

НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ
«КИЇВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ
ІМЕНІ ІГОРЯ СІКОРСЬКОГО»

Факультет прикладної математики
Кафедра прикладної математики
ПРЕДПРОЕКТНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ

з дисципліни «Бази даних та інформаційні системи»

на тему

Програмування, додавання блоку ToDo в скрам дошку, user cases, mock
інтерфейсу користувача та ЕРД

Виконав
Студент групи км-42
Кобилянський Р. В.
Керівник
Терещенко І.О.

Київ - 2017

ЗМІСТ	
ВСТУП.....	3
1 МОДИФІКАЦІЯ СКРАМ ДОШКИ.....	4
2 ЮЗЕР KEYСИ.....	12
3 ІНТЕРФЕЙС ПРОГРАММИ.....	13
ВИСНОВОК.....	14

ВСТУП

Другим етапом розробки ПЗ є побудова маків графічного інтерфейсу розробка юзеркейсів та планування кожного спринта. Зазвичай всі ці завдання виконують різні люди, але в дослідницьких цілях ця робота виконується одним студентом.

Кожна з цих робіт необхідна для побудови якісного ПЗ. За допомогою шаблонів графічних інтерфесів в розробників буде приблизне бачення, як повинно виглядати ПЗ в закінченому вигляді.

Юзер кейси описують взаємодію користувача з ПЗ та його компонентами.

1 МОДИФІКАЦІЯ СКРАМ ДОШКИ

Для розуміння первісного плану завдань і етапів програмної реалізації проекту додаються завдання в блок ToDo з детальним описом кожного завдання.

Перший спрінт зображено на рисунку 1.1.

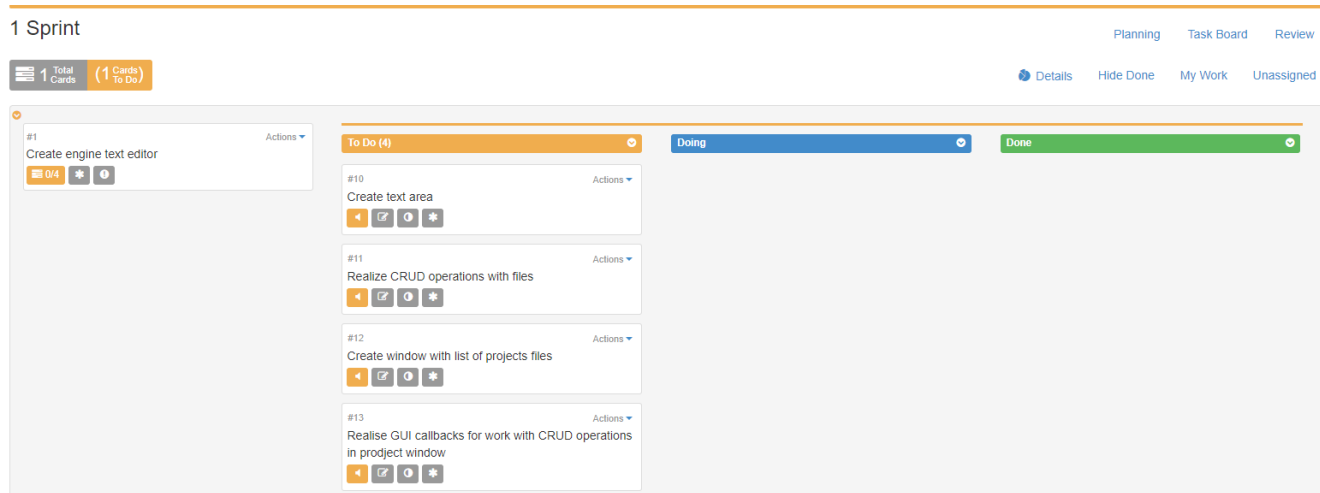


Рисунок 1.1 – дошка першого спрінта

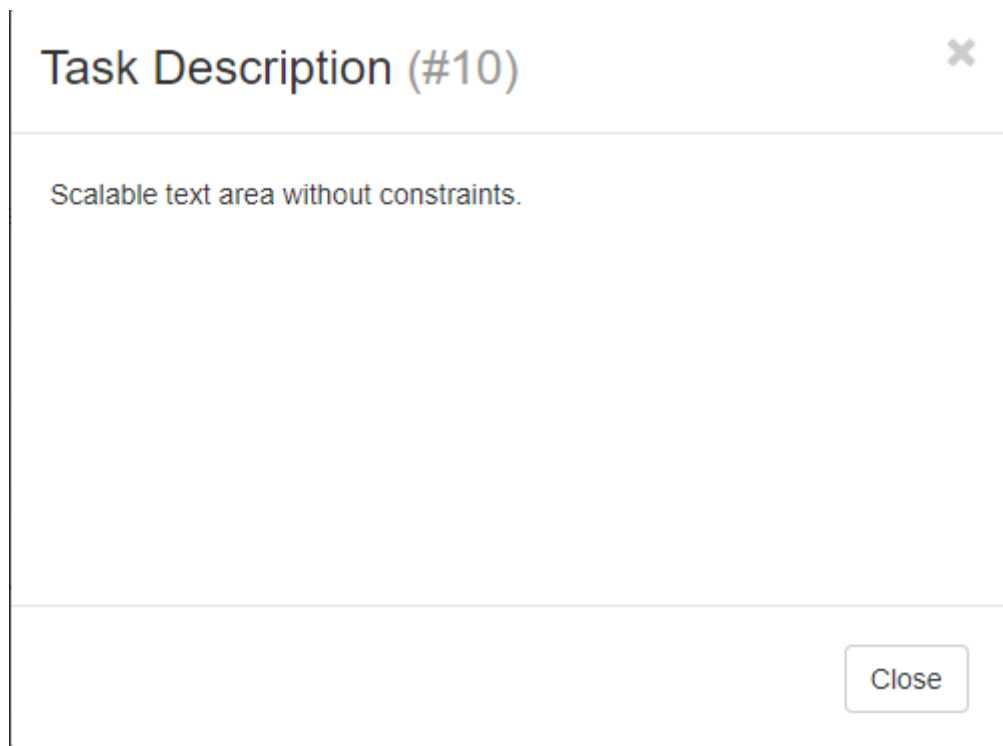


Рисунок 1.2 – опис першого завдання

Task Description (#11)



4 operation:

- open;
- create;
- update;
- delete; All this realize using OS API.

Close

Рисунок 1.3 – опис другого завдання

Task Description (#12)



All files and folders should be in column with name and extention.

Close

Рисунок 1.4 – опис третьего завдання

Task Description (#13)



Files should be able delete, edit, open by right-click on file.

Close

Рисунок 1.5 – опис четвертого завдання

По результатам первого спринта в нас повинен бути текстовий редактор та написані функції для роботи з файлами, та реалізован перегляд файлів в вікні проекту.

Другий спринт зображено на рисунку 1.6

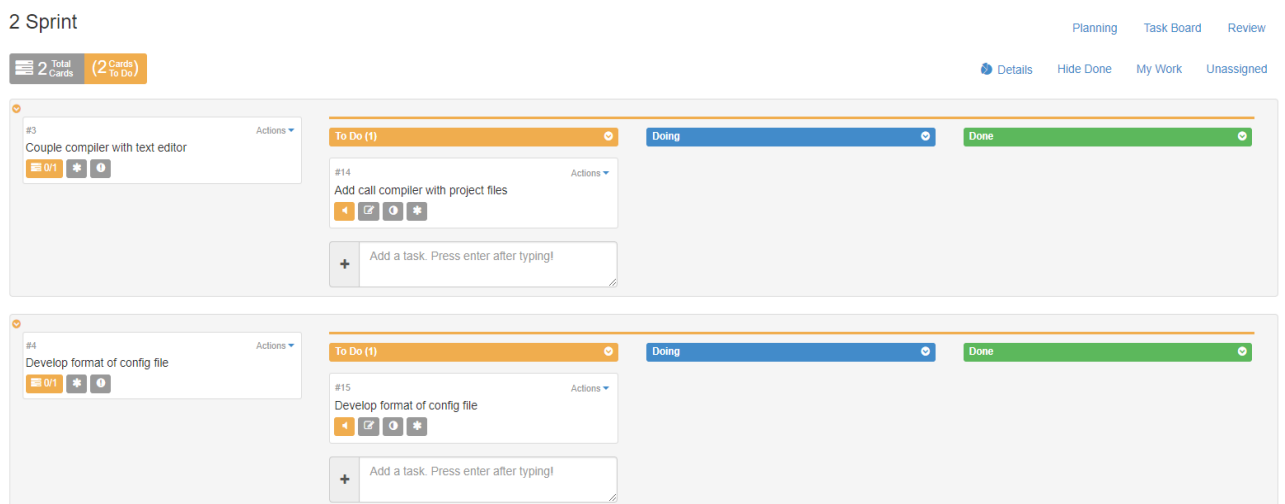


Рисунок 1.7 – дошка другого спринта

Task Description (#14)



Use standart console operators like : "javac foo.java".

Close

Рисунок 1.8 – опис першого завдання

Task Description (#15)



File must work in different examples of program identically. should be include:

- all key words;
- compiler path;
- and maybe other addition information

Close

Рисунок 1.9 – опис другого завдання

Під час другого спрінта повинно бути розроблено структуру та вимоги до файлів конфігурації та додавання компілятора за допомогою кнопки «Компілятор».

Третій спрінт зображено на рисунку 1.10

3 Sprint

3 Total Cards (3 Cards To Do)

Planning Task Board Review

Details Hide Done My Work Unassigned

#6
Create first config files
0/1

To Do (1)

#16
Create config files
0/1

+ Add a task. Press enter after typing!

Doing

Done

#8
Fetch information from config file
0/2

To Do (2)

#17
Create parser
0/1

#18
Create config loader
0/1

+ Add a task. Press enter after typing!

Doing

Done

#7
Create popup text with key words
0/1

To Do (1)

#19
Add popup callback with Ctrl+ Space
0/1

+ Add a task. Press enter after typing!

Doing

Done

Активация Windows
Чтобы активировать Windows, перейдите

Рисунок 1.10 – дошка третьего спринта

Task Description (#16) ×

All requirements develop in last sprint

Рисунок 1.11 – опис первого задания

Task Description (#17)



Parser should be work with files format which develop in last sprint

Рисунок 1.12 – опис другого завдання

Task Description (#18)



config loader should be aply all configuration to current application

Рисунок 1.13 – опис третьего завдання

Task Description (#19)



Callback shoud be show small hint near cursor when Ctrl + space pressing or show nothing if no advises for his location.

Close

Рисунок 1.14 – опис четвертого завдання

В третьому спрінті створені конфігураційні файли та додана можливість переглядати підказки по ключовим словам.

Четвертий спрінт зображено на рисунку 1.15

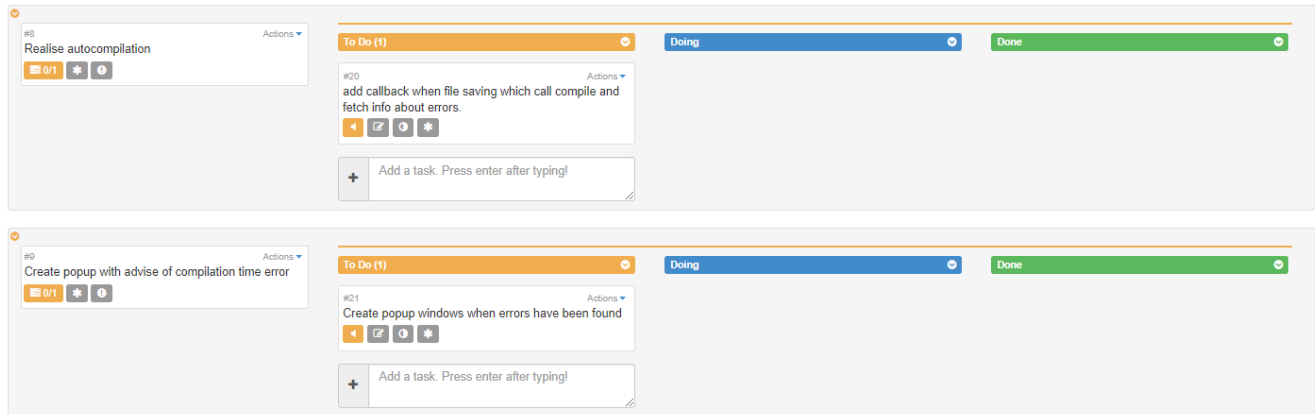


Рисунок 1.15 – дошка третього спрінта

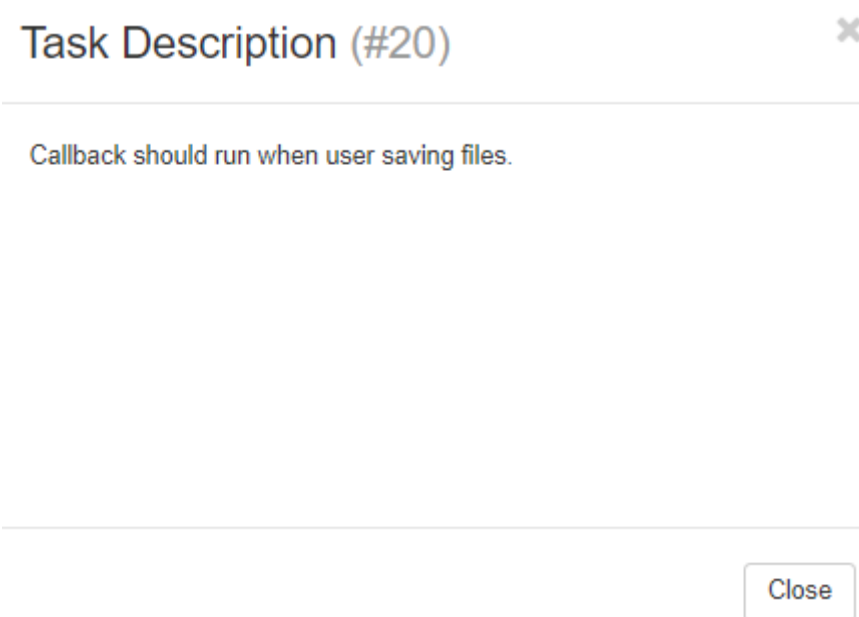


Рисунок 1.16 – опис першого завдання

Task Description (#21)



Callback should be show small hint near string with error.

Рисунок 1.17 – опис другого завдання

2 ЮЗЕР КЕЙСИ

На рисунку 2.1 зображена схема з юзеркейсами.

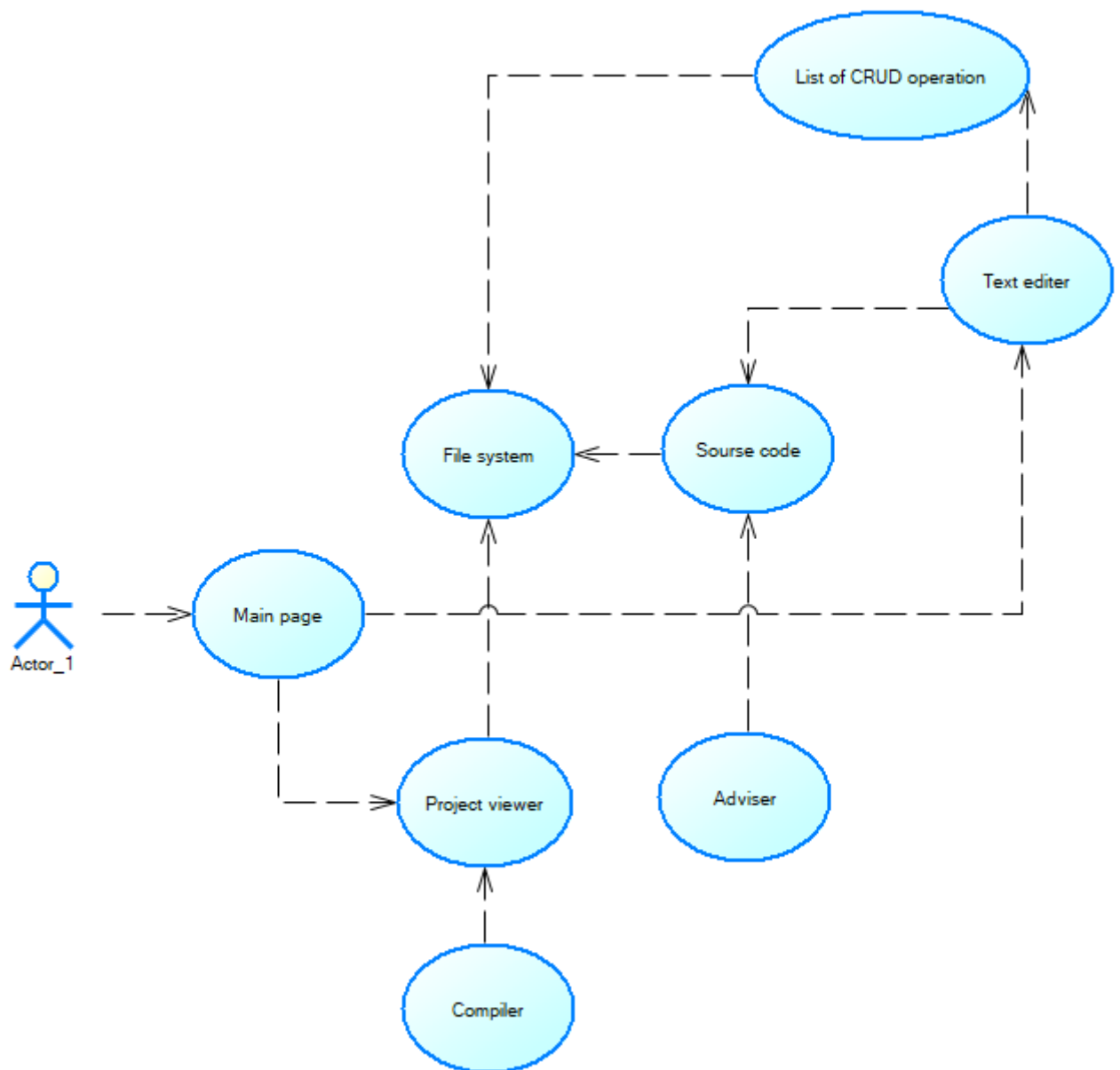


Рисунок 2.1 – Юзер кейси

З юзер кейсів видно, як користувач взаємодіє з різними компонентами ПЗ.

3 ІНТЕРФЕЙС ПРОГРАММИ

Інтерфейс програми представлено на рисунку 3.1

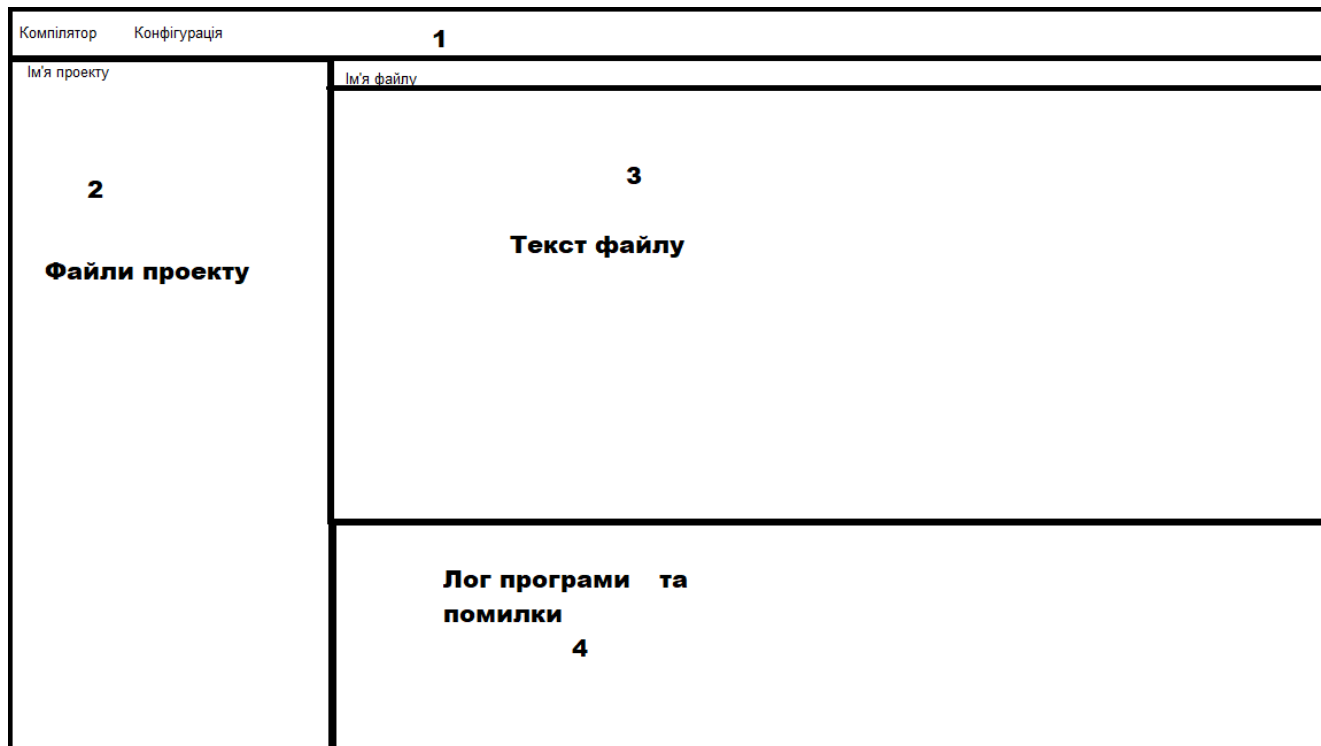


Рисунок 3.1 – Інтерфейс програми

1 - це тулбар в ньому розміщені клавiші керування;

2 – це переглядач файлів проекту, файли виводяться в стовпчик з ім'ям файлу та його розширенням;

3 – це зона перегляду та редагування файлу;

4 – це вікно для виводу логів компіляції та помилок компіляції.

ВИСНОВОК

В цій роботі було вивчено, як саме виконуються первинні етапи розробки ПЗ. Вивчено, як користуватися Power Designer для побудови юзер кейсів. Також створено схематичне зображення інтерфейсів та розплановані завдання на всі спринти.