Контрольная точка 2

Данный раздел описывает связь функций системы с бизнес целями и сценариями использования.

Роли пользователей:

Пользователь

Разработчики

Руководитель

**BG-1** **Создание сайта для поиска футбольных полей на территории Самары**  
  
**F1-1** Предоставление доступа к списку футбольных полей

**UC1-1** Я как пользователь хочу получить доступ к списку футбольных полей  
Для этого нужно зайти на сайт и на главной странице пользователь сразу попадает на карточки с вариантами футбольных полей с их описанием и дополнительной информации.

**F1-2** Выставление оценок определенным футбольным полям и просмотр оценок других пользователей

**UC1-2-1** Я как пользователь хочу выставлять оценки и писать комментарии и как пользователь хочу просматривать оценки других посетителей сайта.

Для этого пользователь должен, находясь на карточке футбольные поля на главном экране, нажать кнопку “оставить оценку” – откроется окно, в котором пользователь может выставить оценку от 1 до 5. Чтобы посмотреть оценки других пользователей, пользователю необходимо нажать на рейтинг футбольного поля и будет видно пользователя и его оценку(отзыв).

**F1-3** Просмотр контактной информации сайта

**UC1-3-1** Я как пользователь хочу просматривать контактную информацию сайта  
1) Пользователь находится на главной странице  
2) В верхнем правом углу пользователь нажимает на Контакты.  
3) После нажатия пользователь находится на разделе контакты и просматривает нужную для себя информацию.

**F1-4** Использование фильтров поиска для выбора наиболее подходящего футбольного поля

**UC1-4-1** Я как пользователь хочу использовать фильтры поиска футбольных полей  
1) Пользователь находится на главной странице  
2) Перед пользователем слева от карточек футбольных полей будут ячейки, ползунки и другие инструменты фильтров, которые активируются после нажатия на них  
3) Выбор инструментов фильтров от пользователя обновит список футбольных полей под новые параметры поиска

**F1-5** Просмотр подробной информации о футбольных полях (фото- и видео материалы)

**UC1-5-1** Я как пользователь хочу просматривать более подробную информацию о конкретном футбольном поле  
1) Пользователь находится на главной странице  
2) Пользователь выбрал футбольное поле из списка предложенных и нажимает на карточку этого футбольного поля  
3) После нажатия на экране появится полное описание выбранного футбольного поля, включаю фото- и видео материалы

**BG-2** **Увеличение числа пользователей**

**F2-1** Интеграция социальных сетей

**UC2-1-1** Я как пользователь хочу просматривать последние новости сайта в социальных сетях  
1) Пользователей находится на главной странице  
2) Листая вниз до конца, пользователь видит внизу страницы ячейку с надписью “Мы в …”  
3) Пользователю доступны несколько социальных сетей, нажимая на одну из них, он попадает на официальное сообщество сайта в выбранной социальной сети.  
4) Пользователь может делиться информацией о новостях сайта в социальных сетях

**F2-2** Обратная связь пользователей и руководителей сайта

**UC2-2-1** Я как пользователь хочу задавать вопросы и делиться мнением о развитии сайта и его улучшении с руководителями и разработчиками сайта  
1) Пользователь находится на главной странице  
2) Нажимая на главном экране кнопку “Контактная информация” пользователь переходит в этот раздел  
3) После чего просмотрев пути связи с руководителями сайта пользователь может связаться с ними, например, по почте и высказать свои предложения.

**F2-3** Интерактивная карта футбольных полей

**UC2-3-1** Я как пользователь визуально хочу просматривать карту местоположения полей на территории Самары  
1) Пользователь находиться на главной странице   
2) В верхнем правом углу для нажатия будет доступна кнопка “Карта”  
3) После нажатия пользователь попадает на страницу, где может визуально оценить местоположение футбольных полей

**F2-4** Возможность добавления полей от пользователей

**UC2-4-1** Я как пользователь хочу добавлять футбольные поля   
1) Пользователь, находясь на главной странице, выбирает раздел “Добавить своё поле”.  
2) После чего он попадает на страницу, где ему будет доступна ссылка на заполнение гугл формы, где необходимо заполнить соответствующие поля (название, описание, цены и т.д.)  
3) После заполнения формы пользователь отправляет её на модерацию  
4) Руководитель сайта проверяет её и принимает решение о публикации футбольного поля от пользователя

**Архитектура проекта**

Данный раздел описывает необходимые сервисы, приложения и технологии для создания курсового проекта.

1. Дизайн на Bootstrap

Bootstrap - это один из самых популярных фреймворков для верстки и дизайна сайтов. Он предоставляет разработчикам широкий набор готовых компонентов и стилей, которые можно использовать для быстрой и эффективной разработки веб-сайтов.

Bootstrap основан на HTML, CSS и JavaScript, что позволяет создавать адаптивные и мобильные сайты с минимальными усилиями. Он также обеспечивает совместимость с большинством браузеров и устройств, что делает его идеальным выбором для создания универсальных сайтов.

С помощью Bootstrap можно легко создавать различные элементы дизайна, такие как кнопки, формы, таблицы, навигационные меню и многое другое. Кроме того, фреймворк предоставляет множество готовых тем и шаблонов, которые могут быть легко настроены под конкретные нужды проекта.

При помощи инструментов Bootstrap была сгенерирована html-разметка и наборы css-стилей для будущего сайта.

1. Среда разработки PyCharm на основе Python и Flask

Flask - это легковесный фреймворк для создания веб-приложений и сайтов на языке программирования Python. Он предоставляет разработчикам минимальный набор инструментов для быстрой и эффективной разработки веб-приложений.

Flask основан на принципах RESTful архитектуры, что делает его идеальным выбором для создания веб-сервисов и API. Он также обеспечивает гибкость и расширяемость, что позволяет разработчикам создавать приложения любой сложности.

Поддерживается установка посредством пакетного менеджера PyPI, версия 1.0 совместима с Python 2.7, Python 3.3 и выше.

При помощи данного инструментария, а именно локального сервера Flask и шаблонизатора Jinja2, будет осуществлено взаимодействие пользователя с веб-приложением (переход по страницам, возможность оставлять комментарии).

1. База данных SQLite для хранения отзывов пользователей

База данных SQLite - это легковесная, встроенная в язык программирования Python, база данных, которая может быть использована для хранения отзывов пользователей. Она предоставляет быстрый и эффективный способ хранения и доступа к большому объему данных.

SQLite является реляционной базой данных, что означает, что данные хранятся в таблицах, которые могут быть связаны между собой. Это позволяет создавать структурированные и организованные базы данных для хранения отзывов пользователей.

Таким образом, в качестве протокола обмена используются вызовы функций (API) библиотеки SQLite

При помощи базы данных и возможностей Flask и его шаблонизатора мы будем сохранять отзывы пользователей в базу данных, а также подгружать отзывы из неё на страницы сайта