

НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
УКРАЇНИ

«КИЇВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ
ІМЕНІ ІГОРЯ СІКОРСЬКОГО»

Факультет прикладної математики

Кафедра прикладної математики

1 ЕТАП

ПЕРЕДПРОЕКТНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ

з дисципліни «Бази даних та інформаційні системи»

Тема : Бронювання авто

Виконав:

Студент 4-ого курсу

Групи КМ-42

Камара Віктор Алімамі

Перевірив:

Терещенко І.О.

Київ 2018

ЗМІСТ

| | |
|-----------------------------------|---|
| 1. Передпроектне дослідження..... | 3 |
| 2. Scrum Sprints..... | 5 |

ПЕРЕДПРОЕКТНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ

Мета

Надати можливість користувачеві, не купуючи авто , забронювати його на тимчасове користування , при цьому він може обрати собі модель , оглянути ціни , та кількість пасажирських місць . Реалізувати простий для користувача інтерфейс.

Функціонал

Людина матиме змогу зареєструватись .

Реєстрація включає в себе : *ПІБ, *E-mail, *password, debit card , user_name .

Також Гість матиме змогу залогінитись , у випадку , якщо його профіль вже існує. Після чого, наш користувач має змогу орендувати авто при наявності грошей на його рахунку . Обравши машину, він може забронювати авто, зафіксувавши його на своє ім'я та підтвердити свої наміри .

Граничні умови (особливості)

- Клієнт матиме змогу отримати 5% скидку після першої оренди авто.
- Перевірка на допустимість ввідних даних при реєстрації.
- Перевірка балансу користувача(не може орендувати якщо не має грошей)
- Перевірка вже існуючих логінів та пошт.

Ролі

Користувач:

шукає авто по характеристиках(модель , кількість місць,ціна) та додає авто у замовлення, замовлення може містити декілька машин.

Менеджер :

розміщує оголошення , щодо авто .

Адміністратор :

може підтвердити замовлення чи скасувати його, у разі підтвердження з балансу користувача списується кошти за оренду. Також адмін реєструє менеджера та користувача, додає,видаляє,редагує характеристики(ціна, марка, кількість міст).

Scrum Sprints

Рисунок 1,2 - sprint User

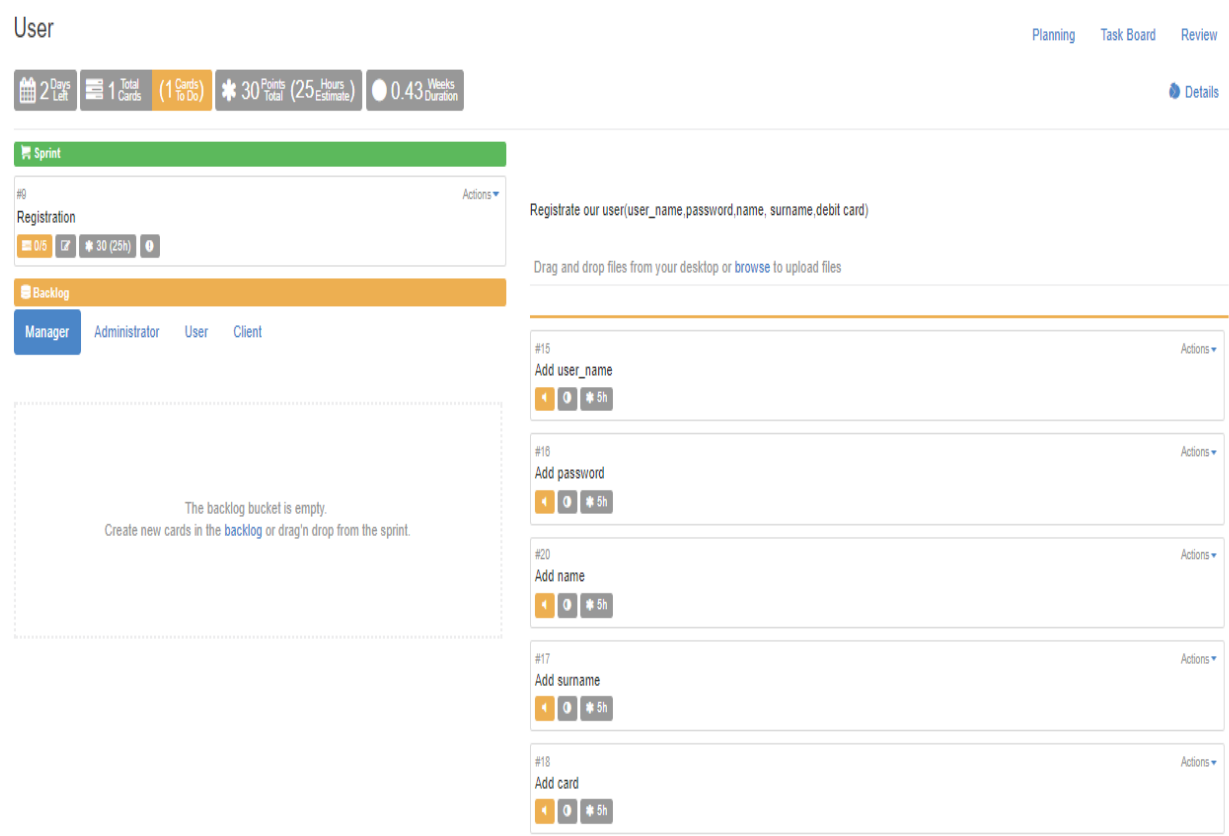


Рисунок 1

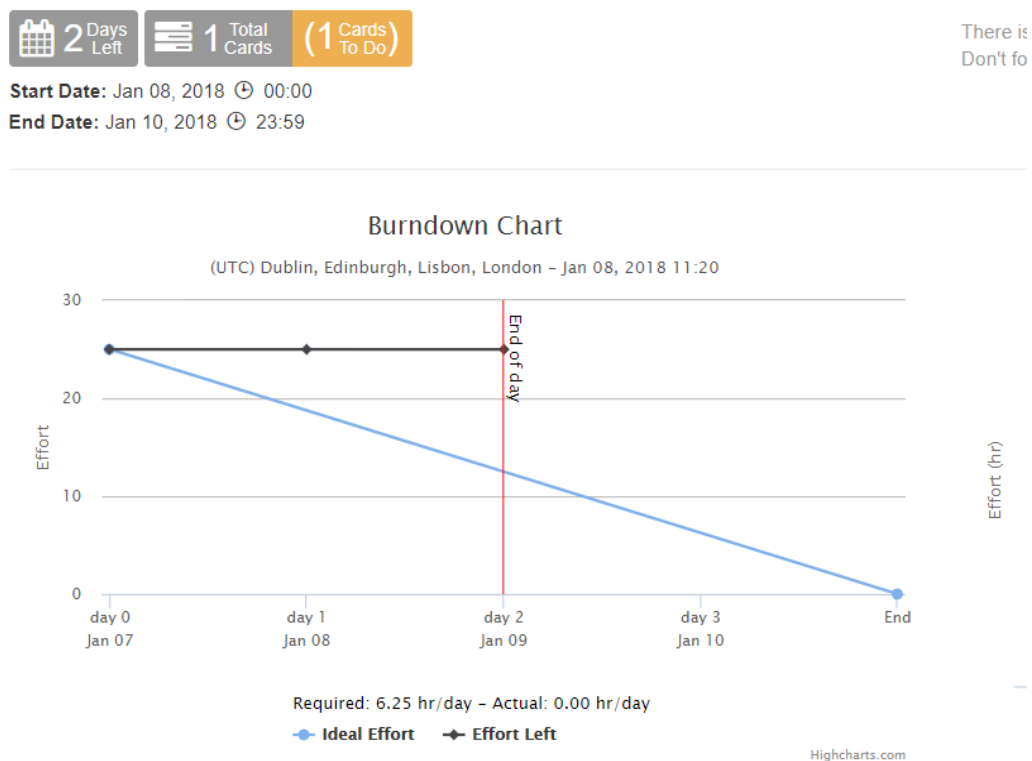


Рисунок 2

Рисунок 3 - Administrator sprint

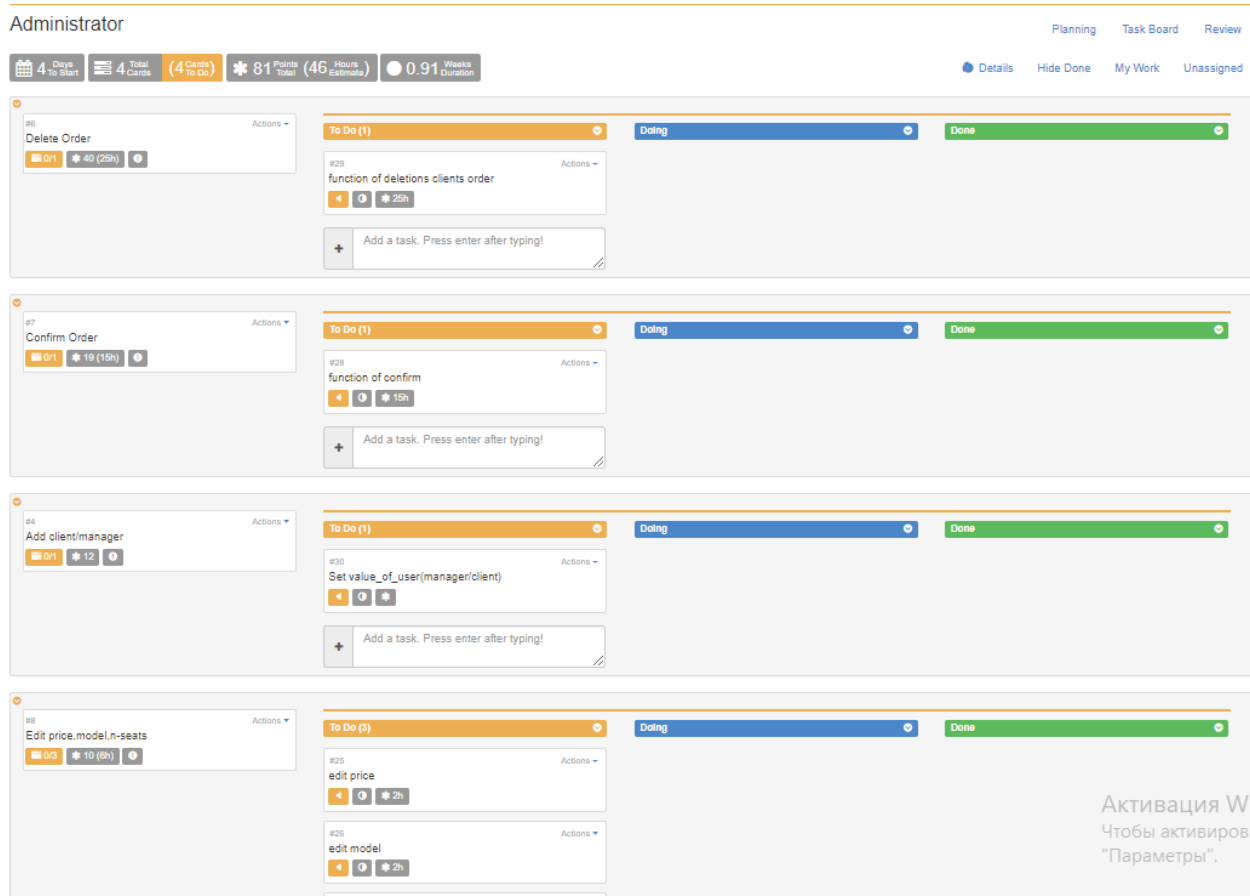


Рисунок 3

Рисунок 4 - Client sprint

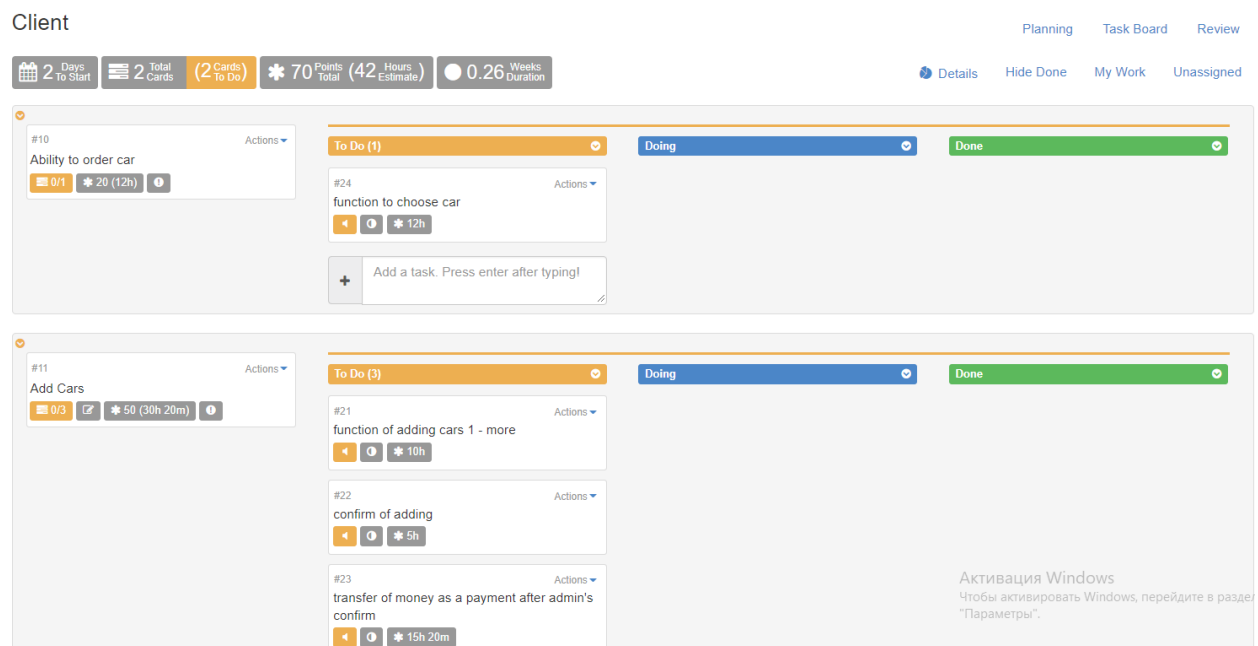


Рисунок 4

Рисунок 5 – Manager sprint

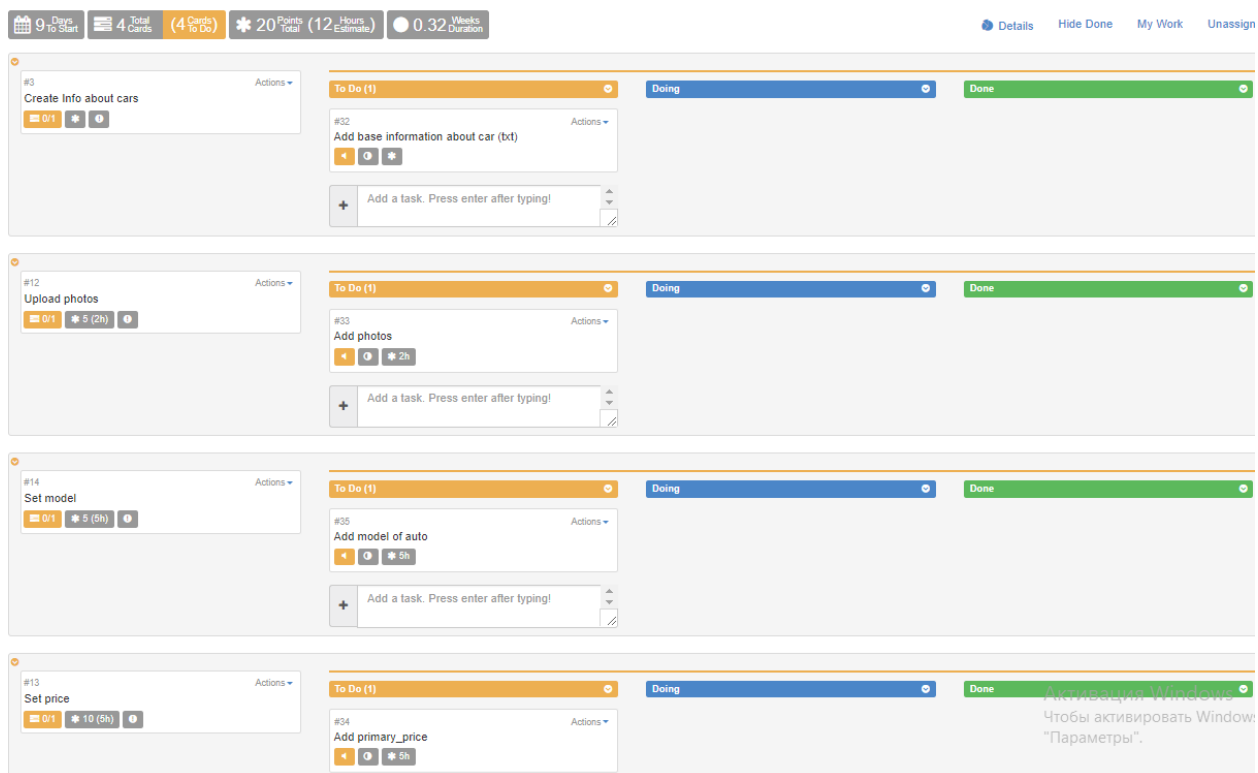


Рисунок 5