой странице размещается шапка сайта с логотипом и меню для быстрой навигации. Ниже расположен блок контента, который будет выводить разную информацию для каждой страницы сайта. Снизу на каждой странице расположен подвал сайта с навигационным меню и логотипом.

На главной странице сверху размещён слайдер с выводом важных новостей и ссылками для перехода на новость. Шрифт для сайта – «Montserrat».

# 3. Сроки выполнения

Разработать проект необходимо в сроки с 13.05.2024 по 02.06.2024. Нужно правильно распределить время на вёрстку и дизайн, а также на серверное и клиентское программирование.

# 4. Аппаратно-техническое обеспечение

Проект должен корректно отображаться в браузерах на компьютерах. На мобильных устройствах с версией операционной системы Android 10 и iOS 13.

Сервер для размещения проекта должен работать на базе процессора с частотой 3.2ГГц, иметь диск с объёмом не менее 60Гб и подключение к сети 100мБит/c.

# 5. Производительность системы

Страницы сайта должны загружаться не более, чем за секунду. Скорость обработки запросов - 1 секунда.

# 6. Взаимодействие с внешними системами

**Интеграция с системами онлайн-трансляций и видеосервисов, системами управления базами данных спортсменов и системами аналитики и отчетности.**

# **7. Описание взаимодействия подсистем**

Взаимодействие с базой данных для хранения контента сайта и данных пользователей.

# 8. Информационная безопасность

Проект должен быть настроен на подключение через HTTPS.

Для безопасного хранения данных пользователей необходимо использовать технологию хеширования MD5.

# 8.1. Разграничение прав пользователей

Администратор системы  
Права:  
- Полный доступ ко всем модулям и функциям системы.  
- Управление пользователями и ролями.  
- Настройка системы и интеграций с внешними системами.  
- Просмотр и изменение всех данных.

Ответственности:  
- Поддержка и администрирование системы.  
- Создание и управление пользователями.  
- Обеспечение безопасности данных.

Гость/Посетитель  
Права:  
- Ограниченный доступ к публичной информации (новости, события).  
- Регистрация и подача заявок на участие в мероприятиях.  
Ответственности:  
- Заполнение достоверных данных при регистрации.

# 9. Доступность для людей с ограниченными возможностями

В проекте должна быть реализована возможность переключения режима отображения сайта на «Версию для слабовидящих». При его активации цвета сайта сменяются на более простые для восприятия – чёрный/белый, шрифт увеличивается на несколько пунктов. Адаптивность сохраняется.

# 10. Сценарии работы пользователя в информационной системе

# 10.1. Сценарий 1

Пользователь заходит на главную страницу сайта. Видит последние новости и выбирает интересующую статью. После прочтения статьи пользователь переходит в раздел аналитики, чтобы ознакомиться с прогнозами на следующие игры. Делится интересной статьей в социальных сетях через встроенные кнопки.

# 10.2. Сценарий 2

Пользователь заходит на сайт и переходит в раздел "Трансляции". Выбирает текущий матч для просмотра в прямом эфире. Комментирует происходящее в чате, общаясь с другими зрителями. После матча пользователь смотрит послематчевый обзор и лучшие моменты игры.

# 11. Модель предметной области

Изображение выглядит как текст, диаграмма, снимок экрана, линия

Автоматически созданное описание

Рисунок 1 - Организационная диаграмма

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, линия, диаграмма

Автоматически созданное описание

Рисунок 2 - Диаграмма IDEF0

Изображение выглядит как текст, диаграмма, линия, План

Автоматически созданное описание

Рисунок 3 - Декомпозиция IDEF0

Изображение выглядит как текст, диаграмма, линия, Шрифт

Автоматически созданное описание

Рисунок 4 - Диаграмма вариантов использования

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, диаграмма, Параллельный

Автоматически созданное описание

Рисунок 5 - Блок-схема