СОШ №76

Итоговый индивидуальный проект по теме:

Panit++

Выполнил:

Сахаров Илья Вячеславович

Ярославль, 2023

1 Введение

2 Описание проекта

3 Описание работы

4 Экономические затраты

1.Введение

**Художественное** **творчество — это** процесс создания **произведения** искусства или формы искусства. Он включает в себя разработку концепции, планирование и создание **произведений** искусства, выражающих идеи, эмоции и сюжеты. Творческие работы могут принимать различные формы, включая живопись, скульптуру, фотографию, литературу и музыку.

**Цель проекта:**

**Создать приложение, в котором можно будет реализовать своё творчество**

**Этапы проекта:**

* Создание редактора на подобии Paint’a.
* Создание баз данных.
* Создание сервера, на который можно будет выкладывать рисунки.

2.Описание проекта

Редактор

Мой редактор будет отличаться от Paint’a тем, что в нем нельзя будет использовать копи-паст, а также во время сохранения программа будет просить пользователя войти в аккаунт, только после входа в аккаунт можно будет сохранить свой рисунок, этот рисунок также сохранится в БД, это нужно для того-чтобы во время открытия нельзя было использовать фотографии\рисунки из интернета. Еще во время открытия файла программа будет проверять есть ли такой рисунок в БД. Если рисунка нет, то программа сообщает об ошибке.

База данных

В своем проекте я буду использовать 2 БД.

В первой БД находится 2 таблицы:

1 таблица - Логин и пароль пользователя;

2 таблица - Логин пользователя и рисунок пользователя (в формате base64).

Во второй БД находится нужная информация для сервера, а также 2 доп. таблицы:

1 доп. таблица - Логин и пароль пользователя;

2 доп. таблица - Логин пользователя и рисунки пользователя, которые он выложил (в формате base64).

Сервер

На сервере предлагают войти в аккаунт, если его нет, то можно создать. После входа\регистрации пользователя переносит на страницу просмотра рисунков других пользователей. Еще можно выложить свой рисунок (нарисованный через приложение), для этого нужно нажать на кнопку сверху, с надписью “Привет, {имя пользователя}!”, после нажатия переносит на окно управления аккаунтом, там 2 кнопки “Выйти”, выходит из аккаунта и “Выложить новый рисунок”, при нажатии которой переносит на новую страницу, в которой нужно ввести название рисунка (рисунок обязательно должен быть в БД под логином вошедшего пользователя, если его не будет то программа предлагает скачать приложение), после жмем кнопку “Выложить” и та-дам, наш рисунок появился среди остальных.

Вместе со всем этим на сервере всегда присутствует шапка, на которой 4 кнопки:

“Главная”, ”Про нас”, ”Контакты”, “Войти в аккаунт”.

3.Описание работы

Мой главный класс называется Window, он отвечает за работу главного окна(рисовальщика). Весь основной код, который отвечает за рисование, находится именно в этом классе.

Сервер я реализовывал через фреймворк Django, и просто создал шаблоны на все страницы.

4.Экономический расчет и затраты на изготовление

Весь код написан мной и только мной, поэтому на его реализацию я не потратил ни одной копейки, но зато потратил все свои нервы.

5.Заключение

Я сделал свою программу и теперь буду надеяться, что её заметит общество, и моя программа станет популярной.

Бета-тестеры(я) проверили мою программу на наличие ошибок, они не нашли ни одного бага, а также они сказали, что им очень понравилась реализация моей идеи.

Цель выполнена.

Список литературы

1. Лицей академии Яндекс - <https://lyceum.yandex.ru/>
2. Видео уроки по созданию сервера на Django - <https://www.youtube.com/playlist?list=PLDyJYA6aTY1nZ9fSGcsK4wqeu-xaJksQQ>