

Міністерство освіти та науки України
Одеський національний політехнічний університет
Інститут комп'ютерних систем
Кафедра інформаційних систем

КУРСОВА РОБОТА

З дисципліни “Технології створення програмних продуктів”
за темою: “Сайт для знайомств та заходів – UPigeon”

Виконав:
студент 3-го курсу
студент групи НАІ-185
Кожушков Б. В.

Перевірив:
Блажко О. А

Одеса – 2020

АНОТАЦІЯ

В курсовій роботі розглядається процес створення програмного продукту «UPigeon», що є сайтом для знайомств та заходів. В пояснювальній записці у розділах «Проектування» та «Конструювання» детально описано особливості конструювання:

структур даних в системі керування базами даних PostgreSQL;

програмних модулів в інструментальному середовищі Visual Studio з використанням фреймворку ASP.NET Core та мови програмування C#.

Результати роботи розміщено на *github*-репозиторіях за адресою:
<https://github.com/Olexsays/UPigeon>

Перелік скорочень

ОС – операційна система

ІС – інформаційна система

БД – база даних

СКБД – система керування базами даних

ПЗ – програмне забезпечення

ПП– програмний продукт

UML – уніфікована мова моделювання

ЗМІСТ

1 Вимоги до програмного продукту.....	7
1.1 Визначення потреб споживача.....	7
1.1.1 Ієрархія потреб споживача.....	7
1.1.2 Деталізація матеріальної потреби.....	8
1.2 Бізнес вимоги до ПП.....	9
1.2.1 Опис проблем користувача.....	9
1.2.1.1 Концептуальний опис проблеми споживача.....	9
1.2.1.2 Метричний опис проблеми користувача.....	9
1.2.2 Мета створення ПП.....	10
1.2.2.1 Проблемний аналіз існуючих ПП.....	10
1.2.2.2 Мета створення ПП.....	11
1.2.3 Назва ПП.....	11
1.2.3.1 Гасло ПП.....	11
1.2.3.2 Логотип ПП.....	11
1.3 Вимоги користувача до ПП.....	12
1.3.1 Історія користувача ПП.....	12
1.3.2 Діаграма прецедентів ПП.....	13
1.3.3 Сценарії використання прецедентів ПП.....	13
1.4 Функціональні вимоги до ПП.....	17
1.4.1 Багаторівнева класифікація функціональних вимог.....	17

					ІС КР 122 НАІ185 ПЗ			
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата	Сайт для знайомств за інтересами – Upigeon	Літ.	Арк.	Аркушів
Розроб.		Кожушков Б. В.						
Перевір.		Блажко О. А					3	60
Реценз.						ОНПУ ІКС каф. ІС, гр. НАІ-185		
Н. Контр.								
Затверд.								

1.4.2	Функціональний аналіз існуючих ПП.....	18
1.5	Нефункціональні вимоги до ПП.....	18
1.5.1	Опис зовнішніх інтерфейсів.....	18
1.5.2.	Опис інтерфейса користувача.....	18
1.5.3	Опис INPUT-інтерфейса користувача.....	18
1.5.4	Опис OUTPUT-потоків.....	19
1.5.5	Опис інтерфейсу з зовнішніми пристроями.....	21
1.5.6	Опис програмних інтерфейсів.....	22
1.5.7	Опис інтерфейсів передачі інформації.....	22
1.5.8	Опис атрибутів продуктивності.....	23
2	Планування процесу розробки програмного продукту.....	24
2.1	Планування ітерацій розробки програмного продукту.....	24
2.2	Концептуальний опис архітектури програмного продукту.....	25
2.3	План розробки ПП.....	26
2.3.1	Оцінка трудомісткості розробки ПП.....	26
2.3.1.1	Визначення дерева робіт з розробки програмного продукту.....	28
2.3.2	Графік робіт з розробки ПП.....	31
2.3.3.1	Таблиця з графіком робіт.....	31
2.3.3.2	Діаграма Ганта.....	32
3	Проектування ПП.....	33
3.1	Концептуальне та логічне проектування структур даних ПП.....	33
3.1.1	Концептуальне проектування на основі UML-діаграми концептуальних класів.....	32
3.1.2	Логічне проектування структур даних.....	34
3.2	Проектування програмних класів.....	34
3.3	Проектування алгоритмів роботи методів програмних класів.....	35
3.4	Проектування тестових наборів методів програмних класів.....	36
4	Конструювання ПП.....	48

4.1 Особливості конструювання структур даних.....	48
4.1.1 Особливості інсталяції та роботи з СУБД.....	48
4.1.2 Особливості створення структур даних.....	48
4.2 Особливості конструювання програмних модулів.....	50
4.2.1 Особливості роботи з інтегрованим середовищем розробки.....	50
4.2.2 Особливості створення програмної структури з урахуванням спеціалізованого фреймворку.....	50
4.2.3 Особливості створення програмних класів.....	51
4.2.4 Особливості розробки алгоритмів методів програмних класів або процедур/функцій.....	53
4.3 Тестування програмних модулів.....	54
5 Розгортання та валідація ПП.....	56
5.1 Інструкція з встановлення ПП.....	56
5.2 Інструкція з використання ПП.....	56
5.3 Результати валідації ПП.....	57
Висновки.....	60
Перелік посилань.....	61

1 Вимоги до програмного продукту

1.1 Визначення потреб споживача

1.1.1 Ієрархія потреб споживача

Відомо, що в теорії маркетингу потреби людини можуть бути представлені у вигляді ієрархії потреб ідей американського психолога Абрахама Маслоу включають рівні:

- фізіологія (вода, їжа, житло, сон);
- безпека (особиста, здоров'я, стабільність),
- причетність (спілкування, дружба, любов),
- визнання (повага оточуючих, самооцінка),
- самовираження (вдосконалення, персональний розвиток).

На рисунку 1.1 представлено одну ієрархію потреби споживача, яку хотілося б задовольнити, використовуючи майбутній програмний продукт.

Майбутній програмний продукт буде задовольняти рівень соціальних потреб, так як майбутній сайт працює для підвищення ефективності пошуку знайомств з урахуванням інтересів та зручної системи по створенню та пошуку заходів по інтересам



Рис. 1.1 – Приклад ієрархії потреби споживача

1.2 Деталізація матеріальної потреби

Для деталізації матеріальної потреби були використані ментальні карти (MindMap). При створенні ментальних карт матеріальна потреба розташовується в центрі карти. Асоціативні гілки були швидко створені, припускаючи, що в загальному вигляді з об'єктом пов'язані три потоки даних інформації: вхідний, внутрішній, вихідний. Кожен потік - це асоціативна група, що включає можливі гілки, що відповідають на п'ять питань: Хто? Що? Де? Коли? Як? Відповідно до рекомендацій по створенню ментальних карт кожна гілка-асоціація розділена на додаткові асоціативні гілки, які деталізують відповіді на поставлені питання.

На рисунку 1.2 представлено приклад деталізації матеріальної потреби.

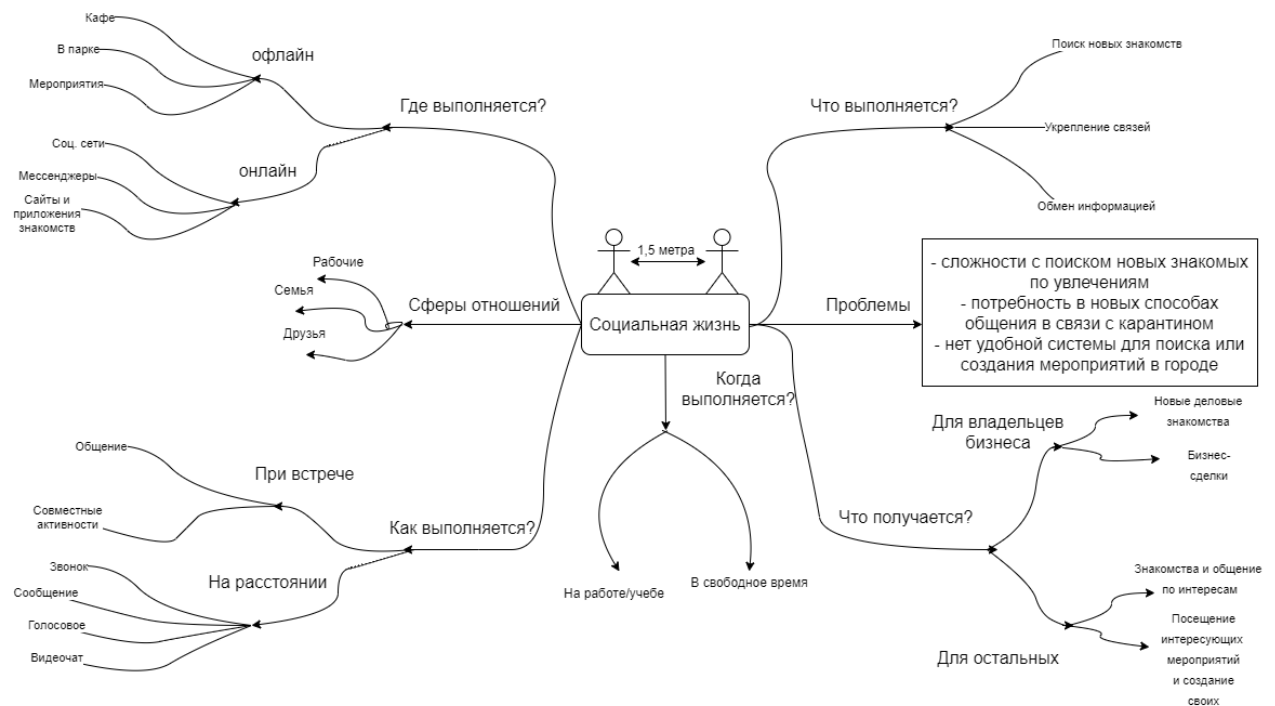


Рис. 1.2 – Приклад деталізації матеріальної потреби

1.2 Бізнес-вимоги до програмного продукту

1.2.1 Опис проблеми споживача

Потреба належати до соціальної групи, причетність (спілкування, дружба, любов), у зв'язку з карантинном з'являється проблема у спілкуванні і пошуку нових знайомств, отже багато людей перейдуть на різні соціальні мережі, і тут виникає інша проблема: немає зручної системи для пошуку за фільтрами, або створення заходів в місті.

1.2.1.1 Концептуальний опис проблеми споживача

1.2.1.2 Метричний опис проблеми споживача

Для скорочення часу і коштів при задоволенні реальних потреб людині потрібна інформація, що призводить до появи інформаційної потреби. В таблиці 1 представлено опис проблеми споживача та метричні показники незадоволеності споживача.

Загальний опис проблеми	Метричні показники незадоволеності споживача
<u>Немає</u> зручних мереж для знайомств, згідно з власними інтересами, та створення власних заходів	<u>Низький рівень кількості</u> нових знайомств по інтересам та заходів у місті, та труднощі із рекламою тих заходів, котрі існують

Таблиця 1 – опис проблеми споживача та метричні показники незадоволеності споживача

Рівень доступності AL (AL – Access Level) можна визначити як $AL = NA / N$, де NA – кількість знайдених людей за критеріями; N – час витрачений на пошук за фільтрами.

1.2.2 Мета створення програмного продукту

1.2.2.1 Проблемний аналіз існуючих програмних продуктів

Проблемний аналіз існуючих програмних продуктів включає кроки:

- 1) формування переліку товарів через пошук в інтернеті;
- 2) формування таблиці рішення проблем (рядки - назви продуктів, стовпці - проблеми, осередки - позначки про рішення проблем продуктом);

В таблиці 2 представлено таблицю програмного аналізу існуючих програмних продуктів.

№	Назва продукту	Вартість	Ступінь готовності	Примітка
1	Instagram	Безкоштовно	1	Немає функціоналу подій та відсутність фільтру за інтересами
2	Tinder	Безкоштовно	1	Призначений для романтичних знайомств
3	Badoo	Частково безкоштовно	1	Недостатня технічна підтримка та часті збої в алгоритмі
4	Вконтакте	Безкоштовно	1	Заблокований на території України
5	MeetUp	Частково безкоштовно	1	Незручний функціонал та проблеми з реєстрацією

Таблиця 2 – реалізація програмного аналізу існуючих програмних продуктів

1.2.2.2 Мета створення програмного продукту

Метою створення програмного продукту є підвищення ефективності пошуку знайомств за допомогою додатку з урахуванням інтересів кожного користувача і наступного пошуку людей за певним фільтром, а також конструювання зручної системи по створенню та пошуку заходів по інтересам.

1.2.3 Назва програмного продукту

“Додаток для знайомств за інтересами – Urpigeon”

1.2.3.1 Гасло програмного продукту

Відмінним способом представлення назви є його логотип, що поєднують зорові образи і короткі фрази-гасла. Гаслом даного програмного продукту є - «Твоє повідомлення як голубка».

1.2.3.2 Логотип програмного продукту

Логотип – це графічний знак, емблема або символ, який використовується територіальними утвореннями, комерційними підприємствами, організаціями та приватними особами для підвищення пізнаваності і розпізнаваності в соціумі. Логотип являє собою назву сутності, яку він ідентифікує, у вигляді стилізованих букв або ідеограми.

На рисунку 1.3 представлено логотип ПП:



Рис. 1.3. – логотип ПП

					ІС КР 122 НАІ-185 ПЗ	Л и
						11
Змін	Л и	№.	П і д п	Д а		

1.3 Вимоги користувача до програмного продукту

1.3.1 Історія користувача програмного продукту

Створення User Story споживача ПП

1. Як гість, я можу зареєструватись в системі для отримання облікового запису для користування додатком.
2. Як гість, я можу увійти в систему під раніше створеної обліковим записом, для подальшої роботи.
3. Як користувач, я можу змінити дані свого облікового запису для коригування змінених або невірних даних.
4. Як користувачу, мені дозволено задати параметри власних інтересів, щоб фільтрувати записи нових знайомств.
5. Я користувач, я можу задавати критерії для пошуку інших людей, аби задовольнити потребу знайомства з іншими людьми заради певної цілі.
6. Як користувач, я можу зберігати свої фотографії в системі, щоб мати можливість показати їх іншим.
7. Як користувач, я можу створювати актуальні події, котрі в свою чергу слугуватимуть для зустрічей з різними людьми.
8. Як користувач, я маю власний рейтинг, котрий задають інші користувачі, задля оцінки тої або іншої людини, щоб скласти соціальну характеристику тої або іншої людини.
9. Як користувачу, мені дозволено дізнатись по карті актуальні події, аби вибрати найбільш привабливу як за тематикою, так і за відстанню щодо власного місцезнаходження.
10. Як рекламодавець, я маю можливість додавати в додаток рекламу, щоб мати прибуток з розповсюдження програми серед багатьох користувачів.

					ІС КР 122 НАІ-185 ПЗ	Л и
						12
Змін	Л и	№.	П і д п	Д а		

11. Як адміністратор, я можу управляти фотографіями та даними користувачів, так щоб контент сайту був легальним.

12. Як користувач, я можу видалити свій обліковий запис і перестати бути користувачем системи

1.3.2 Діаграма прецедентів програмного продукту

Діаграма прецедентів (Use Case UML-діаграма) включає:

- актори (зацікавлені особи і зовнішні системи зі своїм API);
- прецеденти як основні функції ПП;
- зв'язки між прецедентами і акторами як множиною зацікавлених осіб;

На рисунку 1.4 представлено діаграму прецедентів ПП.

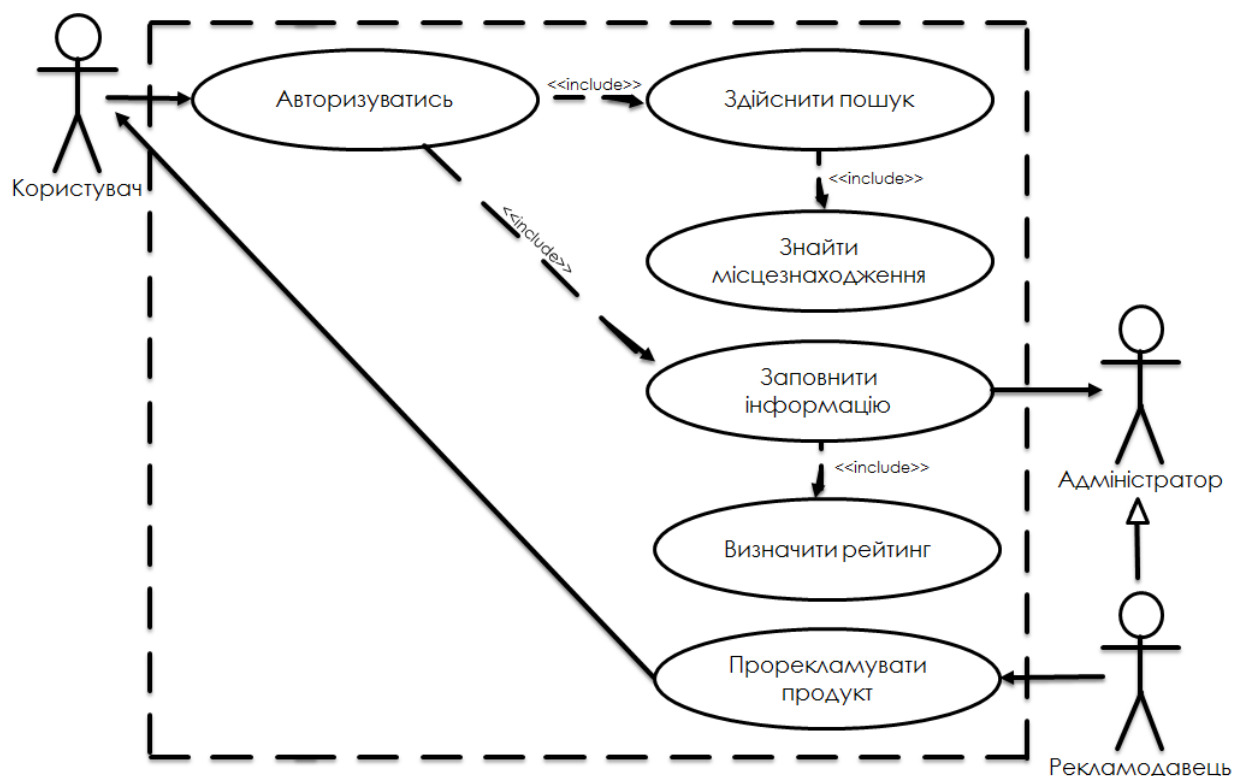


Рис 1.4 – діаграма прецедентів ПП

1.3.3 Опис сценаріїв використання прецедентів програмного продукту

Опис сценаріїв:

1. Авторизація:

Умова початку прецеденту: дія з боку Користувача.

Актори, що зацікавлені в виконанні даного прецеденту:

Користувач, Адміністратор, Рекламодавець.

Актор-основа початку: Користувач.

Гарантії успіху: успішна авторизація в додаток.

Успішний сценарій:

1. ПП запитує у користувача параметри авторизації;
2. Користувач передає свої параметри;
3. ПП надає доступ.

Альтернативний сценарій:

1. ПП отримує неправильні параметри від користувача;
2. ПП виводить повідомлення про помилку.

2. Здійснити пошук:

- Умова початку прецеденту: здійснення авторизації.

Актори, що зацікавлені в виконанні даного прецеденту: Користувач.

Актор-основа початку: Користувач.

Гарантії успіху: здійснення пошуку по певним критеріям.

Успішний сценарій:

1. ПП запитує у користувача параметри пошуку (бажані інтереси людей для пошуку знайомств, або бажані заходи для відвідування);
2. Користувач передає бажані параметри;
3. ПП видає дані.

Альтернативний сценарій:

1. ПП отримує неправильні параметри від користувача;

2. ПП виводить повідомлення про помилку.

3. Знайти місцезнаходження:

Умова початку прецеденту: здійснення пошуку.

Актори, що зацікавлені в виконанні даного прецеденту:

Користувач.

Актор-основа початку: Користувач.

Гарантії успіху: визначення правильного місцезнаходження заходу.

Успішний сценарій:

1. ПП запитує у користувача параметри пошуку;
2. Користувач передає бажані параметри для заходу та район проведення заходу;
3. ПП надає варіанти за пошуком.

Альтернативний сценарій:

1. ПП отримує неправильні параметри від користувача, або не виконується попередній прецедент;
2. ПП виводить повідомлення про помилку за неіснуючим районом пошуку або показує відсутність заходів за запитом.

4. Заповнити інформацію:

Умова початку прецеденту: здійснення авторизації.

Актори, що зацікавлені в виконанні даного прецеденту:

Користувач, Адміністратор.

Актор-основа початку: Користувач.

Гарантії успіху: заповнення інформації користувачем.

Успішний сценарій:

1. ПП запитує у користувача інформацію для заповнення;
2. Користувач надає дані;

3. ПП приймає дані (Адміністратор їх перевіряє та дані не порушують умови користування додатку).

Альтернативний сценарій:

1. ПП не отримує дані від користувача;

2. ПП виводить повідомлення про помилку (Дані порушують умови користування додатку)

5. Визначити рейтинг

Умова початку прецеденту: прецедент «Заповнити інформацію».

Актори, що зацікавлені в виконанні даного прецеденту: Користувач.

Актор-основа початку: Користувач.

Гарантії успіху: успішне визначення рейтингу користувача ПП.

Успішний сценарій:

1. ПП визначає з заданої інформації та оцінками користувачів рейтинг заданої особи;

2. ПП показує рейтинг.

Альтернативний сценарій:

1. ПП не може визначити з заданої інформації рейтинг;

2. ПП виводить повідомлення про помилку.

6. Прорекламувати продукт.

Умова початку прецеденту: дія з боку Рекламодавця.

Актори, що зацікавлені в виконанні даного прецеденту:

Користувач, Рекламодавець.

Актор-основа початку: Рекламодавець.

Гарантії успіху: вивід Користувачу рекламного продукту.

Успішний сценарій:

1. Рекламодавець передає параметри рекламного продукту(РП) ПП;

2. ПП представляє даний продукт користувачеві;

Альтернативний сценарій:

					ІС КР 122 НАІ-185 ПЗ	Л и
						16
Змін	Л и	№.	П і д п	Д а		

1. ПП не отримує РП від Рекламодавця;
2. ПП не виводить заданий прецедент.

1.4 Функціональні вимоги до програмного продукту

1.4.1. Багаторівнева класифікація функціональних вимог

З метою упорядкування функцій ПП створено багаторівневу класифікацію функціональних вимог (Functional Requirements - FR), виявлених в сценаріях використання прецедентів.

В таблиці 3 представлено таблицю класифікації функціональних вимог.

Ідентифікатор функції	Назва функції
FR 1	Авторизуватись як користувач
FR 1.1	ПП запитує у користувача параметри авторизації
FR 1.2	Користувач передає свої параметри
FR 1.3	ПП надає доступ
FR 2	Здійснити пошук події
FR 2.1	ПП запитує у користувача параметри пошуку
FR 2.2	Користувач передає бажані параметри;
FR 2.3	ПП видає дані.
FR 3	Знайти місцезнаходження події
FR 3.1	ПП запитує у користувача параметри пошуку
FR 3.2	Користувач передає бажані параметри для місця
FR 3.3	ПП надає доступ
FR4	Заповнити інформацію про користувача
FR4.1	ПП запитує у користувача інформацію для заповнення
FR4.2	Користувач надає дані

FR4.3	ПП приймає дані
FR5	Визначити оцінку користувача
FR5.1	ПП визначає з заданої інформації та оцінками користувачів рейтинг заданої особи
FR5.2	ПП показує рейтинг
FR6	Прорекламувати продукт
FR6.1	Рекламодавець передає параметри рекламного продукту(РП) ПП
FR6.2	ПП представляє даний продукт користувачеві

Таблиця 3 - результат класифікації функціональних вимог

1.4.2 Функціональний аналіз існуючих програмних продуктів

В таблиці 4 представлено функціональний аналіз існуючих програмних продуктів.

Ідентифікатор функції	Instagram	Tinder	Badoo	Вконтакте	MeetUp
FR 1	+	+	+	+	+
FR 2	-	-	-	+	+
FR 3	+	-	-	+	-
FR 4	-	+	+	+	-
FR 5	-	+	+	-	-
FR 6	+	-	-	-	-

Таблиця 4 - функціональний аналіз існуючих програмних продуктів

1.5 Нефункціональні вимоги до програмного продукту

1.5.1 Опис зовнішніх інтерфейсів

1.5.2 Опис інтерфейсу користувача

1.5.3 Опис INPUT-інтерфейсу користувача

					ІС КР 122 НАІ-185 ПЗ	Л и
						18
Змін	Л и	№.	П і д п	Д а		

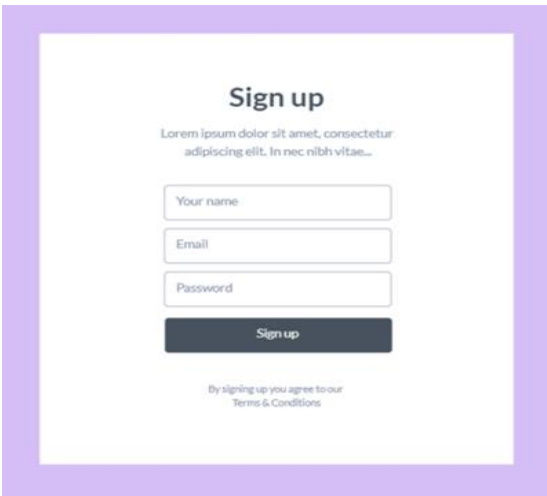
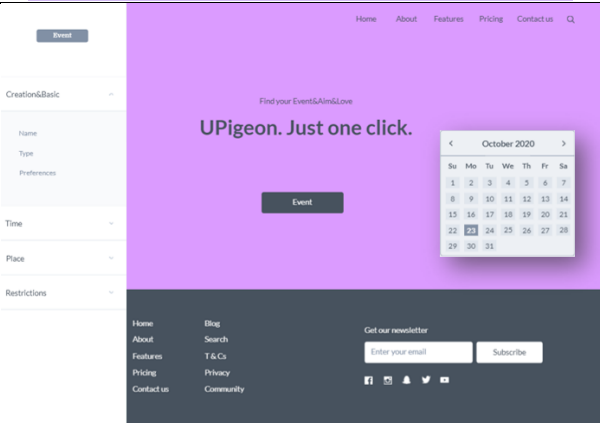
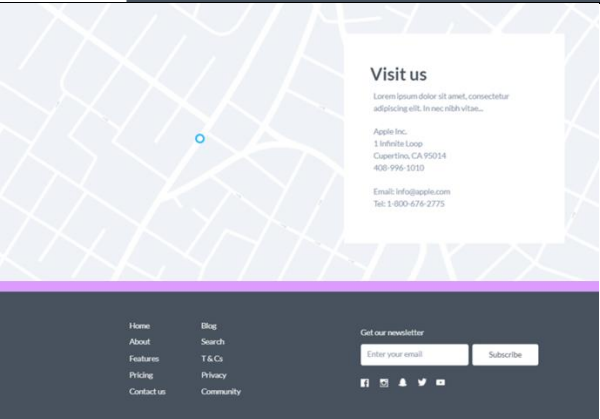
Результат аналізу засобів INPUT-потоків представлено у вигляді таблиці 5

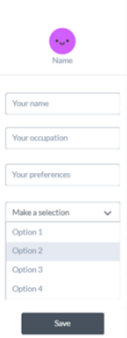
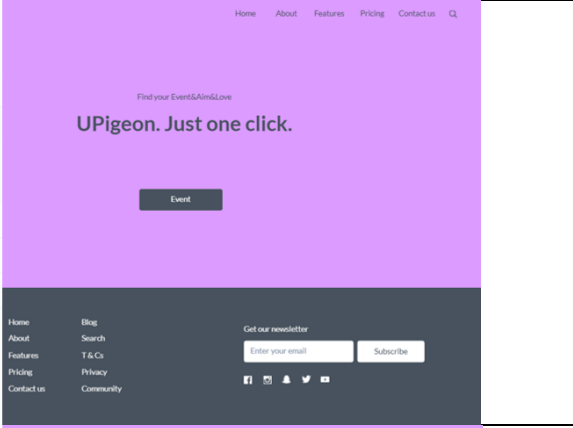

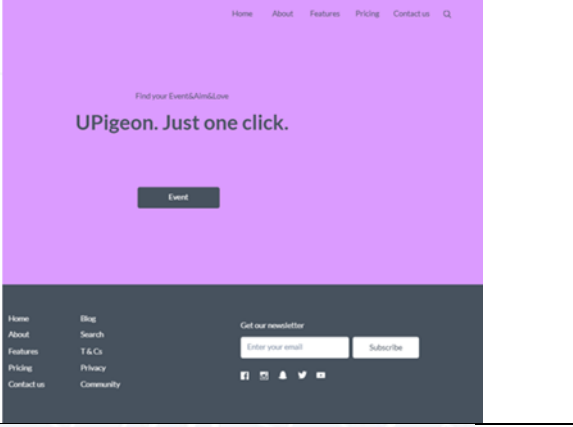
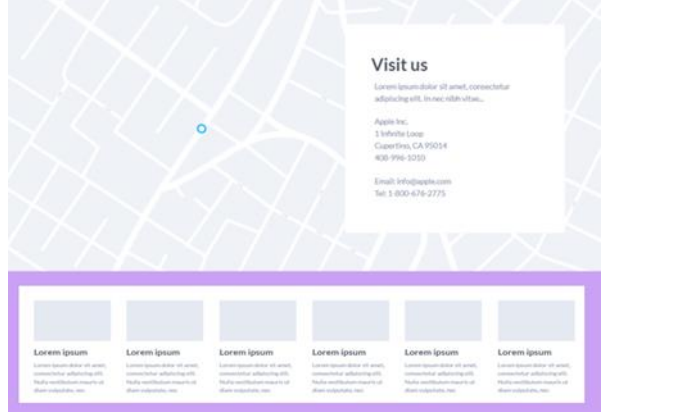
Ідентифікатор функції	Засіб INPUT-потoku	Особливості використання
FR 1.1 FR 1.2	Стандартна комп'ютерна клавіатура; 2/3-кнопочний маніпулятор типу "миша«; сенсорний екран (Touchscreen, Touchpad, Multi-touch);	Використання кнопок миші чи клавіатури для введення Інформації
FR 1.3		Використання кнопок миші чи клавіатури для підтвердження
FR 2.1 FR 2.2		Використання кнопок миші чи клавіатури для підтвердження
FR 2.3		Використання кнопок миші чи клавіатури для підтвердження
FR 3.1 FR 4.2		Використання кнопок миші чи клавіатури для введення інформації
FR4.3		Використання кнопок миші чи клавіатури для підтвердження
FR5.1 FR5.2		Використання кнопок миші
FR6.1 FR6.2		Використання кнопок миші для отримання додаткової інформації

Таблиця 5 - опис INPUT- інтерфейсу користувача

1.5.4. Опис OUTPUT-інтерфейсу користувача

Результат аналізу засобів OUTPUT-потоків представлено у вигляді таблиці 6.

Ідентифікатор функції	Засіб OUTPUT-потокy
FR 1	
FR 2	
FR 3	

FR 4	 
FR 5	 
FR 6	

Таблиця 6 - результат аналізу засобів OUTPUT-потоків

1.5.1.2 Опис інтерфейсу із зовнішніми пристроями

Для опису інтерфейсів із зовнішніми пристроями використано такі обладнання:

- Desktop-персональний комп'ютер;
- Notebook;
- смартфон;
- мобільний телефон;
- планшет.

В таблиці 7 представлено таблицю опису інтерфейсу із зовнішніми пристроями.

					ІС КР 122 НАІ-185 ПЗ	Л и
						22
Змін	Л и	№.	П і д п	Д а		

Ідентифікатор функції	Зовнішній пристрій
FR1	Смартфон, планшет, Desktop-персональний комп'ютер, Notebook;
FR2	
FR3	
FR4	
FR5	
FR6	

Таблиця 7 – опис інтерфейсу із зовнішніми пристроями

1.5.1.3 Опис програмних інтерфейсів

Версії операційних систем, які знадобляться при реалізації більшості функцій ПП:

- Windows
- Express.js
- Vue.js
- Node.js
- .NET

1.5.1.4 Опис інтерфейсів передачі інформації

Опис інтерфейсів передачі інформації, які знадобляться при реалізації більшості функцій ПП:

Провідні інтерфейси:

- Ethernet

Безпроводні інтерфейси:

- Wi-Fi;

1.5.1.5 Опис атрибутів продуктивності

Найчастіше використовувані такі характеристики продуктивності:

- максимальний час реакції ПП на дії користувачів;
- максимальна кількість одночасно обслуговуваних користувачів.

В роботі розглянуто лише максимальний час реакції ПП на дії користувачів.

В таблиці 8 представлено результат аналізу характеристик продуктивності.

Ідентифікатор функції	Максимальний час реакції ПП на дії користувачів, секунди
FR 1	3
FR 2	3
FR 3	2
FR 4	2
FR 5	3
FR 6	3

Таблиця 8 – результат аналізу характеристик продуктивності

2.Планування процесу розробки програмного продукту

2.1 Планування ітерацій розробки програмного продукту

При створенні пріоритетів враховано:

– сценарні залежності між прецедентами, до яких належать функції, на основі аналізу пунктів передумов початку роботи прецедентів, вказаних в описі сценаріїв роботи прецедентів;

– вплив роботи прецеденту, до якого належить функція, на досягнення мети ПП, наприклад у відсотках, на основі аналізу пунктів гарантій успіху, вказаних в описі сценаріїв роботи прецедентів.

Сценарні залежності будуть перетворені у відповідні функціональні залежності.

Вплив роботи прецеденту поширено на всі підлеглі функції ієрархії.

При визначенні пріоритетів використано наступні позначки:

- М (Must) – функція повинна бути реалізованою у перших ітераціях за будь-яких обставин;
- S (Should) – функція повинна бути реалізованою у перших ітераціях, якщо це взагалі можливо;
- С (Could) – функція може бути реалізованою, якщо це не вплине негативно на строки розробки;
- W (Want) – функція може бути реалізованою у наступних ітераціях.

Приклад опису представлено в таблиці 9.

Ідентифікатор функції	Назва функції	Функціональні залежності	Вплив на досягнення мети, %	Пріоритет функції
FR1	Авторизуватись як користувач	-	15	S
FR2	Здійснити пошук події	FR1	30	M
FR3	Знайти місцезнаходження події	FR2	5	W
FR4	Заповнити інформацію про користувача	FR1	10	S
FR5	Визначити оцінку користувача	FR4	5	W
FR6	Прорекламувати продукт	FR1	5	C
FR7	Здійснити пошук нових знайомств	FR1	30	M

Таблиця 9 - планування ітерацій розробки програмного продукту

2.2 Концептуальний опис архітектури програмного продукту

Компоненти ПП, відповідальні за три рівня роботи, які історично називають:

- рівень уявлення – Presentation Level (PL), який містить компоненти зовнішнього інтерфейсу (програмний інтерфейс користувача), наприклад, Client Operation System, Input, Output;
- рівень бізнес-логіки – Business Level (BL), який містить апаратно-програмні компоненти обробки даних, наприклад, Server Operation System, Application Server;
- рівень зберігання даних – Access Level (AL), який містить апаратно-програмні компоненти керування даними, наприклад, Server Operation System, DataBase Server.

В сучасній термінології програмні компоненти PL-рівня називають FrondEnd, а програмні компоненти BL-рівня та AL-рівня називають Backend.

Для кожного компонента вказано особливості реалізації, наприклад: типи апаратних компонентів, операційні системи, програмні технології розробки, системи керування базами даних, типи структур даних (реляційні, XML, JSON).

На рисунку 2.1 представлено концептуальний опис архітектури програмного продукту.

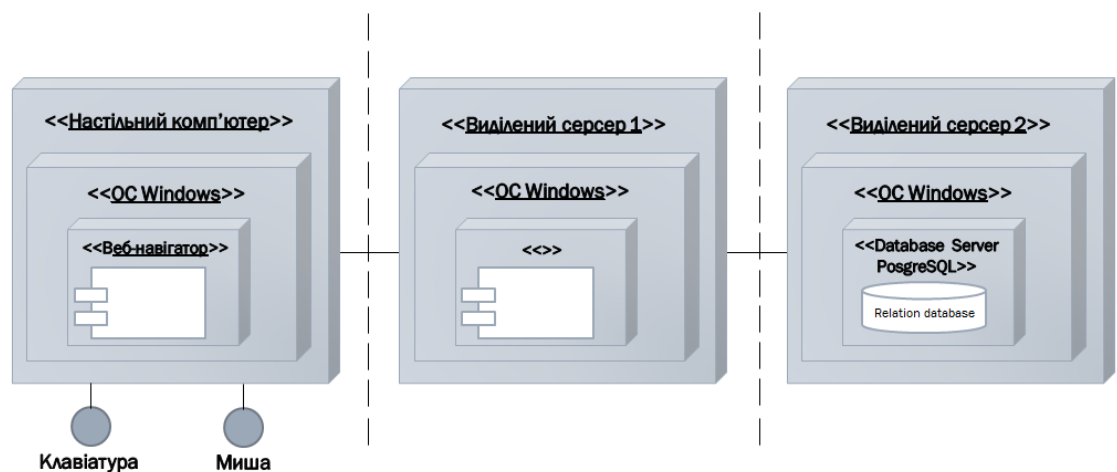


Рис 2.1 – концептуальний опис архітектури програмного продукту.

2.3 План розробки програмного продукту

2.3.1 Оцінка трудомісткості розробки програмного продукту

2.3.1.1 Всі актори діляться на три типи: прості, середні і складні.

Простий актор представляє зовнішню систему з чітко визначеним програмним інтерфейсом. Середній актор представляє або зовнішню систему, що взаємодіє з ПП за допомогою мережевих протоколів, або особистість, що користується текстовим інтерфейсом (наприклад, алфавітно-цифровим терміналом). Складний актор представляє особистість, що користується графічним інтерфейсом.

Загальна кількість акторів кожного типу помножується на відповідний ваговий коефіцієнт, потім обчислюється загальний ваговий показник (таблиця 10).

Назва актора	Тип актора	Ваговий коефіцієнт
Користувач	Складний	3
Адміністратор	Середній	2
Рекламодавець	Простий	1

Таблиця 10 – вагові коефіцієнти акторів

2.3.1.2 Визначення вагових показників прецедентів УС

Всі прецеденти діляться на три типи; прості, середні і складні в залежності від кількості кроків успішних сценаріїв (основних і альтернативних). Загальна кількість прецедентів кожного типу помножується на відповідний ваговий коефіцієнт, потім обчислюється загальний ваговий показник (таблиця 11)

Назва прецеденту	Тип прецеденту	Кількість кроків сценарію	Ваговий коефіцієнт
FR1	Середній	4-7	10
FR2	Складний	> 7	15
FR3	Простий	<= 3	5
FR4	Середній	4-7	10
FR5	Простий	<= 3	5
FR6	Простий	<= 3	5
FR7	Складний	> 7	15

Таблиця 11 – вагові коефіцієнти прецедентів

Визначення UUCP :

$$A = 3 + 2 + 1 = 6$$

$$UC = 10 + 15 + 5 + 10 + 5 + 5 + 15 = 65$$

$$UUCP = A + UC = 71$$

2.3.1.3 Визначення технічної складності проекту

Технічна складність проекту (TCF - Technical Complexity Factor) обчислюється з урахуванням показників технічної складності (таблиця 12). Кожному показнику присвоюється значення STi в діапазоні від 0 до 5:

- 0 означає відсутність значимості показника для даного проекту,
- 5 - високу значимість.

Значення TCF обчислюється за формулою

$$TCF = 0,6 + (0,01 * (STi * Вага_i))$$

Показник	Опис показника	Вага
T1	Розподільна система	1
T2	Висока продуктивність	2
T3	Робота користувачів в режимі онлайн	3
T4	Складність обробки даних	1
T5	Повторне використання коду	0,5
T6	Простота установки	2
T7	Простота використання	2
T8	Переносимість	1
T9	Простота внесення змін	1,5
T10	Паралелізм	0
T11	Спеціальні потреби к безпеки	1
T12	Доступ к системи зі сторони зовнішніх користувачів	3
T13	Спеціальні потреби до навчання користувачів	2

Таблиця 12 - показники технічної складності проекту TCF

Визначення TCF :

$$TCF = 0,6 + (0,01 * (ST_i * Вага_i))$$

$$TCF = 0,6 + (0,01 * (20)) = 0,8$$

					ІС КР 122 НАІ-185 ПЗ	Л и
						29
Змін	Л и	№.	П і д п	Д а		

Показник	Опис показника	Вага
F1	Знакомство з технологією	1,5
F2	Досвід розробки додатків	1,5
F3	Досвід використання об'єктно-орієнтованого підходу	1
F4	Наявність ведучого аналітика	4
F5	Мотивація	4
F6	Стабільність потреб	2
F7	Часткова занятість	1
F8	Складні мови програмування	1

Таблиця 13 -показники рівня кваліфікації розробників

Визначення EF :

$$TCF = 1,4 + (-0,03 * (SF_i * Вага_i)) = 0,92$$

$$UUCP = 71$$

$$TCF = 0,8$$

$$TCF = 0,92$$

$$UCP = UUCP * TCF * EF = 52,256$$

2.3.2 Визначення дерева робіт з розробки програмного продукту

Кожна функція 1-го рівня ієрархії перетворюється в Work Package (WP)

Кожна функція 2-го рівня ієрархії перетворюється в Work Task (WT).

Для кожної задачі визначаються підзадачі - Work SubTask (WST) з урахуванням базових процесів розробки програмних модулів: проектування, конструювання, модульне тестування, збірка та системне тестування. Приклад WBS представлено на рисунку 2.2

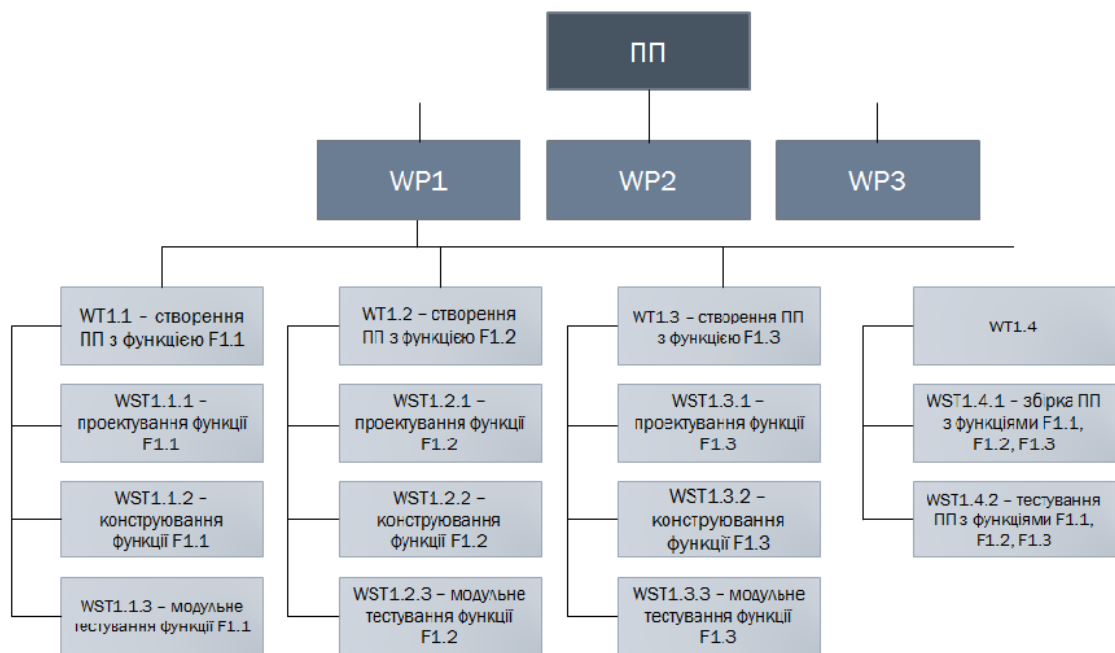


Рис. 2.2 – Приклад WBS

2.3.3 Графік робіт з розробки програмного продукту

WST	Дата початку	Дні	Дата завершення	Виконавець
1.1.1.	06.10.2020	2	07.10.2020	Кукурудза Д.О.
1.1.2.	07.10.2020	1	07.10.2020	Кукурудза Д.О.
1.1.3.	08.10.2020	2	09.10.2020	Кукурудза Д.О.
1.2.1.	10.10.2020	3	12.10.2020	Корольов О.К.
1.2.2.	11.10.2020	2	13.10.2020	Корольов О.К.
1.2.3.	12.10.2020	1	12.10.2020	Корольов О.К.
1.3.1.	13.10.2020	1	13.10.2020	Кукурудза Д.О.
1.3.2.	14.10.2020	2	15.10.2020	Кукурудза Д.О.
1.3.3.	14.10.2020	2	15.10.2020	Кукурудза Д.О.
1.4.1.	15.10.2020	1	15.10.2020	Кожушков Б. В.
1.4.2.	15.10.2020	1	15.10.2020	Кожушков Б. В.
2.1.1.	08.10.2020	2	09.10.2020	Корольов О.К.
2.1.2.	09.10.2020	1	09.10.2020	Корольов О.К.
2.1.3.	10.10.2020	1	10.10.2020	Корольов О.К.
2.2.1.	08.10.2020	2	09.10.2020	Корольов О.К.
2.2.2.	10.10.2020	2	11.10.2020	Кукурудза Д.О.
2.2.3.	11.10.2020	2	13.10.2020	Кукурудза Д.О.
2.3.1.	12.10.2020	1	12.10.2020	Кожушков Б. В.
2.3.2.	13.10.2020	1	13.10.2020	Кожушков Б. В.
2.3.3.	14.10.2020	2	15.10.2020	Кожушков Б. В.
2.4.1.	14.10.2020	2	15.10.2020	Кожушков Б. В.
2.4.2.	15.10.2020	2	16.10.2020	Кожушков Б. В.

Рис. 2.3 - Таблиця з графіком робіт

Для кожної підзадачі визначається виконавець, що фіксується у вигляді таблиці, приклад якої представлено в таблиці 13. Таблиця 14 - приклад опису підзадач із закріпленням виконавців

2.3.3.2 Діаграма Ганта

Діаграма Ганта (складається із смуг (вісь Y), орієнтованих уздовж осі часу (вісь X). Кожна смуга – окрема підзадача в проекті, її кінці - моменти початку і завершення роботи, її протяжність - тривалість роботи. Мета діаграми - візуально показати послідовність процесів та можливість паралельного виконання робіт. Для створення діаграми Ганта створено таблицю з графіком робіт, приклад якої представлено на рисунку 2.4

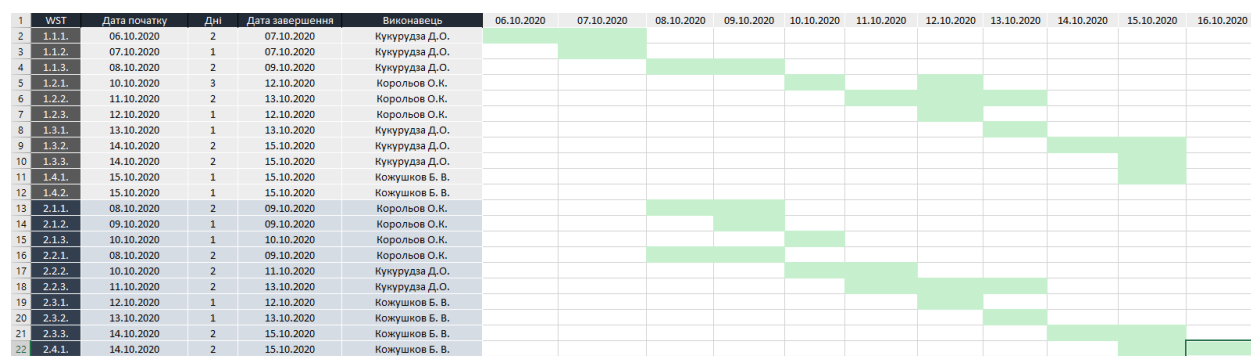


Рис. 2.4 – Приклад таблиці графіка робіт

3. Проектування програмного продукту

3.1 Концептуальне та логічне проектування структур даних програмного продукту

3.1.1 Концептуальне проектування на основі UML-діаграми концептуальних класів

Використовуючи кроки основного успішного та альтернативного сценаріїв роботи прецедентів ПП, спроектовано UML-діаграму концептуальних класів.

Моделювання проведено з урахуванням наступної послідовності кроків.

1. Визначено імена класів: Користувач, Курс, Тест, Запитання, Відповідь.
2. Визначено імена атрибутів класів: Логін, Пароль, Пошта, Відео, Опис, Назва, Завдання, Правильна відповідь.
3. Визначено зв'язку між класами: 1 до N, N до N.
4. Створено UML-діаграму класів, яку представлено на рисунку 3.1 представлено UML-діаграму класів.

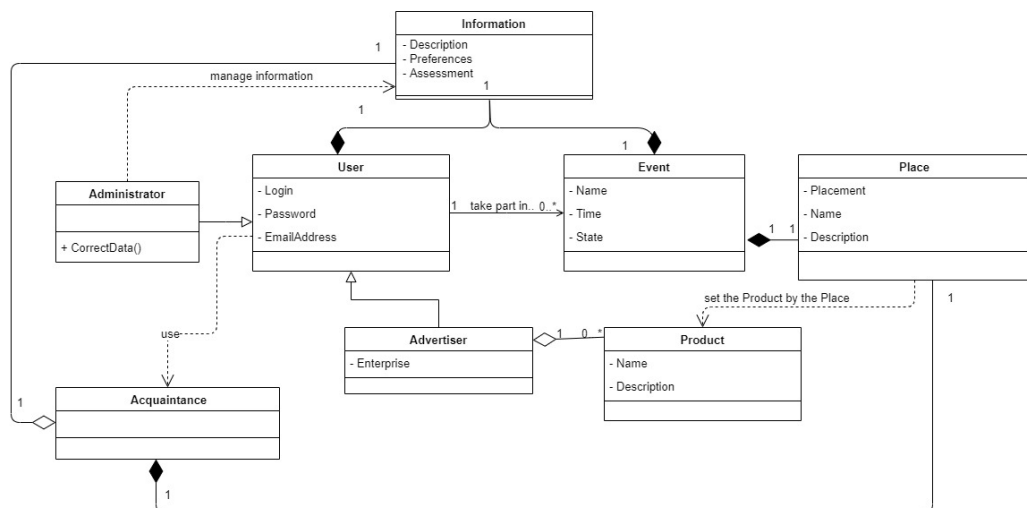


Рис. 3.1- UML-діаграма класів

3.1.2 Логічне проектування структур даних

UML-діаграму концептуальних класів перетворено в опис структур даних з використанням моделі, яка була обрана в концептуальному описі архітектури ПП. На рисунку 3.2 представлено дану діаграму.

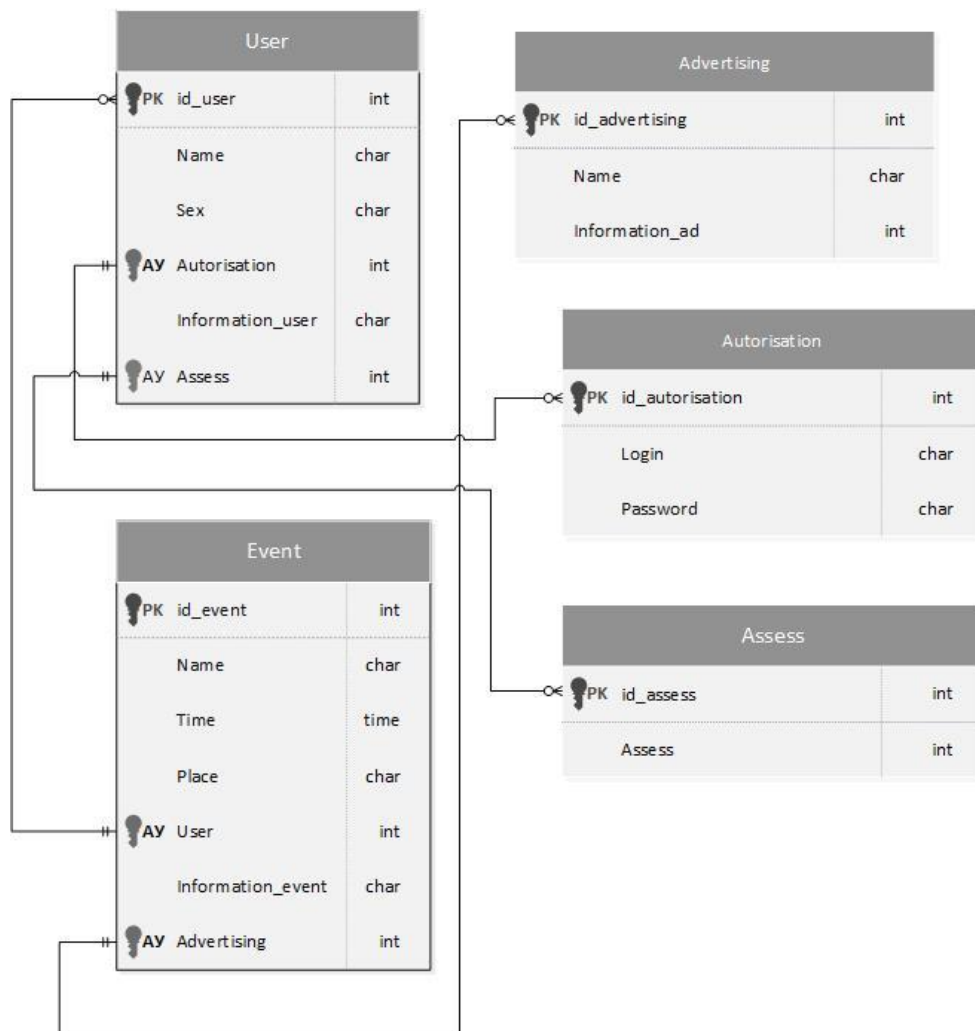


Рис. 3.2 – діаграма логічного проектування даних

3.2 Проектування програмних класів

На основі UML-діаграми концептуальних класів спроектовано програмні класи, визначивши:

- англійські або транслітерацію україномовних назв класів та їх атрибутів;
- абстрактні класи, їх класи-нащадки та інші класи;
- зв'язки між класами та їх кратності;

- атрибути класів с типами даних (цілий, дійсний, логічний, перелічуваний, символічний).
- методи-конструктори ініціалізації екземплярів об'єктів класу, set-методи та get-методи для доступу до атрибутів класу.

На рисунку 3.3 представлено проектування UML-діаграми програмних класів.

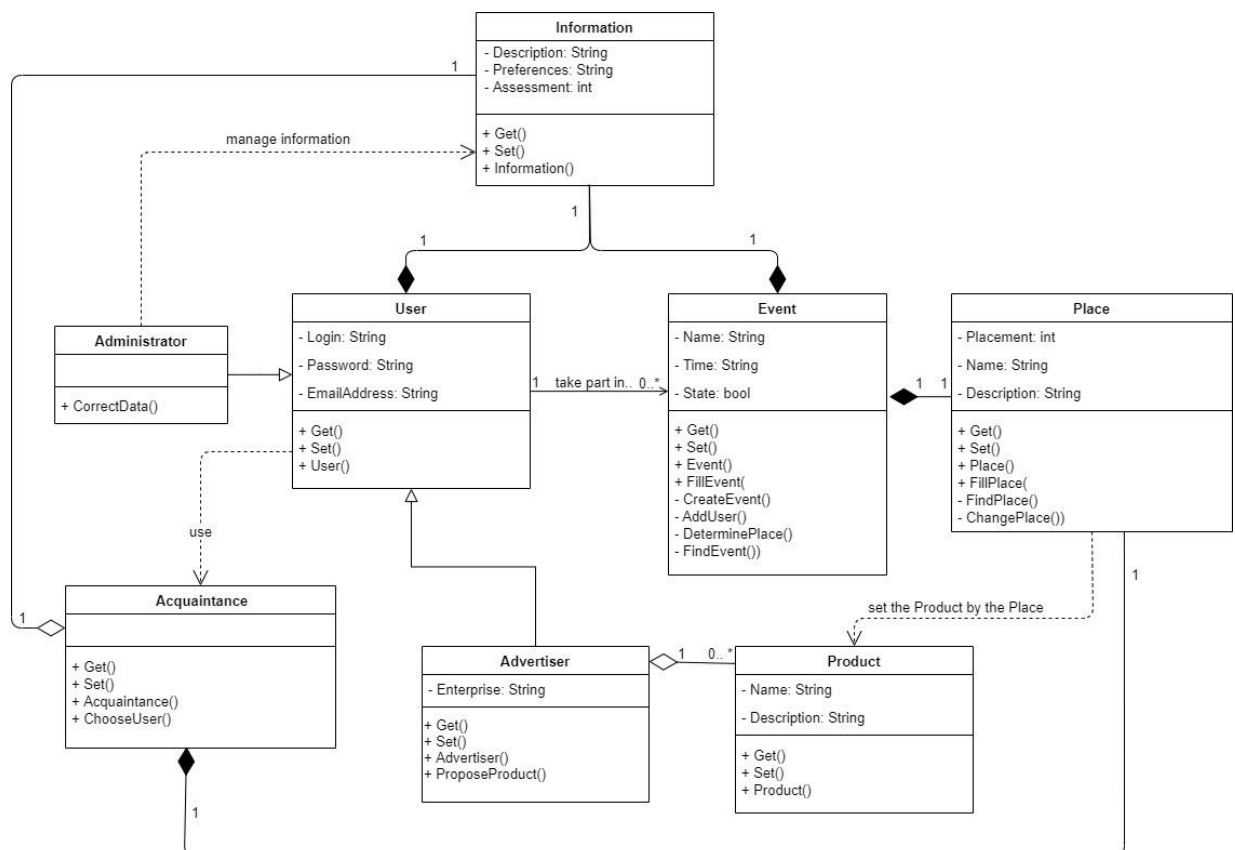


Рис 3.3 - проектування UML-діаграми програмних класів

3.3 Проектування алгоритмів роботи методів програмних класів

З усіх методів виділені ті, що мають операції доступу до БД або містять керуючі умови (if-then-else, while).

Описано алгоритм роботи у вигляді UML-діаграми активності:

- кожний опис алгоритму представлений на мові PlantUML, використовуючи веб-редактор;

Далі представлений результат роботи проектування алгоритмів роботи методів програмних класів.

На рисунку 3.4 представлено проектування UML-діаграми активності методу CreateEvent, що є представленим у вигляді:

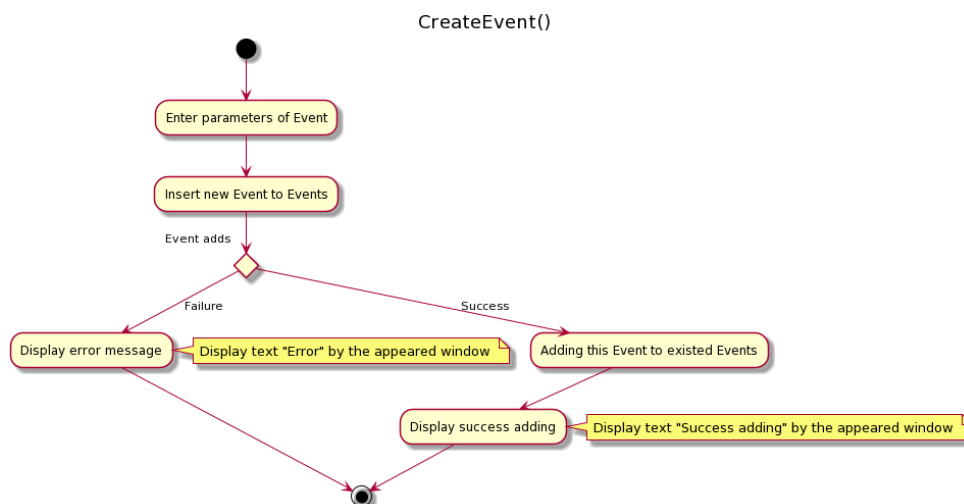


Рис 3.4 - проектування UML-діаграми активності методу CreateEvent

3.4 Проектування алгоритмів роботи методів програмних класів

Проектування тестових наборів методів програмних класів

Принцип тестування чорного ящика розглядає програму або окремий програмний модуль як чорний ящик без вивчення її вмісту у вигляді алгоритму її робіт, інакше розглядається принцип тестування білого ящика.

Метою тестування методами чорного ящика є перевірка умов, при яких поведінка програми або програмного модуля не відповідає її специфікації. Для виявлення всіх помилок в програмі необхідно виконати вичерпне тестування, тобто тестування на всіляких наборах вхідних даних. Для більшості програм таке неможливо, тому застосовують розумне тестування, при якому тестування програми обмежується невеликою підмножиною всіляких наборів

даних. При цьому необхідно вибрати найбільш підходящі підмножини, підмножини з найвищою імовірністю виявлення помилок.

Результат представлений в таблиці 14.

Назва функції	№ тесту	Опис значень вхідних даних	Опис очікуваних значень результату
Registration()	1	{ }	{ "status": 404, "message": "Error! Parameters cannot be empty" }
	2	{ "Login": "Dove", "Name": "First name": "Date of Birth": "Password": "12321qwerty" "Email": }	{ "status": 404, "message": "Error! Parameters cannot be empty" }
	3	{ "Login+": "Dove%", "Name": "First name": "Date of Birth": "Password": "12321qwerty" "Email": }	{ "status": 404, "message": "Nickname, last name, or first name contains invalid characters ('<', '>', '@', '+', '-', '/', '\', '%', '&', '?', '!', ',', ';', ',')" }
	4	{ "Email": "qwerty.com" }	{ "status": 404, "message": "Error! Mail entered incorrectly" }
	5	{ "Login": "Qwerty" }	{ "status": 404, "message": "A user with this nickname already exists" }
	6	{ "Email": "qwerty.com" }	{ "status": 404, "message": "A user with this email address already exists" }

			}
	7	{ "Login": "qw" }	{ "status": 404, "message": "Errors! Parameters is less than 3 characters" }
	8	{ "Password": "12321qwerty" }	{ "status": 404, "message": "Error! Password must consist of 8 or more characters of the Latin alphabet, symbol"_"", contain upper and lower case letters, numbers " }
	9	{ "Login": "Dove", "Name": "qwertyqwertyqweqrtyqwertyq wertyqwerty" "First name": "Date of Birth": "Password": "12321Q_werty" "Email": }	{ "status": 404, message": "Nickname or surname, name and email address exceeds character limit (> 35)" }
	10	{ "Date of Birth": "28.08.2012" }	{ "status": 404, "message": "User's age cannot be below 12 and above 99" }
	11	{ "Login": "Dove", "Name": "Nick", "First name": "Durov", "Age": "41" "Password": "12321Q_werty" "Email": qwerty@gmail.com , }	{ "status": 202, "message": "Successful! User add" }
Authorization()	1	{ "Login": "Dove", "Password": "12321Q_werty" }	{ "status": 202, "message": "Successful login" }

	2	{ "Login": "Dove", "Password": "12321Q_werty" }	{ "status": 404, "message": "Error! There are no users with the specified nickname on the site" }
	3	{ "Login": "Dove", "Password": "12321Q_werty" }	"status": 404, "message": "Error! The password or login is incorrect." function (ifPaswordOrLoginF orgotten) }
ifPaswordOrLoginForgotten	1	{ "Email": "qwerty.com" }	{ "status": 404, "message": "Error! There are no users with the e-mail entered on the site" }
	2	{ "Email": "qwerty.com" }	{ "status": 404, "message": "Check youre e-mail, an e- mail with the ability to change the login or password was sent to the e-mail specified by the user"
fillUserInforamtion	1	[]	{ "status": 404, "message": "Error! Parameters cannot be empty" }
	2	{ //максимум 10 атрибутів "Attribute 1": спорт, "Attribute 2": программирование, "Attribute n":... "Description": Runner / Dancer / Programmer }	{ "status": 202, "message": "Successful!" }
	3	{ //максимум 10 атрибутів	{ "status": 404,

		"Attribute 1": спорт, "Attribute 2": программирование, "Attribute n":... "Description": "Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum." }	"message": "Error! "Description can contain up to 300 characters" }
changePassword	1	{ "Old password": "12321Q_werty" "Password": "12321Q-WERTY" "Retrypassword": "12321Q-WERTY" }	{ "status": 404, "message": "Error! Password must consist of 8 or more characters of the Latin alphabet, symbol '_', contain upper and lower case letters, numbers " }
	2	{ "Old password": "12321Q_werty" "Password": "12321Q_WERTY" "Retrypassword": "12321QWERTY" }	{ "status": 404, "message": "Error! the repeated password does not match the new password" }
	3	{ "Old password": "2321Q_werty" "Password": "12321Q-WERTY" "Retrypassword": "12321Q-WERTY" }	{ "status": 404, "message": "Error! Invalid old password" }
changeLogin()	1	{ "new_login": "Turtle1" "Password": "12321Q_werty" }	{ "status": 202, "message": "Successful!" }

	2	{ "new_login": "Turtle" "Password": "2321Q_werty" }	{ "status": 404, "message": "Error! Invalid password" }
	3	{ "new_login": "Turtle" "Password": "2321Q_werty" }	{ "status": 404, "message": "Error! There are no users with the specified nickname on the site" }
	4	{ "new_login": "%Turtle%" "Password": "12321Q_werty" }	{ "status": 404, "message": "Nickname contains invalid characters ('<', '>', '@', '+', '-', '/', '\ ', '%', '&', '?', '!', ';', ' ') }
leaveFromAccount	1	Користувач натискає кнопку виходу із акаунту	Правильний клас: Користувач сайту стає гостем, та з його комп'ютеру не можна керувати його акаунтом без авторизації.
	2	Користувач натискає кнопку виходу із акаунту.	Неправильний клас: Дані акаунта залишилися.
deleteAccount	1	Користувач натискає кнопку видалення акаунту	/ Правильний клас: Акаунт з усіма даними користувача видаляється.
	2	Користувач натискає кнопку видалення акаунту	Неправильний клас: Дані про акаунт частково залишаються та інші користувачі можуть із ним контактувати.

FindAcquaintanceByKeyP references	1	//Користувач заповнює форму пошуку нових знайомств за інтересами, де указує бажаний вік, місце знаходження, та захоплення іншої людини по ключовим словам "Date of Birth": 11.11.2001 "Attribute 1": спорт, "Attribute 2": программирование "Location": Odessa, primorsky district	{ "status": 202, "message": "Successful!" } На сайті користувачу показуються всі відповідні його запросу інші користувачі, яким він може надати запрос на переписку.
	2	//Користувач заповнює форму пошуку нових знайомств за інтересами, де указує бажаний вік, місце знаходження, та захоплення іншої людини по ключовим словам "Date of Birth": 11.11.2001 "Attribute 1": спирт, "Attribute 2": бег "Location": Odessa, primorsky district	{ "status": 404, "message": "Error! there are no users for the specified criteria, or the criteria are specified incorrectly" }
sendMessageToUser	1	Користувач пише бажаний текст, або обирає бажаний файл та натискає на кнопку відправки.	{ "status": 202, "message": "Successful!" }
	2	Користувач пише бажаний текст, або обирає бажаний файл та натискає на кнопку відправки.	{ "status": 404, "message": "Error! Message is too large (more than 1000 characters)." }
	3	Користувач пише бажаний текст, або обирає бажаний файл та натискає на кнопку відправки.	{ "status": 404, "message": "Error! The site does not support sending files of a user-specified format } }
	4	Користувач пише бажаний текст, або обирає бажаний	Користувач що відправляє

		файл та натискує на кнопку відправки	повідомлення заблокований адресатом. { "status": 404, "message": "Error! User is blocked by the recipient" }
FindEventByLocation	1	Користувач вводить у відповідній формі город, його вулицю або конкретну адресу для пошуку івентів. { "city": Odessa "Region": Odessa "District": Primorski "Street": Preobrajenska 21 }	Користувачу виводиться список усіх івентів, що підходять. Під критерії пошуку { "status": 202, "message": "Successful!" }
	2	Користувач вводить у відповідній формі город, його вулицю або конкретну адресу для пошуку івентів. { "city": Odessa "Region": Odessa "District": Primorski "Street": Preobrajenska 503 }	{ "status": 404, "message": "Error! The city, street, distinct or specific address entered by the user does not exist" }
	3	Користувач вводить у відповідній формі город, його вулицю або конкретну адресу для пошуку івентів. { "city": Odessa "Region": Odessa "District": Primorski "Street": Preobrajenska 503 }	{ "status": 404, "message": "Error! There are no relevant events on the site on request." }
FindEventByKeyAttributes	1	Користувач вводить відповідні ключові атрибути для пошуку подій за ними. { "Attribute 1": "спорт", "Attribute 2": "кіно", "Attribute 3": "ставки", "Attribute 4": "бар" }	Правильний клас: користувачу виводиться список усіх івентів, що підходять. { "status": 202, "message": "Successful!" }

	2	Користувач вводить відповідні ключові атрибути для пошуку подій за ними. { "Attribute 1": "спорт", "Attribute 2": "кіно", "Attribute 3": "ставки", "Attribute 4": "бар" "Attribute 5": "тиша" }	Неправильний клас: За запитом не існує відповідних подій на сайті { "status": 404, "message": "Error! There are no relevant events on the site on request" }
createEvent	1	Користувач обирає тему події із списку ключових атрибутів, задає їй назву, також задає віковий діапазон та опис події { "Event name": "Shh, don't disturb", "Event description": "Opening hookah for sociopaths", "Age restrictions": "18+", "Attribute 1": "тихо", "Attribute 2": "затишно", "Attribute 3": "hookah" "Attribute 3": "приватність" "Location": "Сегетська 2", }	Правильний клас: відповідна подія створюється та доступна для перевірки адміністратором { "status": 202, "message": "Successful! The event is under consideration by the administration" }
	2	Користувач обирає тему події із списку ключових атрибутів, задає їй назву, також задає віковий діапазон та опис події { "Event name": "Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo", "Event description": "Opening hookah for sociopaths", "Age restrictions": "18+", "Attribute 1": "тихо", "Attribute 2": "затишно", "Attribute 3": "hookah" "Attribute 3": "приватність" "Location": "Сегетська 2", }	Неправильний клас: тема події перевищує 100 символів, або опис перевищує 1000 символів. Виводиться повідомлення про помилку. { "status": 404, "message": "Error! Theme of the event exceeds 100 characters, or the description exceeds 1000 characters" }

	3	{ "Event name": "Shh, don't disturb", "Event description": "Opening hookah for sociopaths", "Age restrictions": "18+", "Attribute 1": "тихо", "Attribute 2": "затишно", "Attribute 3": "кальянчикус" "Attribute 3": "приватність" "Location": "Сегетська 2", }	Неправильний клас: відповідних ключових атрибутів не існує. { "status": 404, "message": "Error! Ehe corresponding key attributes do not exist or are entered incorrectly" }
	4	{ "Event name": "Shh, don't disturb", "Event description": "", "Age restrictions": "Attribute 1": "тихо", "Attribute 2": "затишно", "Attribute 3": "hookah" "Attribute 3": "приватність" "Location": "Сегетська 2", }	{ "status": 404, "message": "Error! All fields must be filled" }
deleteEvent	1	Користувач, що має доступ до управління подією (або адміністратор) натискає кнопку видалення події.	Правильний клас: подія видалена, та не може бути знайдена за загальним пошуком. { "status": 202, "message": "Successful!" }
	2	Користувач, що має доступ до управління подією (або адміністратор) натискає кнопку видалення події.	Дані про подію частково залишаються та інші користувачі можуть її знайти. { "status": 404, "message": "Error! Try again later" }
addManagerToEvent	1	Користувач, що створив подію натискає на кнопку додавання користувача до управління подією, та обирає користувача із списку друзів.	Правильний клас: Подією можуть керувати усі, кого додав творець події.

	2	Користувач, що створив подію натискує на кнопку додавання користувача до управління подією, та обирає користувача із списку друзів.	Неправильний клас: Аккаунт, що пробує додати користувач був видалений. { "status": 404, "message": "Error! This account has been deleted" }
approveEvent	1	Адміністратор натискує на кнопку підтвердження події	Правильний клас: тепер подію можна знайти в загальному пошуку { "status": 202, "message": "Successful! Event confirmed" }
	1	Адміністратор натискує на кнопку підтвердження події	Неправильний клас: у параметрах події були недопустимі значення { "status": 404, "message": "Error! Unacceptable value" }
deleteUser	1	Адміністратор натискує на кнопку видалення користувача	Правильний клас: Аккаунт з усіма даними користувача видаляється
	2	Адміністратор натискує на кнопку видалення користувача	Неправильний клас: Дані про аккаунт частково залишаються та інші користувачі можуть із ним контактувати.
addRating	1	Користувач нажимає на кнопку лайка у події	Правильний клас: Рейтинг користувача, що створив подію збільшується на один пункт

	2	Користувач нажимає на кнопку лайка у події	Неправильний клас: Рейтинг користувача є максимальним (100). Нічого не змінюється.
declineRating	1	Користувач натискає на кнопку дізлайку у події	Правильний клас: Рейтинг користувача, що створив подію зменшується на один пункт
	2	Користувач натискає на кнопку дізлайку у події	Неправильний клас: Рейтинг користувача є мінімальним (-100). Нічого не змінюється.

Таблиця 15 – проектування тестових наборів методів програмних класів

4 Конструювання програмного продукту

4.1 Особливості конструювання структур даних

4.1.1 Особливості інсталяції та роботи з СУБД

СУБД - PostgreSQL — широко розповсюджена система керування базами даних з відкритим сирцевим кодом. Прототип був розроблений в Каліфорнійському університеті Берклі в 1987 році під назвою POSTGRES, після чого активно розвивався і доповнювався. В червні 1990 року з'явилась друга версія із переробленою системою правил маніпулювання та роботи з таблицями, у 1991 році — третя версія, із доданою підтримкою одночасної роботи кількох менеджерів збереження, покращеним механізмом запитів і доповненою системою внутрішніх правил.

Переваги PostgreSQL:

1. підтримка БД необмеженого розміру;
2. потужні і надійні механізми транзакцій і реплікації;
3. розширювана система вбудованих мов програмування і підтримка завантаження С-сумісних модулів;
4. спадкування;
5. легка розширюваність.

4.1.2 Особливості створення структур даних

Нижче представлений код створення таблиць даних PostgreSQL:

```
CREATE TABLE hobby
(
  id_hobby SERIAL NOT NULL PRIMARY KEY
  title character varying(50) NOT NULL,
);
CREATE TABLE thema
(
  id_thema NOT NULL SERIAL PRIMARY KEY,
  thema_title character varying(50) NOT NULL,
);
CREATE TABLE account_status
( id_account_status NOT NULL SERIAL PRIMARY KEY,
```

					ІС КР 122 НАІ-185 ПЗ	Л и
						48
Змін	Л и	№.	П і д п	Д а		


```

    account_status_title character varying(50) NOT NULL,
);
CREATE TABLE user
(
    id_user NOT NULL SERIAL PRIMARY KEY,
    first_name character varying(30) NOT NULL,
    second_name character varying(50) NOT NULL,
    login character varying(50) NOT NULL,
    date_of_birth date NOT NULL CHECK (date_of_birth > (current_date -
integer'5840')),
    e_mail character varying(100) NOT NULL,
    country character varying(50) NOT NULL,
    city character varying(50) NOT NULL,
    login character varying(30) NOT NULL,
    password character varying(50) NOT NULL,
    rating bigint DEFAULT 0 CHECK (rating < 101 AND rating > -101),
    account_status integer REFERENCES
public.account_status((id_account_status))
);
CREATE TABLE user_contacts (
    user_id integer INTEGER NOT NULL REFERENCES public.user(id_user),
    receiver_id integer INTEGER NOT NULL REFERENCES public.user(id_user),
    PRIMARY KEY (user_id, receiver_id)
);

CREATE TABLE messages (
    id_message SERIAL NOT NULL PRIMARY KEY,
    from_user INTEGER NOT NULL REFERENCES public.user(id_user),
    to_user INTEGER NOT NULL REFERENCES public.user(id_user),
    datasent TIMESTAMP NOT NULL,
    dataread TIMESTAMP NOT NULL,
    mes_content TEXT NOT NULL,
    attached_files INTEGER
);

CREATE TABLE message_exchange (
    id_exchange SERIAL NOT NULL PRIMARY KEY,
    message_id INTEGER REFERENCES public.messages(id_message),
    to_user INTEGER REFERENCES public.user(id_user)
);

CREATE TABLE events(

```

```

id_event SERIAL NOT NULL PRIMARY KEY,
title VARCHAR(100) NOT NULL,
place VARCHAR(150) NOT NULL,
beginning_time TIMESTAMP NOT NULL,
discription TEXT NOT NULL
);

CREATE TABLE event_themas(
event_id INTEGER NOT NULL REFERENCES public.events(id_event),
thema_id INTEGER NOT NULL REFERENCES public.thema(id_thema),
PRIMARY KEY (event_id, thema_id)
);

```

Дане середовище для управління реляційної бази даних допомагає услідкувати за багатьма недоліками, що можуть бути в результаті некоректної роботи компонентів програми.

4.2 Особливості конструювання програмних модулів

4.2.1 Особливості роботи з інтегрованим середовищем розробки

Середовище розробки – Visual Studio.

Microsoft Visual Studio — серія продуктів фірми Майкрософт, які включають інтегроване середовище розробки програмного забезпечення та низку інших інструментальних засобів. Ці продукти дозволяють розробляти як консольні програми, так і програми з графічним інтерфейсом, в тому числі з підтримкою технології Windows Forms, а також веб-сайти, веб-застосунки, веб-служби як в рідному, так і в керованому кодах для всіх платформ, що підтримуються Microsoft Windows, Windows Mobile, Windows Phone, Windows CE, .NET Framework, .NET Compact Framework та Microsoft Silverlight.

1. Visual Studio включає один або декілька з наступних компонентів:
2. Visual Basic .NET, а до його появи — Visual Basic
3. Visual C++
4. Visual C#
5. Visual F# (входить до складу Visual Studio 2010);
6. Visual Studio Debugger

					ІС КР 122 НАІ-185 ПЗ	Л и
						50
Змін	Л и	№.	П і д п	Д а		

4.2.2 Особливості створення програмної структури з урахуванням спеціалізованого Фреймворку.

Головний фреймворк розробки є ASP.NET Core.

Платформа ASP.NET Core представляє технологію від компанії Microsoft, призначену для створення різного роду веб-додатків: від невеликих веб-сайтів в великих веб-порталів і веб-сервісів.

ASP.NET Core може працювати поверх крос-платформної середовища .NET Core, котра в свою чергу може бути розгорнута на основних популярних операційних системах: Windows, Mac OS, Linux. І таким чином, за допомогою ASP.NET Core є можливість створювати крос-платформні додатки. І хоча Windows як середовище для розробки і розгортання програми досі превалює, але тепер вже ми не обмежені тільки цією операційною системою. Програми можливо запускати веб-додатки не тільки на ОС Windows, але і на Linux і Mac OS. А для розгортання веб-додатки можна використовувати традиційний IIS, або крос-платформний веб-сервер Kestrel.

4.2.3 Особливості створення програмних класів

Окрім базових класів сутностей, створюється програмний клас ApplicationContext, що унаслідкується від DbContext, клас із пакету для роботи із базою даних PostgreSQL, який визначає контекст даних, який використовується для взаємодії з базою даних. Задаються поля, що використовують DbSet, що представляє набір сутностей, які зберігаються в базі даних.

```
public class User
{
    public string login { get; set; }
    public string password { get; set; }
    public string e_mail { get; set; }
```

					ІС КР 122 НАІ-185 ПЗ	Л и
						51
Змін	Л и	№.	П і д п	Д а		

```

    }

    public class Administrator : User
    {
        public int amount_of_commits { get; set; }
    }

    public class Event
    {
        public string title { get; set; }
        public string beginning_time { get; set; }
        public bool state { get; set; }
    }

    public class Place
    {
        public string name { get; set; }
        public string description { get; set; }
        public int placement { get; set; }
    }

    public class Information
    {
        public string description { get; set; }
        public int assesment { get; set; }
        public string[] preferences = new string[10] { get; set; }
    }

    namespace PostgresApp
    {
        public class ApplicationContext : DbContext
        {
            public DbSet<User> users { get; set; }
        }
    }

```

```

public DbSet<Event> events { get; set; }
public DbSet<Information> hobbies { get; set; }

public ApplicationDbContext()
{
    Database.EnsureCreated();
}

protected override void OnConfiguring(DbContextOptionsBuilder
optionsBuilder)
{
    optionsBuilder.UseNpgsql("Host=localhost;Port=5123;Database=UPigeon;Userna
me=postgres;Password=password");
}
}

namespace FilterApp.Models
{
    public class UserListViewModel
    {
        public IEnumerable<User> users { get; set; }
        public SelectList hobbies { get; set; }
        public string name { get; set; }
        public string description { get; set; }
    }
}

```

4.2.4 Особливості розробки алгоритмів методів програмних класів або процедур/функцій

Особливістю методів розробки алгоритмів на платформі ASP.NET Core слугує можливість конфігурації командами безпосередньо з бази даних. Як наслідок, завдяки цьому йде менше витрачання часу на виконання операцій, адже взаємодія йде напрямку:

```
void createEvent()
{
    try
    {
        SqlCommand cmd = new SqlCommand("INSERT INTO
public.events(title,place,beginning_time,description)
values(@title,@place,@beginning_time,@description)", con);
        cmd.Parameters.AddWithValue("@title", TextBox2.Text.Trim());
        cmd.Parameters.AddWithValue("@place",
DropDownList1.SelectedItem.Value);
        cmd.Parameters.AddWithValue("@beginning_time",
TextBox3.Text.Trim());
        cmd.Parameters.AddWithValue("@description",
TextBox4.Text.Trim());

        cmd.ExecuteNonQuery();
        con.Close();
        Response.Write("<script>alert('Event added successfully.');

```

```

    }

void deleteEventByID()
{
    if (checkIfEventExists())
    {
        try
        {
            SqlConnection con = new SqlConnection(strcon);
            if (con.State == ConnectionState.Closed)
            {
                con.Open();
            }

            SqlCommand cmd = new SqlCommand("DELETE from events
WHERE id_event='" + TextBox1.Text.Trim() + "'", con);

            cmd.ExecuteNonQuery();
            con.Close();

            Response.Write("<script>alert('Event Deleted
Successfully');</script>");

            GridView1.DataBind();

        }
        catch (Exception ex)
        {
            Response.Write("<script>alert('" + ex.Message + "');</script>");
        }
    }
}

```

```

    }
else
{
    Response.Write("<script>alert('Invalid Event ID');</script>");
}
}

```

Реєстрація:

```
public partial class usersignup : System.Web.UI.Page
```

```

{
    string strcon =

```

```
ConfigurationManager.ConnectionStrings["con"].ConnectionString;
```

```
protected void Page_Load(object sender, EventArgs e)
```

```

{
}

```

```
// sign up button click event
```

```
protected void Button1_Click(object sender, EventArgs e)
```

```
{
```

```
    if (checkUserExists())
```

```
{
```

```

        Response.Write("<script>alert('User Already Exist with this User ID, try
other ID');</script>");

```

```
    }
```

```
else
```

```
{
```

```
    registrationUser();
```

```
}
```

```
}
```

					IC KP 122 HAI-185 ПЗ	Л и
						56
Змін	Л и	№.	П і д п	Д а		


```

// user defined method
bool checkUserExists()
{
    try
    {
        SqlConnection con = new SqlConnection(strcon);
        if (con.State == ConnectionState.Closed)
        {
            con.Open();
        }

        SqlCommand cmd = new SqlCommand("SELECT * from public.user
where login='" + TextBox8.Text.Trim() + "';", con);

        SqlDataAdapter da = new SqlDataAdapter(cmd);
        DataTable dt = new DataTable();
        da.Fill(dt);
        if (dt.Rows.Count >= 1)
        {
            return true;
        }
        else
        {
            return false;
        }
    }
    catch (Exception ex)
    {
        Response.Write("<script>alert('" + ex.Message + "');</script>");
        return false;
    }
}

```

}

}

4.3 Модульне тестування програмних класів

Перевірка функції Registration:

1) Неправильне введення синтаксису реєстрації:

Account Status - **Your status**

Full Name: Lida Date of Birth: 12/10/2020

Aim: To find a friend. Email ID: 2324

Region: Odessa City: Odessa Rating: 4

Your description: Lonely((

User ID: User ID Old Password: Email ID New Password: Email ID

Update

[<< Back to Home](#)

Рисунок 4.2.1 – Вхідні дані

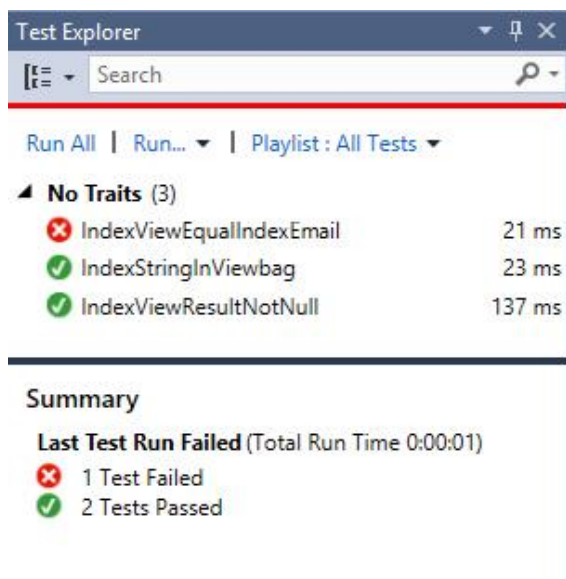


Рисунок 4.2.2 – Результат роботи тесту

					ІС КР 122 НАІ-185 ПЗ	Л и
						58
Змін	Л и	№.	П і д п	Д а		

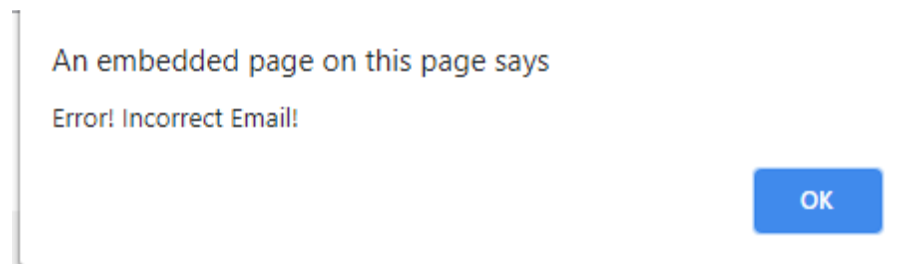


Рис. 4.2.3 – Вивід про помилку

					ІС КР 122 НАІ-185 ПЗ	Л и
						59
Змін	Л и	№.	П і д п	Д а		

5 Розгортання та валідація програмного продукту

5.1 Інструкція з встановлення програмного продукту

Для нормальної роботи нового програмного продукту встановлення не потрібно. Необхідно мати браузер на телефоні, планшеті чи комп'ютері і за допомогою маніпулятора «миша», якщо це комп'ютер чи сенсорного екрану зайти на сайт.

5.2 Інструкція з використання програмного продукту

При заходженні на сайт – користувач потрапляє на головну сторінку. Де в головному тілі знаходиться короткий опис даного додатку.

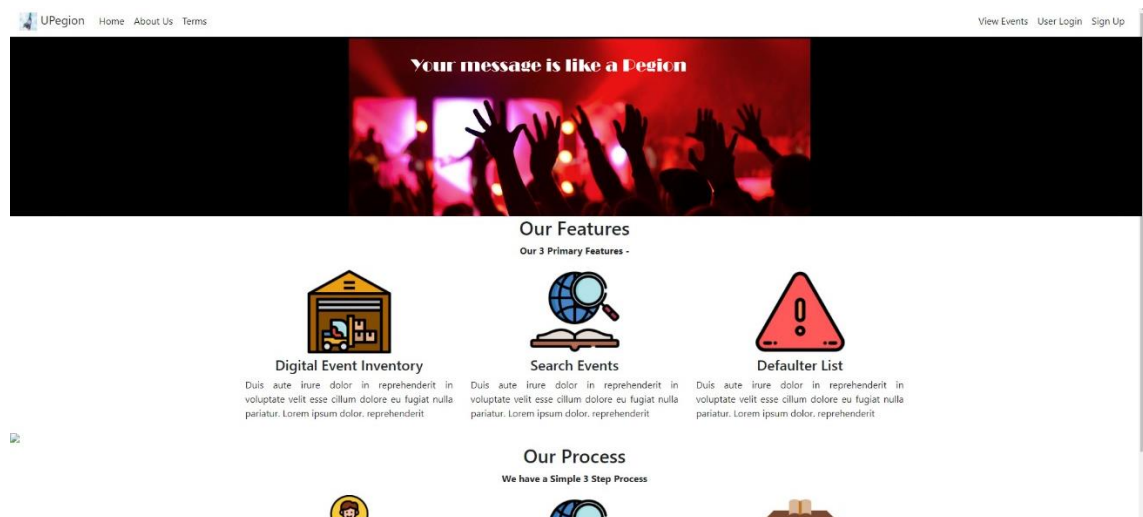


Рис 5.1 Головна сторінка

Щоб отримати доступ до реєстрації, входження як користувач або задля ознайомлення з подіями - потрібно звернутися лівою кнопкою миші до посилань, що знаходяться в правому лівому кутку.

Якщо вибір пав на реєстрацію – з'явиться вікно реєстрації.

ПП надає можливість користувачу ролі «гість» вести параметри реєстрації (повне ім'я користувача, дата народження, ціль знайомства, пошта, регіон, місто, опис, пароль), як показано на рисунку 5.2.

					ІС КР 122 НАІ-185 ПЗ	Л и
						60
Змін	Л и	№.	П і д п	Д а		

Your Profile
Account Status - [Your status](#)

Full Name: Date of Birth:

Aim: Email ID:

Region: City: Rating:

Your description:

User ID: Old Password: New Password:

[Login Credentials](#)

[Update](#)

[<< Back to Home](#)

Рис 5.2. - Приклад екранної форми реєстрації користувача

Для реєстрації користувач повин ввести значення, як показано на рисунку 5.3.

Your Profile
Account Status - [Your status](#)

Full Name: Date of Birth:

Aim: Email ID:

Region: City: Rating:

Your description:

User ID: Old Password: New Password:

[Login Credentials](#)

[Update](#)

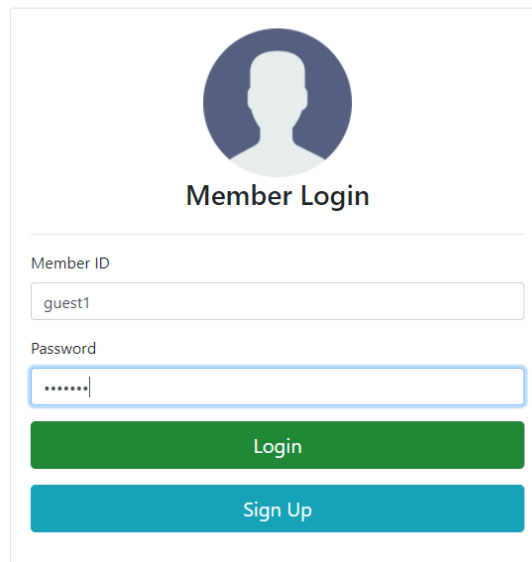
[<< Back to Home](#)

Рис 5.3. - Приклад екранної форми заповнення даних реєстрації або їх зміни як користувача

5.3 Результати валідації програмного продукту

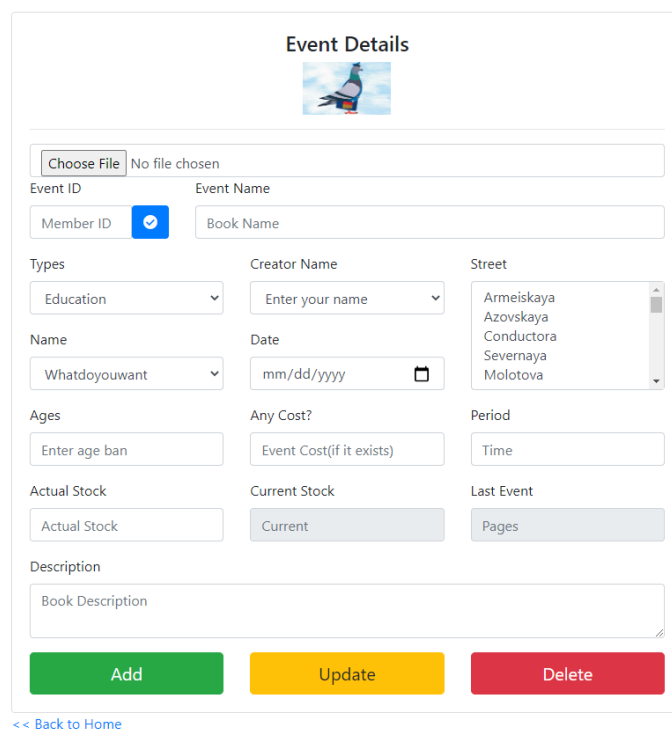
Метою програмного продукту є підвищення доступності різного роду заходів, тому ключовими класами даного додатку є користувач та події, що він створює та приймаю участь.

					ІС КР 122 НАІ-185 ПЗ	Л и
						61
Змін	Л и	№.	П і д п	Д а		



The image shows a 'Member Login' form. At the top is a circular profile icon placeholder. Below it is the title 'Member Login'. The form contains two input fields: 'Member ID' with the text 'guest1' and 'Password' with masked characters '*****'. At the bottom are two buttons: a green 'Login' button and a blue 'Sign Up' button.

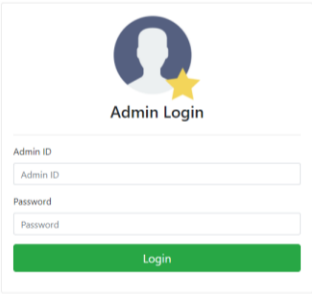
Рис 5.4 – Приклад входу в систему як користувача



The image shows an 'Event Details' form. It has a header with a bird icon. The form includes several sections: a file upload area with a 'Choose File' button; 'Event ID' and 'Event Name' fields; a 'Member ID' field with a blue checkmark icon; a 'Book Name' field; 'Types' (Education), 'Creator Name' (Enter your name), and 'Street' (Armeiskaya, Azovskaya, Conductora, Severnaya, Molotova) dropdowns; 'Name' (Whatdoyouwant) and 'Date' (mm/dd/yyyy) fields; 'Ages' (Enter age ban), 'Any Cost?' (Event Cost(if it exists)), and 'Period' (Time) fields; 'Actual Stock' (Actual Stock), 'Current Stock' (Current), and 'Last Event' (Pages) fields; and a 'Description' field (Book Description). At the bottom are three buttons: 'Add' (green), 'Update' (yellow), and 'Delete' (red). A link '<< Back to Home' is at the very bottom.

Рис 5.5 – Додавання події

UPegion
Home
About Us
Terms
View Events
User Login
Sign Up



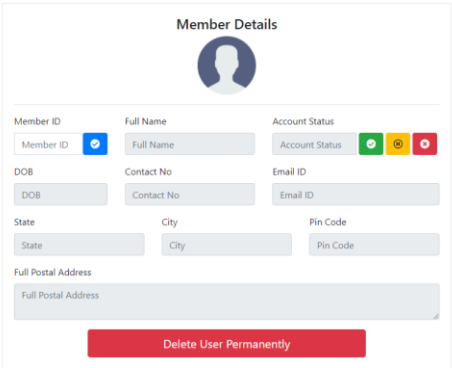
Admin Login
Admin ID
Admin ID
Password
Password
Login

[<< Back to Home](#)

Admin Login
© All right Reserved. Simple Snippets

Рис 5.6 – Вхід Адміністратора

UPegion
Home
About Us
Terms
View Events
User Login
Sign Up

Member Details


Member List

[<< Back to Home](#)

Admin Login
© All right Reserved. Simple Snippets

Рис 5.7 – Регулювання даних про користувача на правах адміністратора

ВИСНОВОК

В результаті створення програмного продукту була досягнута головна мета – збільшити рівень доступності для знаходження нових цікавих заходів та знайомство з новими людьми.

Як в наслідок цього – був створений веб-додаток, що повністю реалізує дану потребу. Гості можуть реєструватись як користувачі та організовувати власні заходи. Тим самим – вони розширюють свій круг знайомств.

В процесі створення програмного продукту виникли такі труднощі (організаційні, проблеми відсутності досвіду, знань, потрібних в різних етапах):

- 1) проблема в організації обов’язків між членами команди;
- 2) проблема в відсутності дисципліни з приводу дотримання термінів роботи;
- 3) проблема відсутності досвіду роботи в команді;
- 4) проблема відсутності потрібної кількості знань.

Через вищеописані непередбачені труднощі, а також через обмежений час на створення програмного продукту, команда реалізувала всі прецеденти та їх окремі кроки роботи.

Удосконалення та покращення можливе реалізувати в майбутніх курсових роботах з урахуванням тем дисциплін наступних семестрів.

					ІС КР 122 НАІ-185 ПЗ	Л и
						64
Змін	Л и	№.	П і д п	Д а		

ПЕРЕЛІК ПОСИЛАНЬ

1. IT-ресурс «Metanit». [Електронний ресурс] – Режим доступу:
<https://metanit.com/sharp/>
2. Документація бібліотеки Bootstrap [Електронний ресурс] – Режим доступу: <http://bootstrap-3.ru/index.php>
3. Документація PostgreSQL [Електронний ресурс] – Режим доступу:
<https://www.postgresql.org/>
4. Вікіпедія [Електронний ресурс] – Режим доступу:
https://ru.wikipedia.org/wiki/Заглавная_страница

					ІС КР 122 НАІ-185 ПЗ	Л и
Змін	Л и	№.	П і д п	Д а		65

