ЭСКИЗНЫЙ ПРОЕКТ

Содержание

1. Общие положения
   1. Полное наименование системы и ее условное обозначение
   2. Назначение системы
   3. Цели создания системы
2. Описание процесса деятельности
3. Основные технические решения
4. Ввод системы в действие
5. Состав программных средств
6. Эскиз пользовательского интерфейса
7. Общие положения
   1. Полное наименование системы и ее условное обозначение

Полное наименование системы: StaffHarmony Automated Information system for recruitment agency (рус. Автоматизированная информационная система для кадрового агентства).

Краткое наименование системы: AIS «StaffHarmony».

* 1. Назначение системы

AIS «StaffHarmony» предназначена для автоматизации и повышения эффективности обработки большого потока данных.

* 1. Цели создания системы

Разрабатываемая система предназначена для управления данными.

Система будет отображать введенные рекрутерами агентства данные. С ее помощью сотрудник компании может, используя всего одно клиентское приложение, взаимодействовать с данными напрямую.

Сотрудник компании сможет выбрать нужную вакансию или анкету, провести с этими данными все требуемые манипуляции и отправить уже измененные данные в систему.

Основными целями создания системы являются:

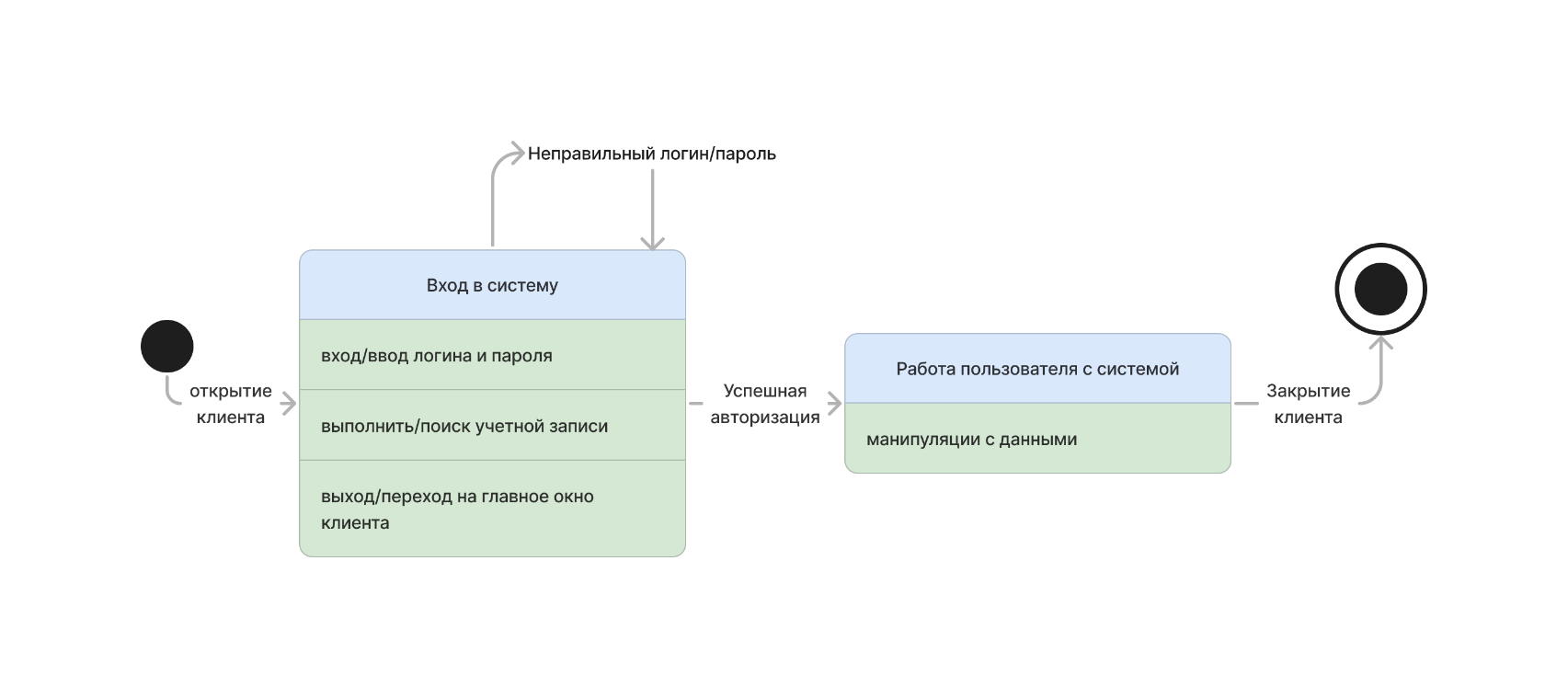
1. Удобное управлениями данными
2. Повышение качества работы персонала компании
3. Модернизация компании

Реализация вышеизложенных пунктов преследует ключевую цель – повышения прибыли предприятия.

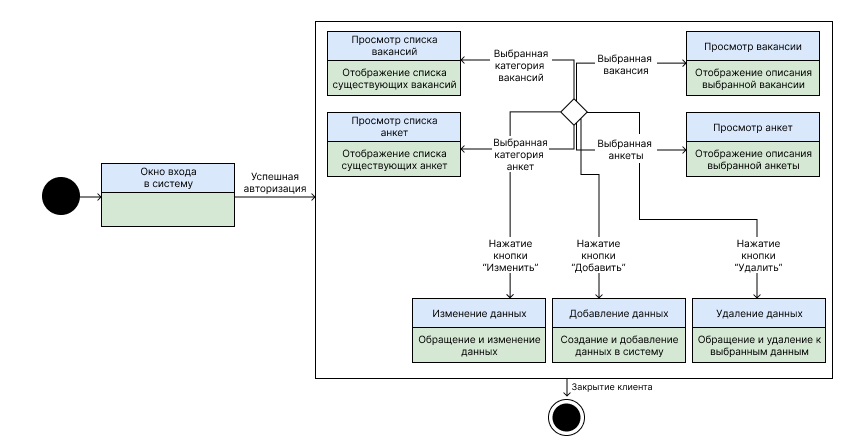
1. Описание процесса деятельности

На данном этапе требуется разобрать, то, как будет вести себя система при выполнении выделенных модулей. Для этого мы будем использовать диаграммы состояния в нотации UML.

Далее представлена общая диаграмма состояний. При запуске клиентского приложения, рекрутер будет находиться в том, состоянии, когда ему необходимо авторизоваться, чтобы продолжить работу с системой и осуществлять деятельность согласно выделенным вариантам использования.



Далее показано детальное описание работы пользователя с системой. Рекрутер может просматривать список всех вакансий или анкет, изменять и добавлять новые данные в систему и удалять уже существующие.



1. Основные технические решения

Результатом анализа предметной области стало выявление информации о том, что для максимально продуктивной работы компании информация о вакансиях и анкетах должна обновляться как можно быстрее и всегда быть доступна. Система должна выполнять запросы по базе данных, чтобы информация отображалась в клиенте.

Поскольку от системы требуется предоставление одновременного и параллельного доступа к ее функциям из нескольких магазинов одновременно, можно выбрать клиент-серверную архитектуру приложения. Для этого требуется провести анализ данной архитектуры.

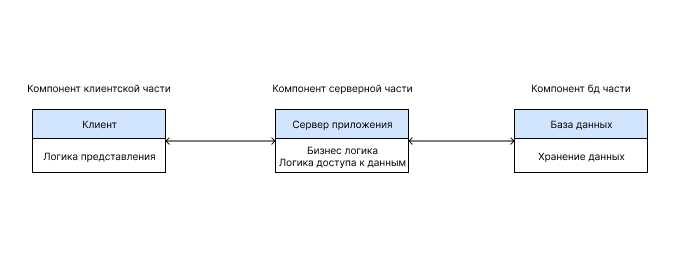
В клиент-серверной архитектуре имеется три звена:

1. Предоставление данных – на стороне клиента.
2. Прикладной компонент – на выделенном сервере приложений, здесь происходит вся бизнес-логика
3. Управление ресурсами – база данных, который представляет запрашиваемые данные.

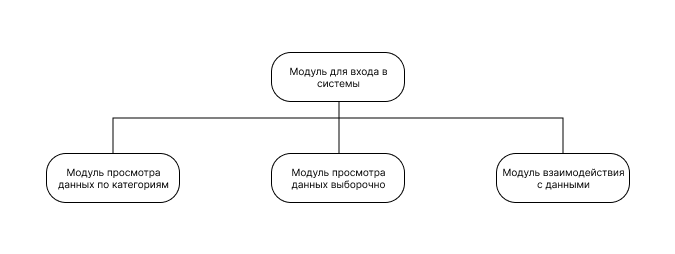
Преимущества данной архитектуры:

1. Высокую степень гибкости и масштабируемости.
2. Безопасность – для каждого сервера можно определить разную степень безопасности
3. Производительность – задачи распределены между серверами

Далее следует схема клиент-серверной архитектуры.

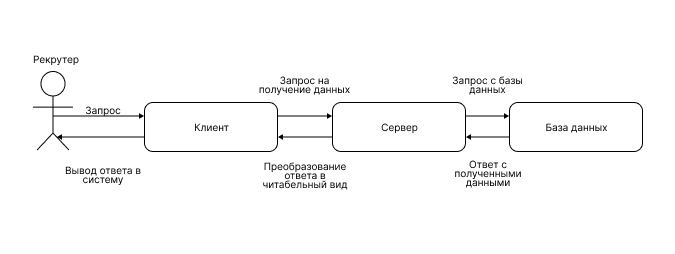


Систему можно разделить на отдельные модули, представленные ниже.



1. Модуль для входа в систему. Благодаря нему, рекрутер может зайти в систему и начать пользоваться ей.
2. Модуль просмотра данных по категориям. Благодаря нему, рекрутер может просматривать данные по категориям.
3. Модуль просмотра данных выборочно. Благодаря нему, рекрутер может просматривать выборочные данные.
4. Модуль взаимодействия с данными. Рекрутер может взаимодействовать с выборочными данными.

Далее следует модель работы рекрутера с системой, спроектированной по архитектуре клиент сервер.



1. Ввод системы в действие

Для полного функционирования системы требуется наличие сервера и наличие клиентского приложения на компьютерах персонала компании. Перед вводом системы в действие необходимо:

1. Провести в компании интернет-соединение.
2. Обеспечить каждого рекрутера персональным компьютером.
3. Установить на каждый компьютер клиентское приложение.
4. Арендовать хостинг и разместить на нем web-сервер и сервер базы данных.
5. Изучение персоналом документации пользования.
6. Эксплуатация системы.

5 Состав программных средств

При разработке информационной системы должна быть использованы следующие программные компоненты:

* 1. Фреймворк «JavaFx» - интерфейс клиента.
  2. Хранилище данных должно быть создано на базе MySql.

В качестве операционной системы клиентских устройств может использоваться Microsoft Windows 10.

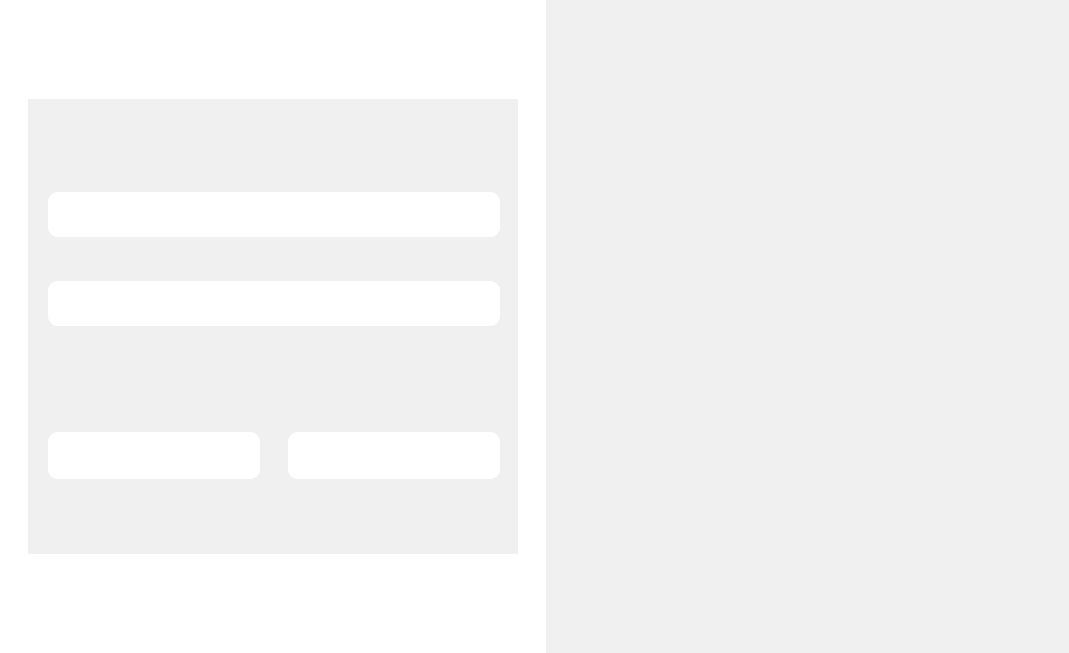
Реализация серверной части может происходить на платформе Spring. Spring - универсальный фреймворк с открытым исходным кодом для Java-платформы.

Клиентское приложение должно быть разработано с применением объектно-ориентированной методологии MVC.

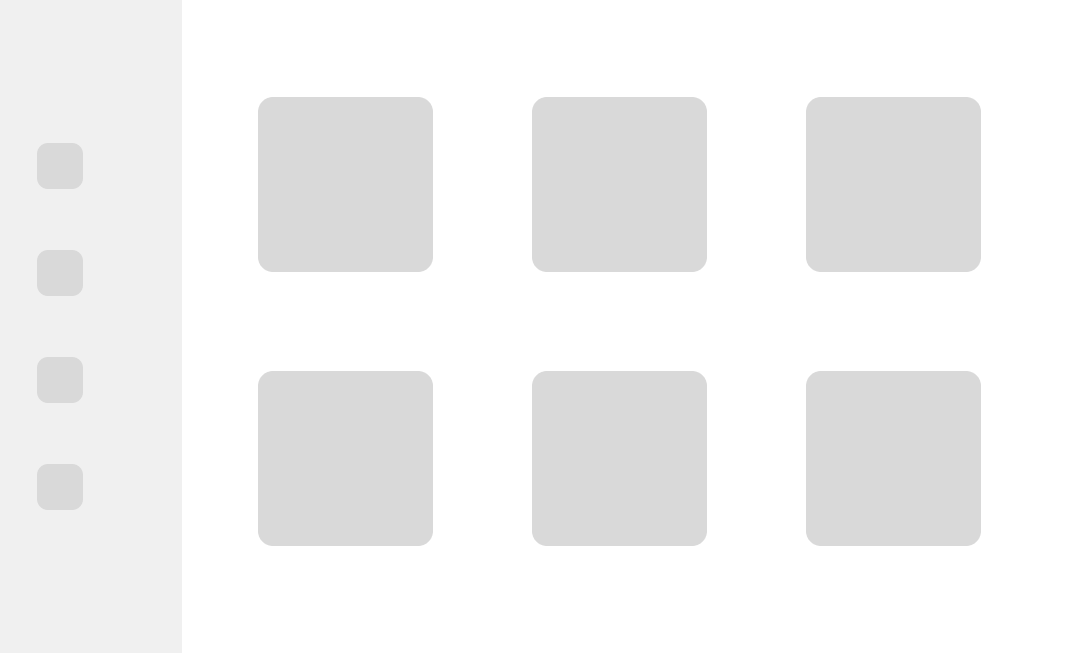
1. Эскиз пользовательского интерфейса

Эскиз клиента состоит из четырех сцен: сцена авторизации, сцена выбора категории, сцена отображения таблицы данных и сцена выбранной информации.

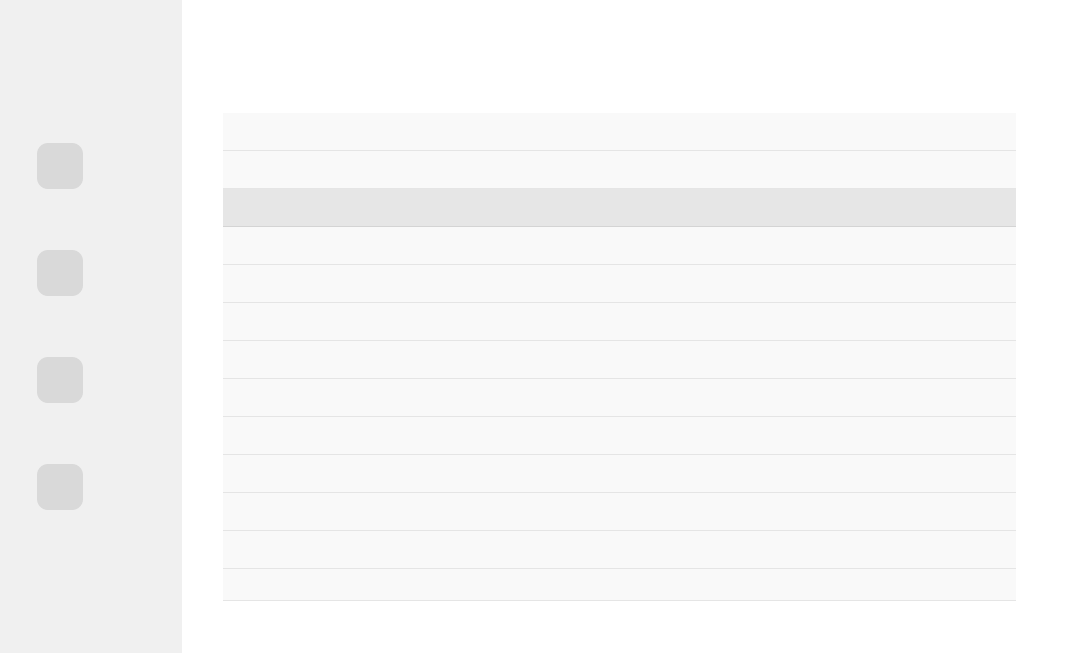
Сцена авторизации является начальным окном входа в программу и позволяет пользователю войти в систему.



Сцена выбора категории является окно, которое содержит в себе разбиение категорий по отдельным секциям. Оно выглядит следующим образом.



Сцена отображения таблицы данных выводит пользователю всю информацию об анкетах или вакансиях.



Сцена выбранной информацию содержит в себе окно, которое позволяет пользователю добавить или изменить выбранные данные. Она выглядит следующим образом.

