



# ERROR 404

ДОКУМЕНТАЦИЯ

# СЪДЪРЖАНИЕ

1. Идея.....	2
2. Екип .....	2
2.1 Scrum Trainer - Александър Цачев.....	2
2.2 Back End – Марио Бошев .....	2
2.3 Front End – Мария Илчева.....	2
2.4 Code Checker – Мирена Джебарова .....	2
2.5 QA Engineer – Ванина Тенева.....	2
3. Цели.....	2
4. Етапи на разработка .....	2
4.1 Планиране.....	2
4.2 Реализация .....	2
4.3 Тестване.....	3
4.4 Презентиране .....	3
5. Трудности, през които преминахме .....	3

## 1. ИДЕЯ

Нашата идея за проектната дейност е да направим програма, която да помага на хората да организират паролите си на едно място, да проверяват тяхната сигурност и да генерират такива.

## 2. ЕКИП

### 2.1 Scrum Trainer - Александър Цачев

Организира работата на отбора. Прави документацията и презентацията.

### 2.2 Back End – Марио Бошев

Работи по логическата част на програмата и начина, по който тя работи.

### 2.3 Front End – Мария Илчева

Отговаря за интерфейса на програмата и начина, по който графично се извежда менюто.

### 2.4 Code Checker – Мирена Джебарова

Проверява за грешки по кода и добавя коментари.

### 2.5 QA Engineer – Ванина Тенева

Тества програмата.

## 3. ЦЕЛИ

Имахме за цел да се организираме добре като отбор и да създадем работеща програма, която да помага на хората и да улеснява тяхната работа с пароли.

Като бъдещи цели сме си поставили да направим сайт и приложение за мобилен телефон.

## 4. ЕТАПИ НА РАЗРАБОТКА

### 4.1 Планиране

След като формирахме отбора си и назначихме ролите, го регистрирахме и организирахме кога ще се състоят срещите ни. Обсъдихме идеята си. Бяхме готови да започнем работа.

### 4.2 Реализация

Обсъдихме точно как ще работи програмата. За организацията на работата използвахме планера в Github, като направихме три графи: "To do", "In progress" и "Done". На всеки бяха възложени задачи и започнахме да ги изпълняваме. Периодично се събирахме да изясним неточности, възникнали проблеми и да обсъдим кой до къде е стигнал и още колко работа ни остава.

### **4.3 Тестване**

Нашият QA engineer направи нужните тестове на програмата, за да проверим за възникнали неточности и проблеми.

### **4.4 Презентиране**

След като беше изготвена презентацията и написахме сценарий към нея се събрахме да обсъдим кой на кои слайдове ще говори. Автоматизирахме презентацията като записахме аудио как я презентираме и го добавихме към нея.

## **5. ТРУДНОСТИ, ПРЕЗ КОИТО ПРЕМИНАХМЕ**

Имахме идея да направим, така че паролите да се запазват и разчитат от отделен файл, Проучихме как се прави и започнахме да го правим, но срещнахме затруднения с тази част от програмата, затова накрая решихме да направим запазването на паролите в променлива, което за жалост води до изгубването им след изключване на програмата. Като изключим това, по време на разработката на проекта не срещнахме много проблеми.

## 6. ТАБЛИЦА С ФУНКЦИИ

Име на функцията	Тип	Аргументи	За какво се използва
ClearScreen	void	-	Изчиства конзолата
Menu	void	-	Извежда заглавното меню
Error404	void	-	Извежда името на програмата
UsefullInformation	void	-	Извежда полезна информация за паролите
CheckPasswordMenu	void	-	Проверява сигурността на парола
CheckPassword	void	The user's password	Извежда съвети според сигурността на паролата
SavePasswordMenu	void	-	Запазва парола или проверява запазена парола
mainMenu	int	-	Извежда опциите на главното меню
main	int	-	Основната функция + генериране на парола

## 7. БЛОК-СХЕМА

