Treasurerr

Next Generation File Manager



* **ИНФОРМАЦИЯ ЗА ОТБОРА**

|  |  |
| --- | --- |
| **ИМЕ** | **РОЛЯ** |
| **Теодор Мирчев** | Main Developer |

* **За Проекта**

Treasurerr е пиратски тематичен файлов мениджър, който осигурява удобен и сигурен начин за организиране на файлове.

Софтуерът е създаден с WinForms и предлага интуитивен интерфейс.

* **ЕТАПИ НА РЕАЛИЗАЦИЯ**

Проектът премина през няколко основни етапа на реализация.

Първо, беше извършено проучване и планиране, където се анализираха нуждите на потребителите и се избраха подходящите технологии,

като C#, WinForms и Windows API. На този етап се създаде концепция за това как трябва да работи файловият мениджър.

След това започна разработката на основната функционалност.

Първо беше изградена базовата структура на софтуера – създадени бяха интерфейсът и основните модули за управление на файлове.

В този процес се използваха Windows Forms за графичния интерфейс и C# за обработката на файлове.

На следващия етап се работеше върху оптимизацията и добавянето на допълнителни функции.

Беше подобрена сигурността, интегрирани бяха персонализирани настройки и допълнителни инструменти за по-лесно управление на файловете.

След като софтуерът придоби завършен вид, беше извършено тестване.

Проверяваха се грешки, производителността и съвместимостта с различни операционни системи.

Накрая, след успешните тестове, Софтуерът беше подготвен за разпространение. Беше създаден (.exe файл),качен на платформа за изтегляне, и изготвена документация, описваща начина на работа със софтуера.

* **ТРУДНOСТИ**

В процеса на разработка на Treasurerr си срещнах няколко основни проблема.

Първото затруднение е свързано с изграждането на файловия браузър.

Зареждането на големи директории може да е бавно, а някои системни папки изискват специални разрешения за достъп, което може да води до грешки при прочит на кода.

Вторият проблем е свързан с дизайна и потребителския интерфейс.

Интегрирането на пиратската тематика изисква избор на подходящи икони и цветове които да придадат автентичност, без да усложняват използването на софтуера.

Също така Winforms не позволява голямо разнообразие за разработка на UI

Третия проблем е създаването на .exe файл за разпространение.

В процеса на компилиране може да възникнат проблеми с пътя до ресурсите (като икони и изображения), а промяната на името на изпълнимия файл изисква настройка в Visual Studio.

* **ИЗПОЛЗВАНИ ТЕХНОЛОГИИ**
* **GitHub** - за синхронизиране на проекта
* **OpenAI** - съвети при разработката или подобряване на потребителското изживяване чрез AI базирани функции.
* **Word** – за създаване на документацията
* **Visual Studio -** Основната среда за разработка (IDE), използвана за писане на кода, дебъгване и компилиране на софтуера.
* **Windows forms -** основната технология за изграждане на графичния интерфейс (GUI) на приложението.
* **C# -** Основният програмен език, използван за разработка на логиката на приложението.
* **HTML&CSS -** Използвани за уеб-базирани компоненти, като уеб страница за изтегляне на софтуера.
* **Windows API -** Използван за достъп до системни функции като управление на файлове и взаимодействие с операционната система.
* **ЛОГО НА ОТБОРА**
* 

Изготвено от: Теодор Мирчев