План работ:

|  |  |
| --- | --- |
| Дата | Работа |
| 16.11 | Сформировать план работ проектной группы, произвести анализ предметной области, построить модели предметной области. |
| 30.11 | Выбрать форму технического задания, подготовить основные разделы технического задания, сформировать план работ по проекту, Сформировать документ «Техническое задание», подготовить презентацию результатов отчетного этапа. |
| 7.12 | Осуществить публичную презентацию результатов проектной деятельности по отчетному этапу. Проанализировать замечания и предложения, полученные в ходе публичной презентации проекта. Выполнить корректировку требований и проектные решений, принятых на предыдущем этапе разработки. |
| 14.12 | Сформулировать принципиальные решения начальных этапов разработки.  Принять и сформулировать решения относительно:  – архитектуры объекта разработки;  – подхода к разработке;  – применяемых технологий и платформ;  – инструментов разработки.  Выполнить подбор и развертывание организационных и инструментальных средств разработки. |
| 28.12 | Разработать проектные модели будущего программного обеспечения.  Выполнить работы подэтапа предварительного проектирования – разработка архитектуры, структуры программного обеспечения, модели управления.  Выполнить работы подэтапа детального проектирования – проектирование базы данных, структур данных, алгоритмов).  Выполнить работы по проектированию интерфейса.  Подготовить технический презентационный материал. |

Анализ предметной области.

Как мы говорили, Pixlab - Графический редактор пиксельной графики, ориентированный на рынок смартфонов, то бишь на телефоны под android и ios. Пользователь напрямую будет взаимодействовать с приложением посредством своего телефона, что отражено в диаграмме вариантов использования.

На уровне пользователя будут доступны такие функции, как создание, открытие и сохранение пиксельных рисунков, рисование пикселями на холсте, заливка холста одним цветом, копирование цвета с холста, выбор цвета для рисования из палитры цветов, просмотр информации о программе.

Также с программой может взаимодействовать и сам разработчик, внося в нее какие-либо изменения.

