

НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ
«КИЇВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ
ІМЕНІ ІГОРЯ СІКОРСЬКОГО»
Факультет прикладної математик
Кафедра прикладної математики

Етап №2

курсової роботи

з дисципліни “Бази даних та інформаційні системи”

на тему: «Купівля телефону»

Студента IV курсу , групи КМ-31
напряму підготовки 6.040301 –
прикладна математика
Ольшанського П.Р.

Викладач
ТЕРЕЩЕНКО І.О.

ЗМІСТ

1 ПОСТАНОВКА ЗАДАЧІ	3
2 ОПИС РЕЗУЛЬТАТІВ	4
2.1 Scrum	4
2.2 Ненормальні події	9
2.3 Usecase	10
2.3 Interfase	11
ВИСНОВКИ	14

1 ПОСТАНОВКА ЗАДАЧІ

На даному етапі необхідно:

- У спрінтах проекту описати завдання TODO:
 - вказати обмеження на формат, розмір, граничні умови, тощо для полів введення користувача;
 - описати ненормальні події (NN);
 - вказати вимоги до інтерфейсу.
- Для всіх видів користувачів, які були вказані в I етапі, побудувати Use Case діаграму, що описує процеси всіх користувачів на сервісі та їх поведінку, та яка відповідає Scrum;
- Представити ескізи інтерфейсу у вигляді рисунків (всіх форм інтерфейсу).

2 ОПИС РЕЗУЛЬТАТІВ

2.1 Scrum

Для реалзації системи продажу телефонів заплановано 5 спринтів. Перший спринт - Auth sprint. Завдання наведені на рис.1.

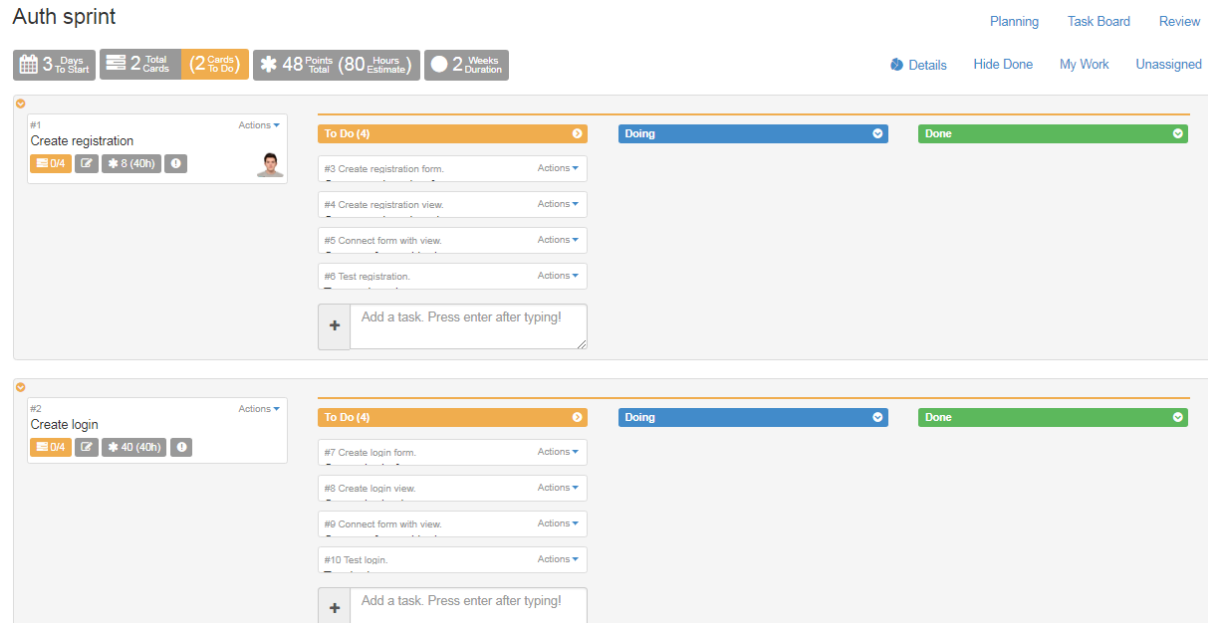


Рисунок 1 - Завдання першого спринта

Пояснення та обмеження до реєстрації та входу наведено на рис. 2.

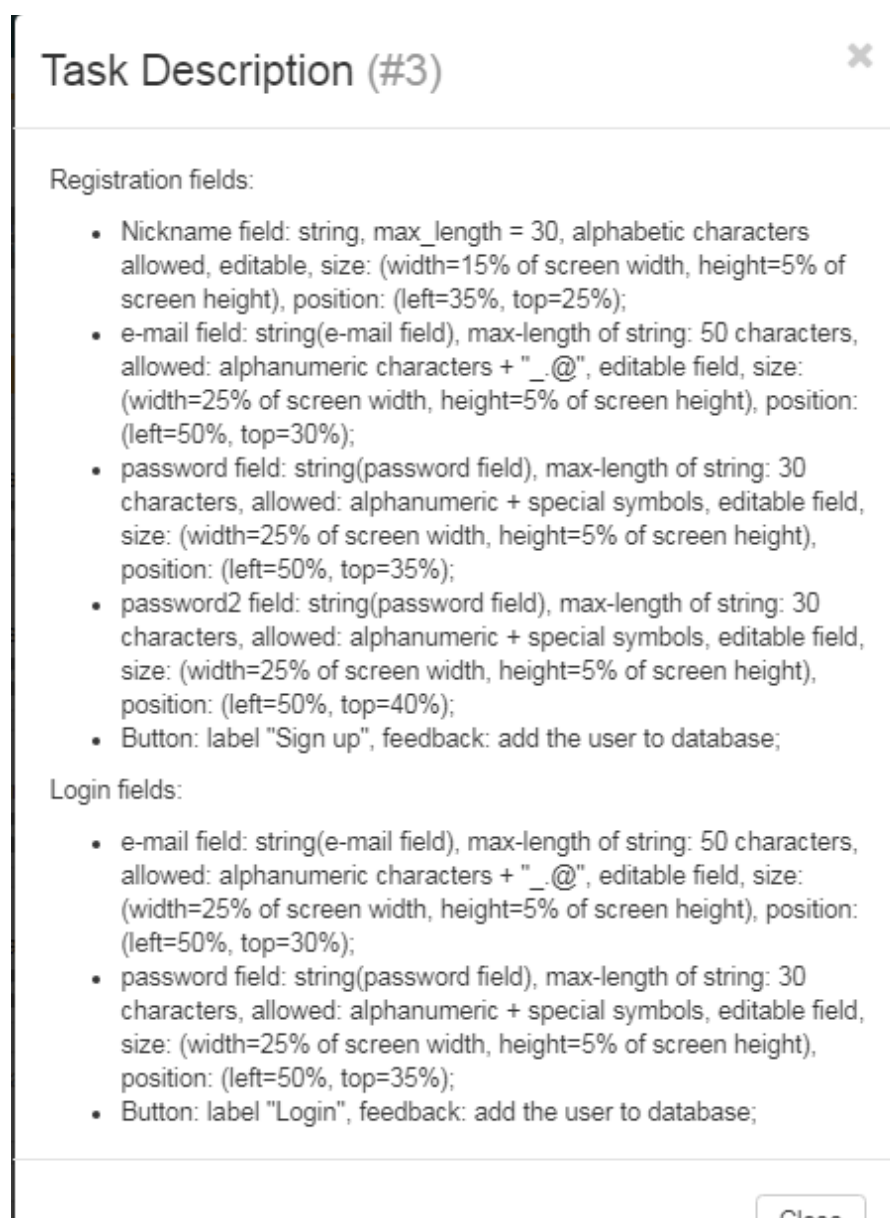


Рисунок 2 - Пояснення та обмеження реєстрації та входу

Другий спрінт стосується списку телефонів, які можна придбати (рис. 3).

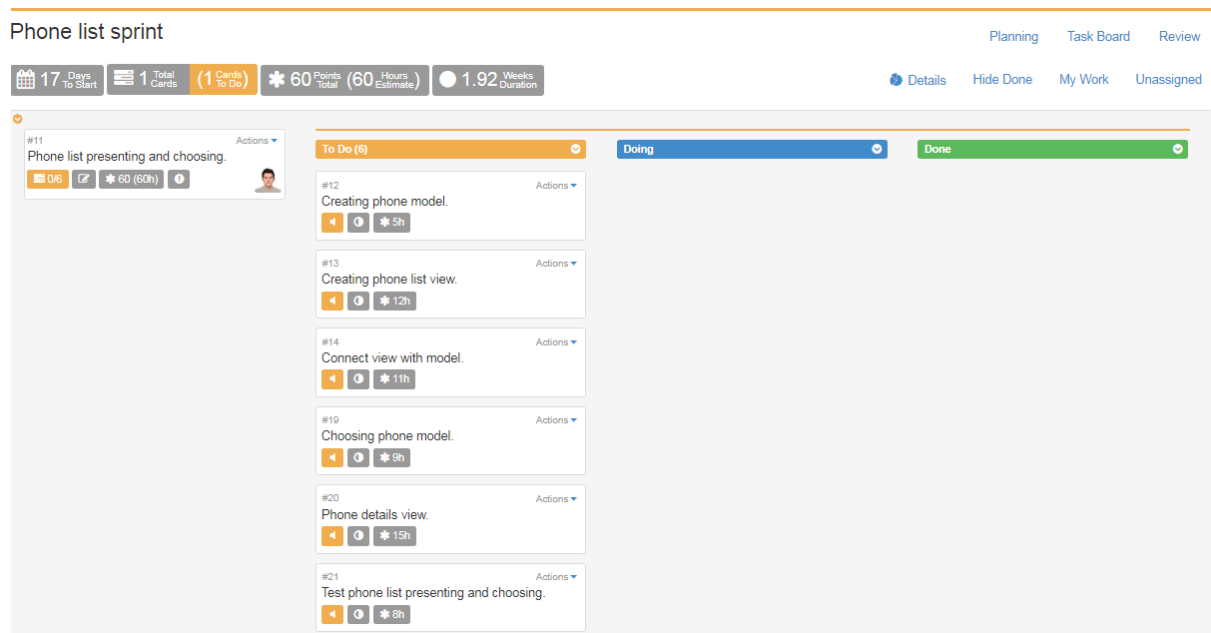


Рисунок 3 - Другий спрінт

Пояснення до завдань другого спрінта наведені на рис.4.



Рисунок 4 - Пояснення та обмеження до моделі телефону

Третій спрінт стосується оплати телефона(рис. 5).

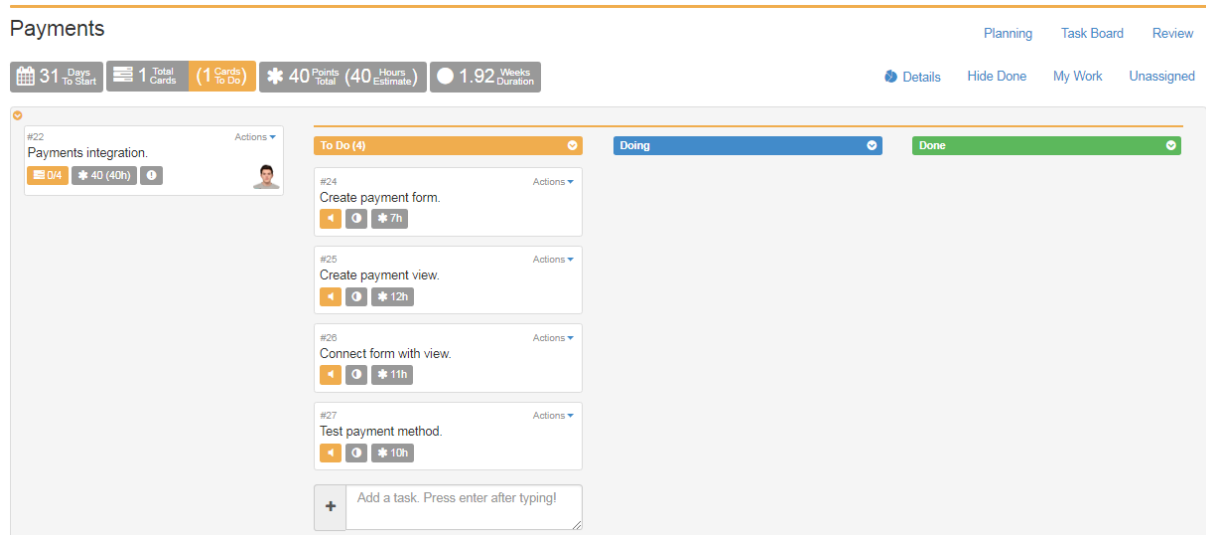


Рисунок 5 - Третій спрінт

Пояснення до завдань третього спрінта наведені на рис. 6.

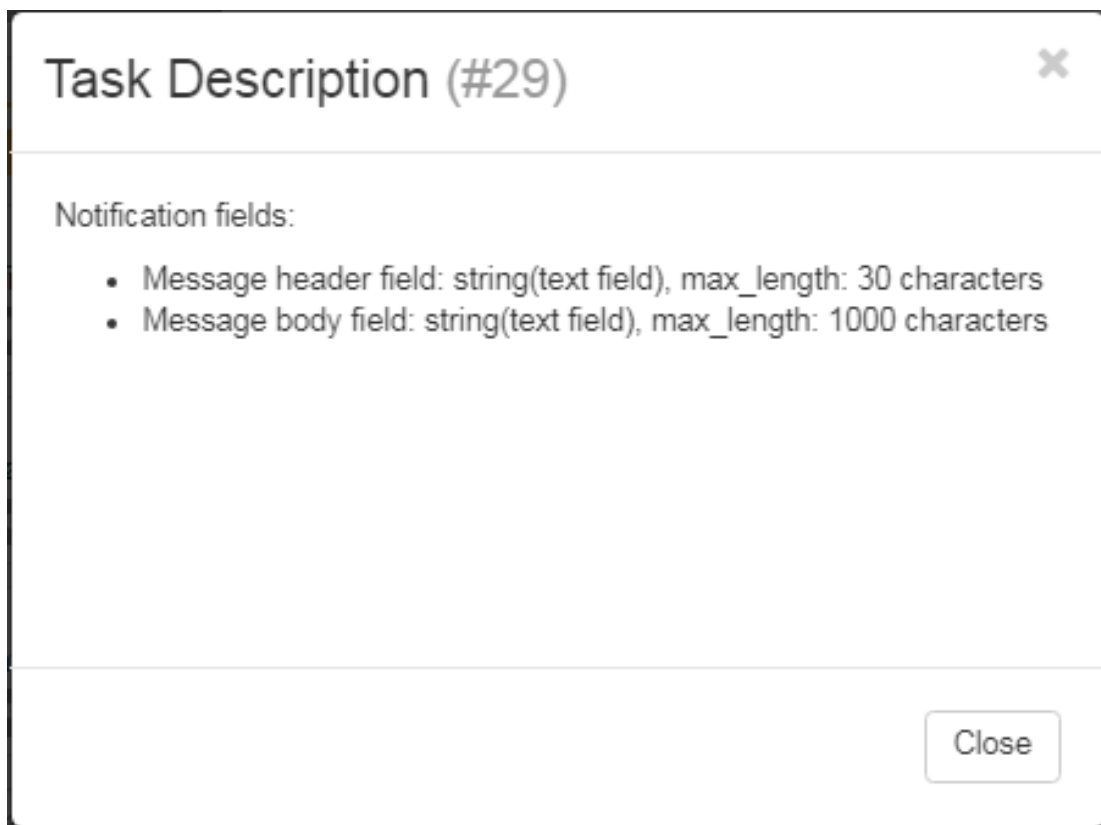


Рисунок 6 - Пояснення та обмеження завдань третього спрінта

Завдання та пояснення до четвертого спрінта наведені на рис.7 та рис.8 відповідно.

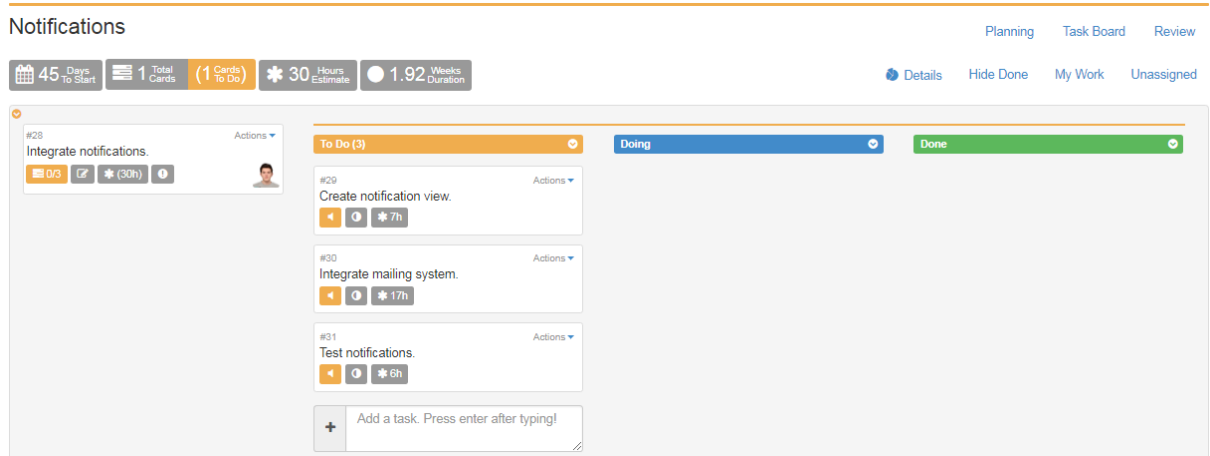


Рисунок 7 - Четвертий спрінт

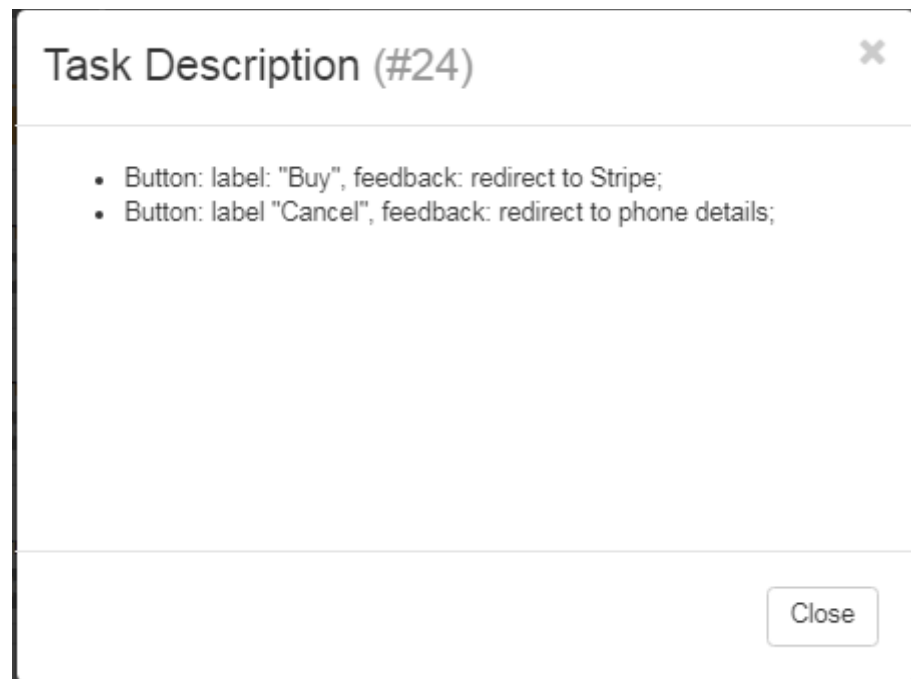


Рисунок 8 - Пояснення та обмеження четвертого спрінта

Завдання на п'ятий спрінт зображено на рис.9.

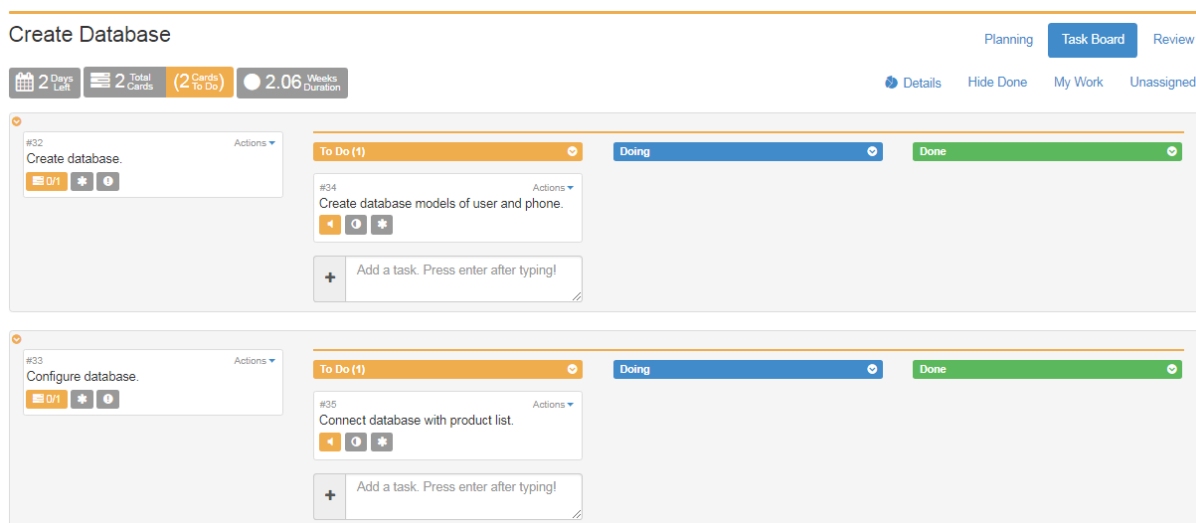


Рисунок 9 - П'ятий спрінт

2.2 Ненормальні події

У випадку перебою світла користувач не матиме доступ до сайту, а його зміни на сайті не будуть збережені.

Якщо користувач перезагрузив сторінку не зберігши дані, дані не будуть збережені.

У випадку надто повільної швидкості інтернету, не здатної завантажити зображення, замість картинок будуть завантажені назви картинок.

У випадку покупки телефону, який вже купили й немає в наявності, користувач не зможе його оплатити і показується що товару немає.

2.3 Usecase

На рис.10 зображені usecase нашої програми.

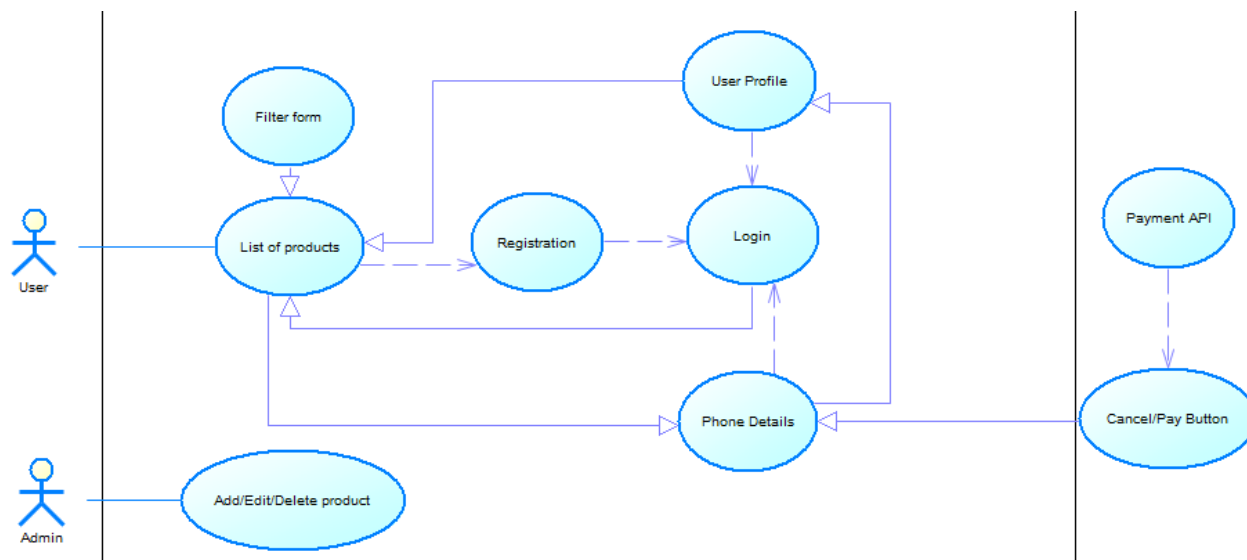
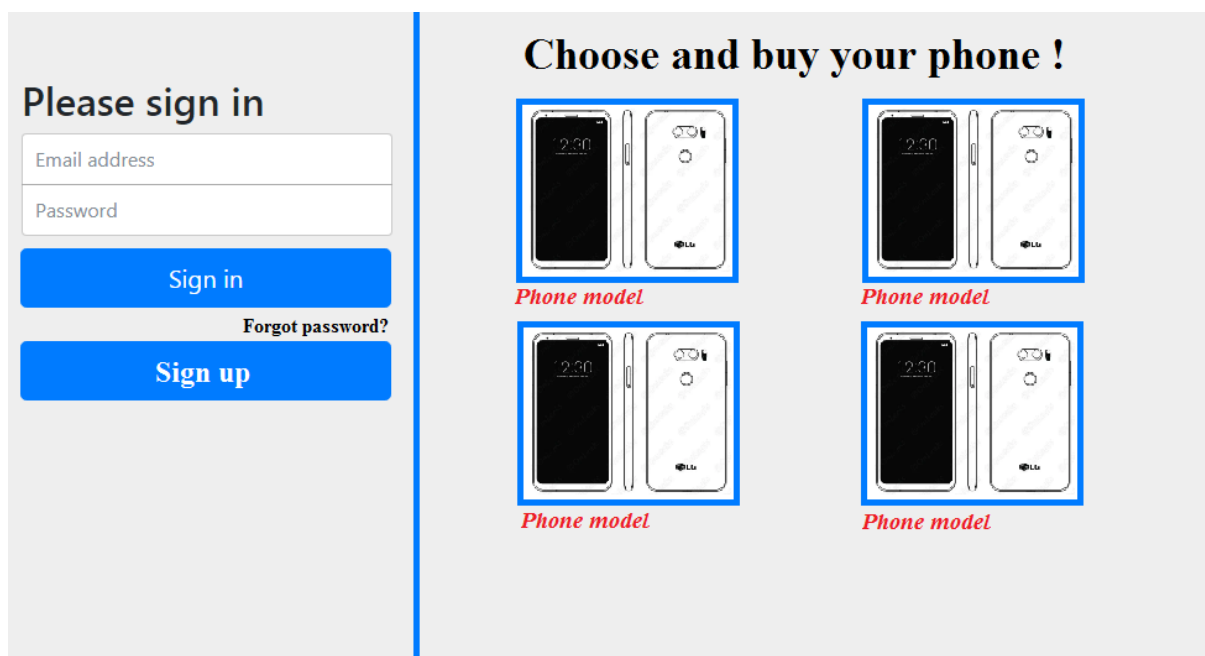


Рисунок 10 - Usecase

2.3 Interfase

При вході на сайт користувач бачить список телефонів та поле для входу (рис. 11).



Please sign in

Email address

Password

Sign in

[Forgot password?](#)

Sign up

Choose and buy your phone !

Phone model

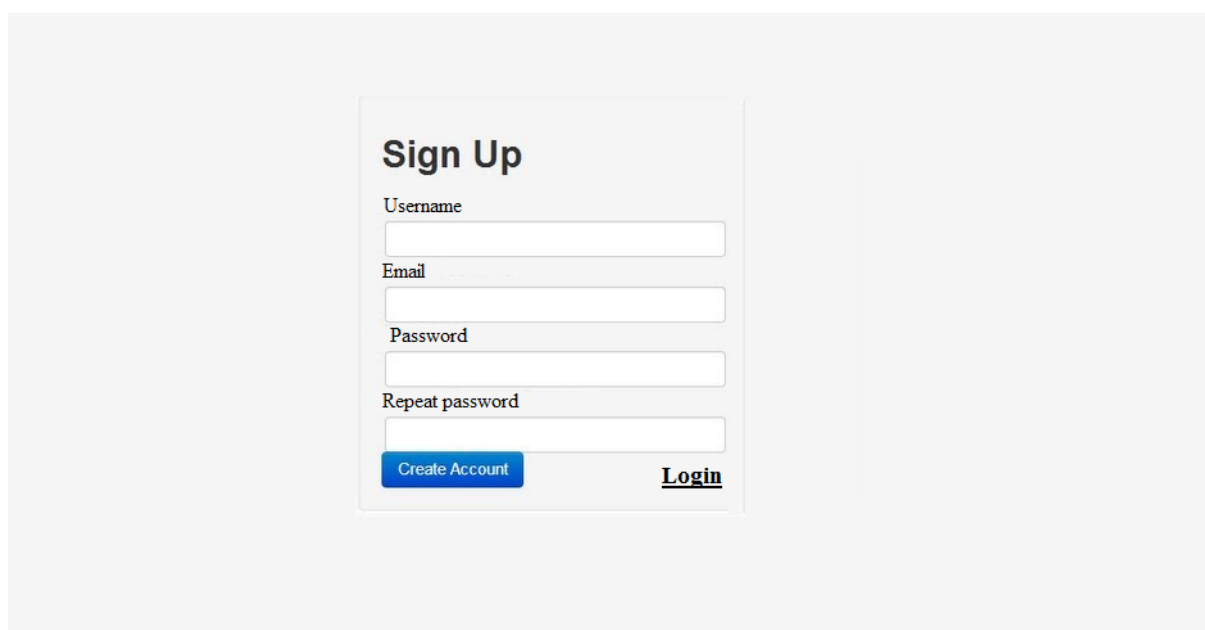
Phone model

Phone model

Phone model

Рисунок 11 - Головна сторінка

Якщо користувач не має власного акаунту, він може зареєструватися, нажавши кнопку “Sign up”, після чого перейде на сторінку реєстрації (рис. 12).



Sign Up

Username

Email

Password

Repeat password

Create Account

[Login](#)

Рисунок 12 - Сторінка реєстрації

Після авторизації на головній сторінці стає активна кнопка “Details” біля кожного телефону, й замість форми входу відображається меню для користувача (рис. 13).



Рисунок 13 - Головна сторінка для авторизованого користувача

Авторизований користувач може переглянути деталі кожного телефону, приклад якого зображено на рис. 14.

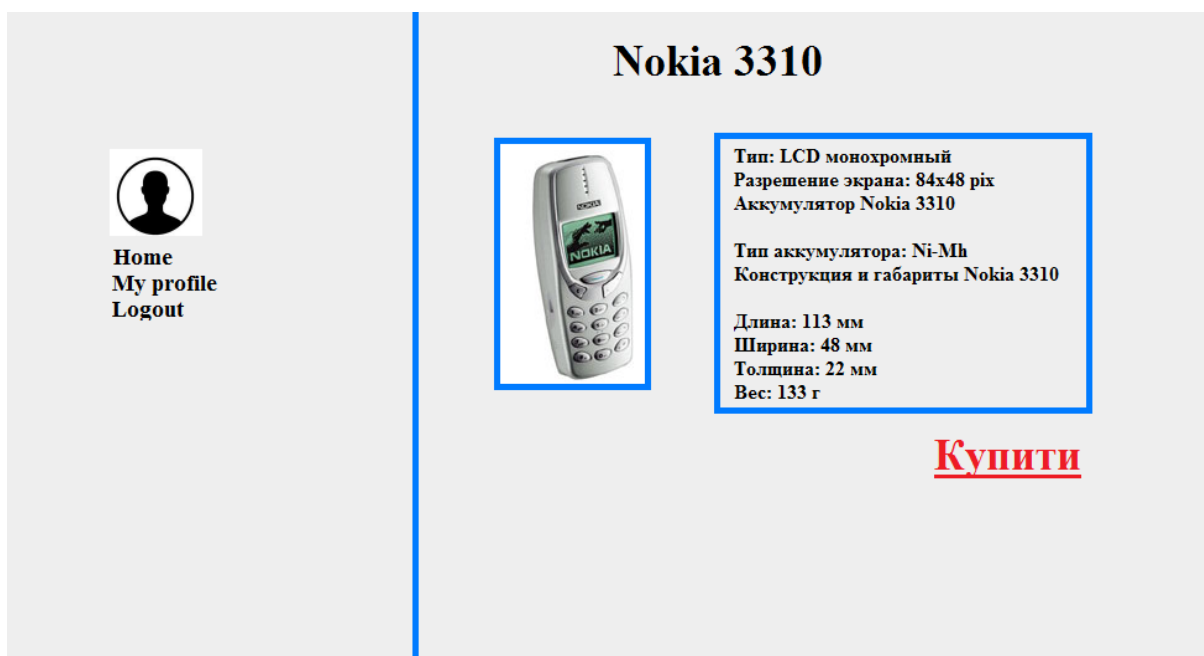


Рисунок 14 - Деталі телефону

Користувач може перейти на вкладку “My profile”, яка зображена на рис. 15.

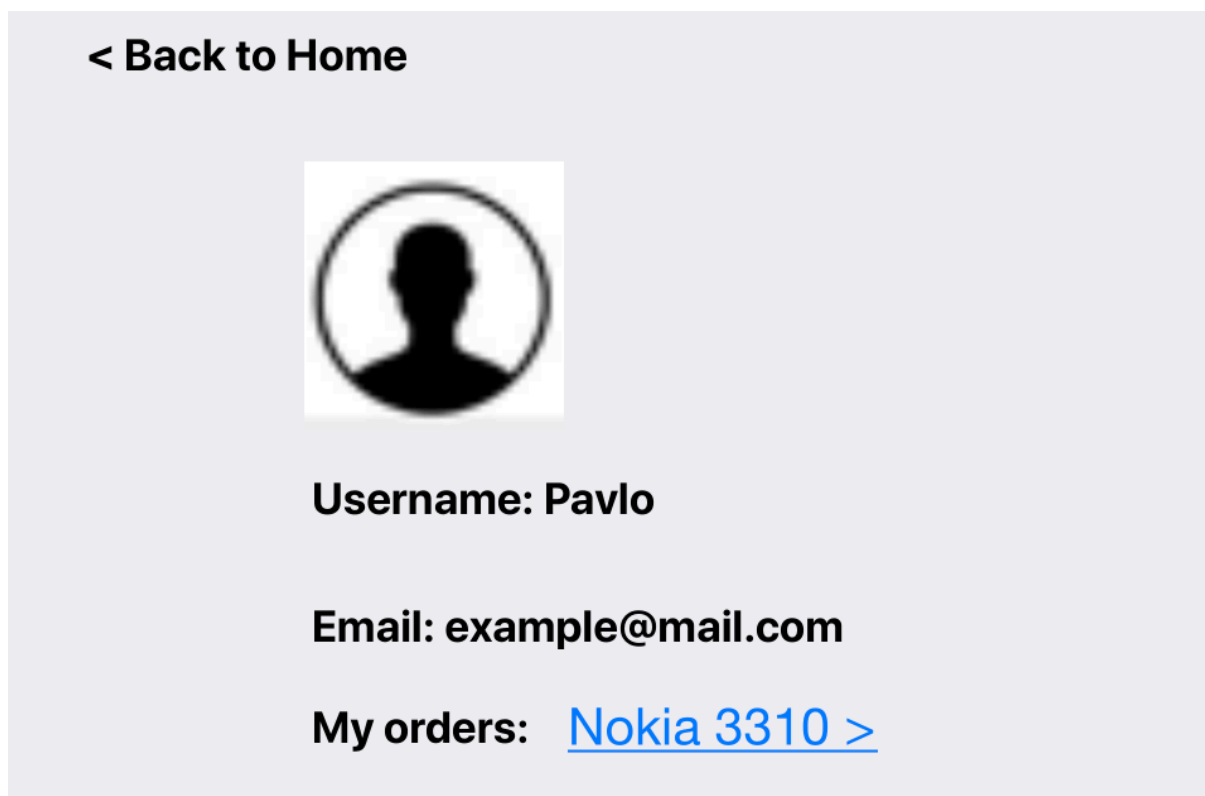


Рисунок 15 - Профіль користувача

ВИСНОВКИ

На даному етапі курсової роботи було описано всі вимоги до задач Scrum, а саме: формати, типи, розміри та фідбеки основних полів для введення та кнопок натискання. Розроблено приблизні макети інтерфейсу системи, основні його форми - реєстрації, оформлення замовлення та доставки. Побудовано Use case діаграми для користувача та адміністратора сайту, визначено їх взаємодії з інтерфейсами та взаємодії самих інтерфейсів.