Министерство образования Московской области

Государственное образовательное учреждение высшего образования Московской области

«Государственный гуманитарно-технологический университет»

**Ликино-Дулевский политехнический колледж – филиал ГГТУ**

**КУРСОВОЙ ПРОЕКТ**

Тема: «Разработка Интернет-магазина игровой продукции»

МДК.08.01 «Проектирование и разработка интерфейсов пользователя»

**Выполнила:**

Шипкова Софья Сергеевна

Студентка 3 курса группы ИСП.21.2А

09.02.07 Информационные системы и программирование)

очной формы обучения

**Руководитель:**

Гжегожевский Сергей Владимирович

Оценка

\_\_\_\_\_\_\_\_\_/\_\_\_­­­­­­\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/

Подпись руководителя

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Ликино-Дулево

2024 год

**Введение**

MemoryMerch представляет из себя интернет магазин одноименного проекта MemoryMerch. Сайт предназначен для продажи редкой видеоигровой продукции(«мерча»). Данный сайт будет интересен в первую очередь коллекционерам, геймерам а так же просто фанатам тех или иных медиа. На сайте можно создать свой аккаунт а также приобрести выставленные в каталог товары. Товары распределяются по категориям что упрощает их поиск.

**1. Разработка системного проекта.**

**1.1. Назначение разработки**

Целью разработки является создать веб-сайт для проекта MemoryMerch, с возможностью просмотра каталога товаров, добавление товара в корзину и оформление заказа; а также ознакомления с информацией об проекте, контактами данных.

**1.2. Требования к программному продукту**

**1.2.1. Требования к функциональным характеристикам**

Так как это веб-сайт пользователю потребуется доступ к интернету и любой из интернет-браузеров.

**1.2.2. Требования к надежности и безопасности**

Чтобы добавлять товары в корзину пользователю необходимо зарегистрироваться на сайте.

Для регистрации пользователь вводит придуманное имя, email(не обязательно), пароль и подтверждает пароль. Для безопасности, к созданию пароля применяются следующие условия:

* Пароль не должен быть слишком похож на другую личную информацию.
* Пароль должен содержать как минимум 8 символов.
* Пароль не должен быть слишком простым и распространенным.
* Пароль не может состоять только из цифр.

Попадая в базу данных, пароль пользователя хешируется.

В Django для шифрования паролей используется механизм хеширования. Хеш - это строка уникальных символов, которая получается в результате применения математической функции к исходным данным (в данном случае - к паролю). Хеш-функции обеспечивают одностороннее преобразование данных - из хеша невозможно получить исходные данные.

**1.2.2. Требования к технологиям и инструментам для вёрстки**

Для верстки данного проекта использовалась программа VS Code, так как она является наиболее удобной для работы с HTML и CSS языками.

**1.2.3. Требования к составу и параметрам технических средств**

Описать характеристики клиентских устройств, где может эффективно работать и отображаться ваш сайт. Плюсом будет описание требований к серверной части приложения (размещение на хостинге).

|  |  |
| --- | --- |
| **Технические средства** | **Требования** |
| Браузеры | Последняя версия Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge, Safari, Opera и др. |
| Устройства | Устройства с разрешением экрана не менее 1280x720 пикселей |
| Устройства ввода | Клавиатура и мышь |
| Операционные системы | Windows 7, 8, 10, macOS 10.12 или новее, iOS 11 или новее, Android 5 или новее и другие ОС |

**2. Разработка технического проекта**

**2.1. Обоснование выбора CASE – средств**

**2.2. Проектирование модели данных**

**2.2.1. Диаграмма прецедентов**

Опишите действующих лиц и процессы, которые возникают между ними с учетом разрабатываемой системы (предмета исследования). Например, пользователь, администратор сайта, менеджер отвечающий за формирование и отправку заказа и др.

Диаграмма вариантов использования или диаграмма прецедентов (use case diagram) - это тип графического представления, который иллюстрирует отношения между актерами и прецедентами. Она помогает в определении требований к системе, анализе поведения системы и выявлении проблем и противоречий в проектировании.



**2.2.2. Моделирование бизнес-процессов**

На основе п.2.2.1 выписать бизнес-процессы

**2.2.3. Словесный алгоритм бизнес-процессов**

Описать 1 из бизнес-процессов, описанных в п.2.2.2.

**2.2.4. Построение диаграммы действий**

Для любого из бизнес-процессов.

**3. Реализация приложения**

**3.1. Обоснование выбора средств разработки**

Для разработки изначально использовалась программа PyCharm однако большая часть позже была написана именно в VS Code. VS Code представляет удобные средства работы с HTML CSS а также с языком Python при установке бесплатного расширения из каталога. Таким образом в одной программе было удобно работать со всеми элементами проекта. Бекендом на Python и фронтендом на HTML и CSS.

**3.2. Руководство программиста**

Структура приложения в обозревателе решений:

**3.2.1. Построение моделей и структура БД.**

Дать описать моделей и составить схему БД.

**3.2.2. Представления**

Дать описание созданных представлений (файлик views.py). Можно не все, а выборочно.

**3.2.3. Шаблоны**

Описать какие шаблоны есть. Можно рассказать про структуру шаблона на примере одного из.

**3.2.4. Формы**

Описать работу с формами.

3.2.5. Можно добавить любой свой пункт

**3.3. Руководство пользователя**

Можно добавить подпункты, можно не добавлять.

**4. Тестирование программного продукта**

**4.1. Тестовые сценарии**

См. картинку Тестовые-сценарии ниже. Создать не менее 3 тестовых сценариев.

**4.2. Юнит-тесты в Django**

Описать созданные тесты

**5. Размещение проекта на хостинге.**

Заключение

Список литературы

Приложения

https://icons8.com/icons

Тестовые-сценарии

