

**Група:** КН-110

**Кафедра:** САПР

# Дисципліна: Командна робота та презентаційні навички

**Перевірив:** Фарма І.

**ЗВІТ**

**ЛАБОРАТОРНА РОБОТА № 1**

**МЕТА РОБОТИ**

Ознайомитися зі стратегіями розробки та моделлю життєвого циклу

програмного продукту. Отримати практичні навички у командній роботі щодо

використання методів мозкового штурму, макетування та побудови

контекстних діаграм при аналізі вимог до нового програмного продукту,

формуванні функціональних вимог та технічного завдання на програмний

продукт шляхом переговорів між командами розробників та замовників.

**ВІДПОВІДІ НА КОНТРОЛЬНІ ЗАПИТАННЯ**

1.Програмне забезпечення (Software), скорочено ПЗ – набір комп'ютерних

програм, процедур і пов'язаної з ними документації і даних.

2. Існує три основних стратегії: Послідовна, Інкрементна, Еволюційна*.*

3. У кожній з стратегій виділяють чотири основні стадії: Специфікація, Розробка, Атестація, Модернізація.

4. Для цього, зазвичай необхідно дати відповіді на такі типові питання:

4.1. Що система повинна робити?

4.2. Які моделі даних, методи та алгоритми будуть використовуватися?

4.3. Які очікуються вихідні форми даних?

4.4. Які вимоги до безпеки і управління?

4.5. Яка платформа і оточення повинні використовуватися?

4.6. Які варіанти використання?

4.7. Хто використовуватиме дану систему?

4.8. Резюме

5. Метод мозкового штурму – популярний метод висування творчих ідей у процесі розв'язування наукової чи технічної проблеми, сеанси якого стимулюють творче мислення.

6. Документ "Функціональна специфікація" в загальному випадку повинен містити такі пункти:

6.1. Короткий огляд системи

6.2. Призначення системи

6.3. Короткий опис головних модулів системи

6.4. Функції системи

6.5. Алгоритм функціонування системи

6.6. Екранні форми системи

6.7. Перелік даних, які зберігаються в системі

6.8. Спеціальні та інші пункти

7. Макетування (прототипіювання) – це процес створення моделі необхідного

програмного продукту.

8.Контекстна діаграма – це головна функція системи.

9. Складові технічного завдання (специфікації вимог) до програмного

забезпечення, зазвичай повинні містити такі пункти:

9.1. Вступ

9.2. Підстави для розробки

9.3. Призначення розробки

9.4. Вимоги до програми або програмного виробу

9.5. Вимоги до програмної документації

9.6. Техніко-економічні показники

9.7. Стадії і етапи розробки

9.8. Порядок контролю і приймання

9.9. Додатки

10. Трикутник компромісів (Project Management Triangle) – одна з ефективних моделей опису основних констант управління проектами, зокрема проектами розробки програмних продуктів.

Матриця компромісів (Project Tradeoff Matrix) – слугує для

досягнення згоди між виконавцем і замовником про вибір пріоритетів в

можливих у майбутньому компромісних рішеннях.

11. Основні категорії ІТ- фахівців: Розробник, Архітектор програмної системи, Проектувальник інтерфейсів, Архітектор бази даних, Інженер даних, Інженер з машинного навчання, Інженер із забезпечення якості, Керівник команди, Керівник проекту, Devops-інженер, Системний аналітик, Експерт предметної області, Технічний письменник/редактор

12. Команда проекту – це група фахівців, які безпосередньо працюють над здійсненням проекту та підпорядковані керівнику проекту.

Командні ролі: Генератор ідей, Генератор ідей, Координатор, Мотиватор, Аналітик, Натхненник, Реалізатор, Контролер, Спеціаліст

**Розподіл ролей учасників команди проекту**

Огерук Тарас – Координатор

Сікорський Ігор – Дослідник,Реалізатор

Мельник Назар – Реалізатор, Мотиватор

Таланчук Андрій – Контролер

**Вимоги до програмного продукту**

Вимоги до продукту,максимально прості та зрозумілі,мета проекту розробити комп’ютерну гру яка буде за функціоналом наближена до гри Flappy bird,але зовнішньо гра не буде схожа на неї.

**Функціональна специфікація на розробку програмного продукту\**

**Технічне завдання на розробку програмного продукту.**

Гра,буде складатись із Меню для гри ну і самої гри.Tак як із меню все зрозуміло-це наявність кнопок “Грати”,”Налаштування” і тд,то із грою все трішки складніше Гра передбачає бескінечний рівень,який користувач може проходити безмежно довго і підчас проходження гравцем певних перешкод будуть нараховуватись бали,гра закінчується коли користувач попадає на перешкоду.

**Висновок**

В цілому вдалося зібрати непогану команду,яка має навички роботи в групі та здатна писати коди і робити те що від неї вимагають,ідея самої гри є доволі примітивна,але і складною,адже прийдеться робити все разом і навчитись кооперувати з іншими.