

**الهدف من المشروع:** أمثلة وجبات باصات المدارس وأمثلة الطريق المتبع للباص عن طريق توزيع الطلاب على الباصات المتاحة.

**Scope:** Web Application تستخدمه المدرسة للحصول للهدف من المشروع.

**Stakeholders:** 1- المدرسة 2- الباص 3- الطالب 4- مشرفي النظام.

**المدخلات:** مواقع الطلاب ذهابا وإيابا والمعلومات الخاصة بالحافلات.

**الهدف:** توفير الوقت والكلفة على الباص والمدرسة

**Criteria:** 1- الوقت يلي لح يطلع فيه الطالب اله 3 حالات 1- متأخر 2- مبكر 3- عادي

2- السعة تبع الباص والمصروف تبع الباص.

4- توفير الوقت + توفير الوقود بأفضل ما يمكن

5- الموقع مؤلف من 1- المكان 2- الوقت

**اهل الطالب** بحدودا أماكن الطلعة والنزلة + الوقت ( 3 حالات ) + الأماكن الاحتياطية يلي ممكن يطلع او ينزل منها

**كيفية ادخال** أماكن الطلعة تبع الطالب: عن طريق استخدام الخريطة

**مراحل العمل :**

1- ادخال معلومات الطلاب

2- ادخال معلومات الباص

3- تشغيل الخوارزمية

**معلومات الطلاب هي:** أماكن الطلعة والنزلة + الوقت ( 3 حالات ) + الأماكن الاحتياطية يلي ممكن يطلع او ينزل منها + اسمه واسم اهله وأرقام تلفوناتهم

**معلومات الباص هي:** سعة الباص + كم بيصرف بانزين + هل يستطيع العبور من أماكن حرجة (جادات المهاجرين مثلا) + معلومات عن السائق (اسمه + رقم الهاتف)

**الخوارزمية** لح يكون دخلها الباصات المتاحة + جميع أماكن طلاب المدرسة وخرجها هو وجبات الباص + الطريق الأمثل لكل باص

**الطريق الأمثل** ممكن ان يكون نص مكتوب او مواقع على الخريطة

مثال عن خرج الخوارزمية: اسم طالب | اسم باص | الوقت | المكان |

**ملاحظات:**

الأهالي بيتخبروا بس بالموقع تبع ابنهم واسم الباص والسائق

الاحتفاظ بالريزولت القديمة تبع الخوارزمية

افضل باث يعتمد على المسافة والوقت ممكن تكون المسافة قصيرة بس الطريق معجوق كثير

نقطة البدء ونقطة النهاية عند المشرف تبع الباص

**الواجهات:**

CRUD لل User (School)

CRUD للباصات

صفحة تشغيل الخوارزمية

صفحة النتيجة تبع الخوارزمية

صفحة Log لكل النتائج قبل

.Dashboard

CRUD للطلاب.

CRUD role

التصاميم: لاحقا نتكلم عنها.