ЭСКИЗНЫЙ ПРОЕКТ

Содержание

1. Общие положения
   1. Полное наименование системы и ее условное обозначение
   2. Назначение и 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 и цели создания системы

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

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:

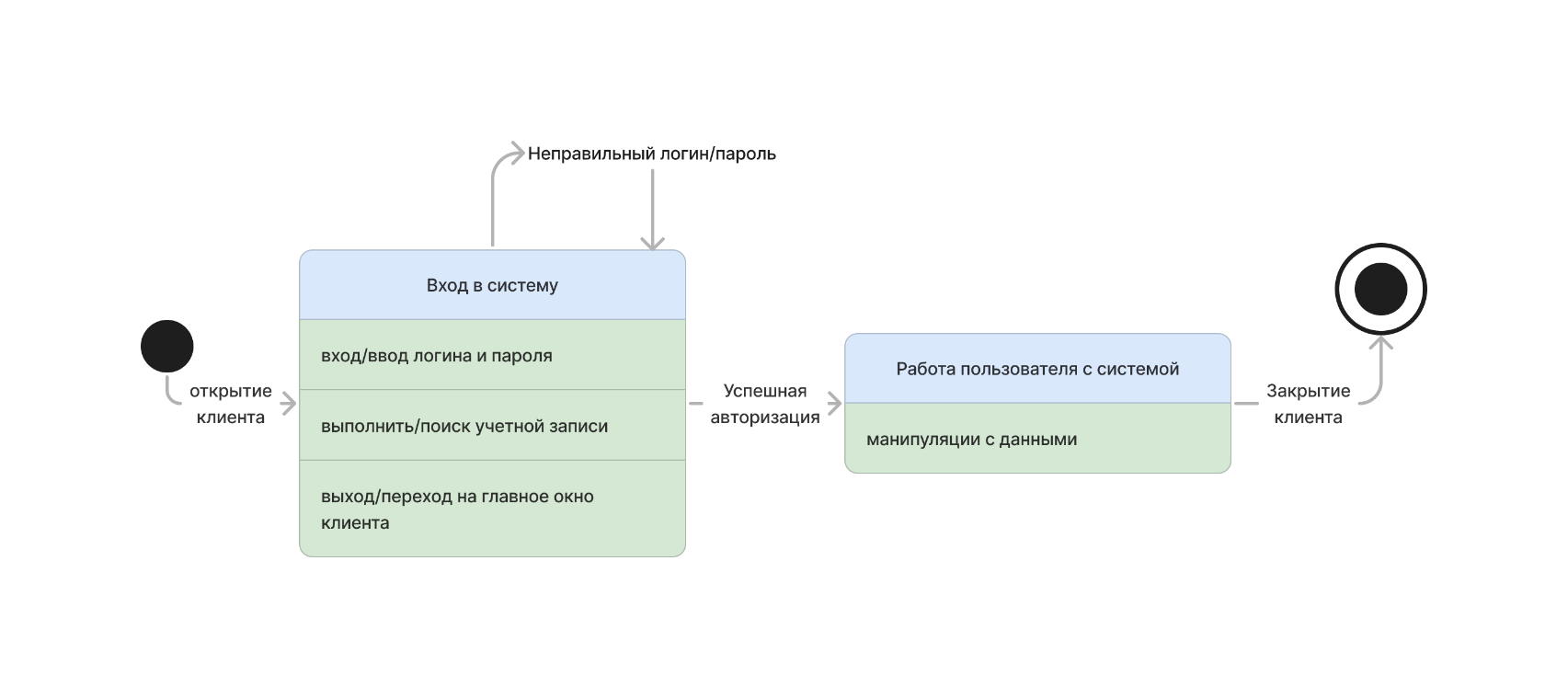
1. Удобное управлениями данными
2. Повышение качества работы персонала компании
3. Модернизация компании

Реализация вышеизложенных пунктов преследует ключевую цель – повышения прибыли предприятия.

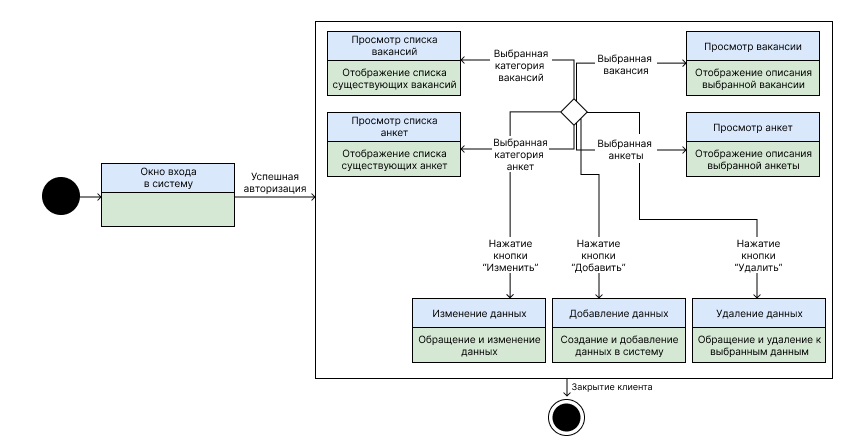
1. Описание процесса деятельности

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 приложения.

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.

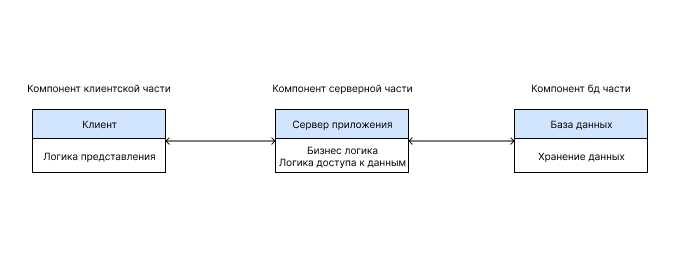
В клиент-серверной архитектуре имеется три звена:

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

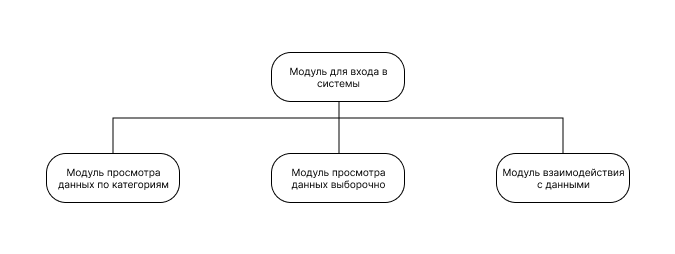
Преимущества данной архитектуры:

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

Далее следует схема клиент-серверной архитектуры.

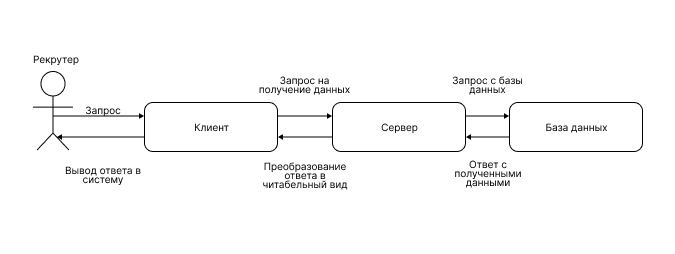


Систему можно разделить на отдельные модули, представленные ниже.



1. Модуль для входа в систему. Благодаря нему, рекрутер может зайти в систему и начать пользоваться ей.
2. Модуль просмотра данных по категориям. 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. 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.
7. Состав программных средств

При разработке информационной системы должны 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 либо Microsoft Windows 11.

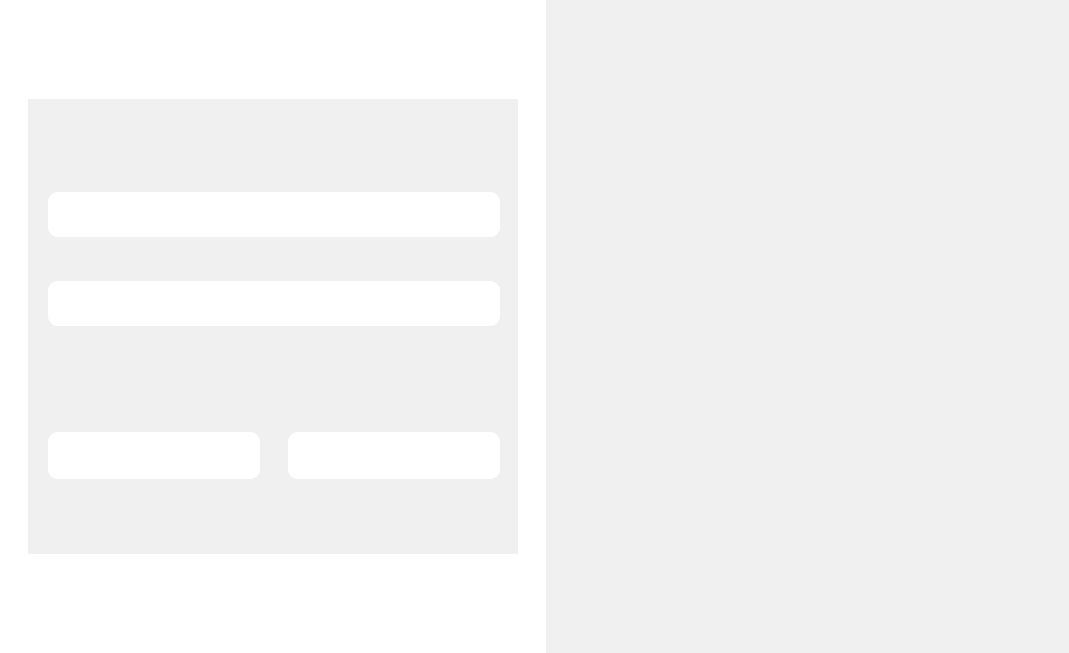
Реализация серверной части происходит с использованием фреймворка Spring. Spring - универсальный фреймворк с открытым исходным кодом для Java-платформы.

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

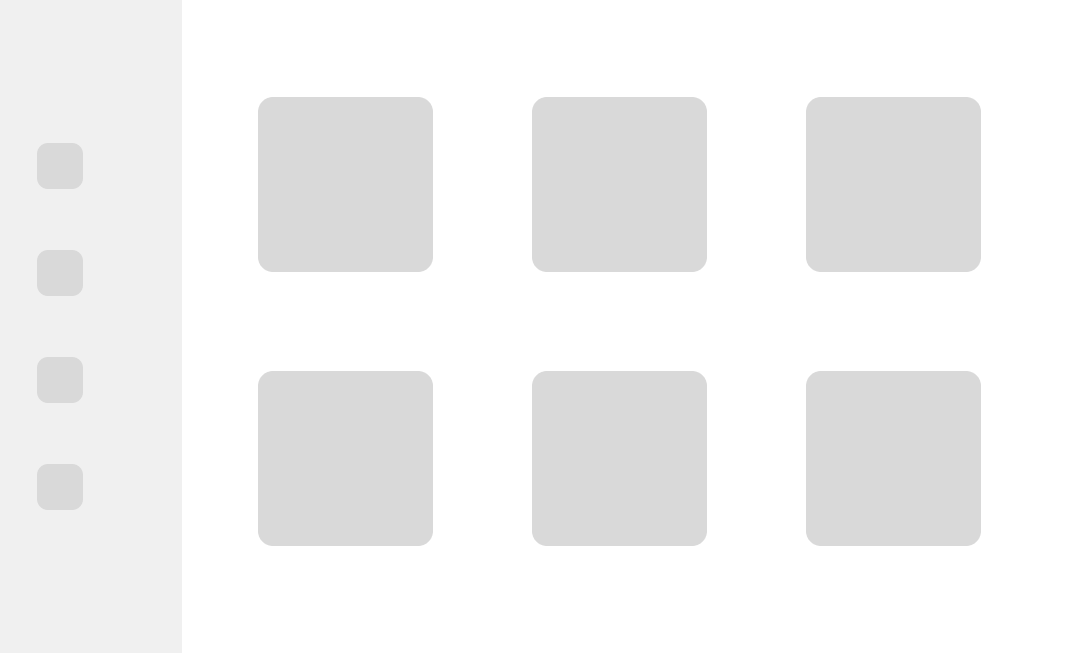
1. Эскиз пользовательского интерфейса

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

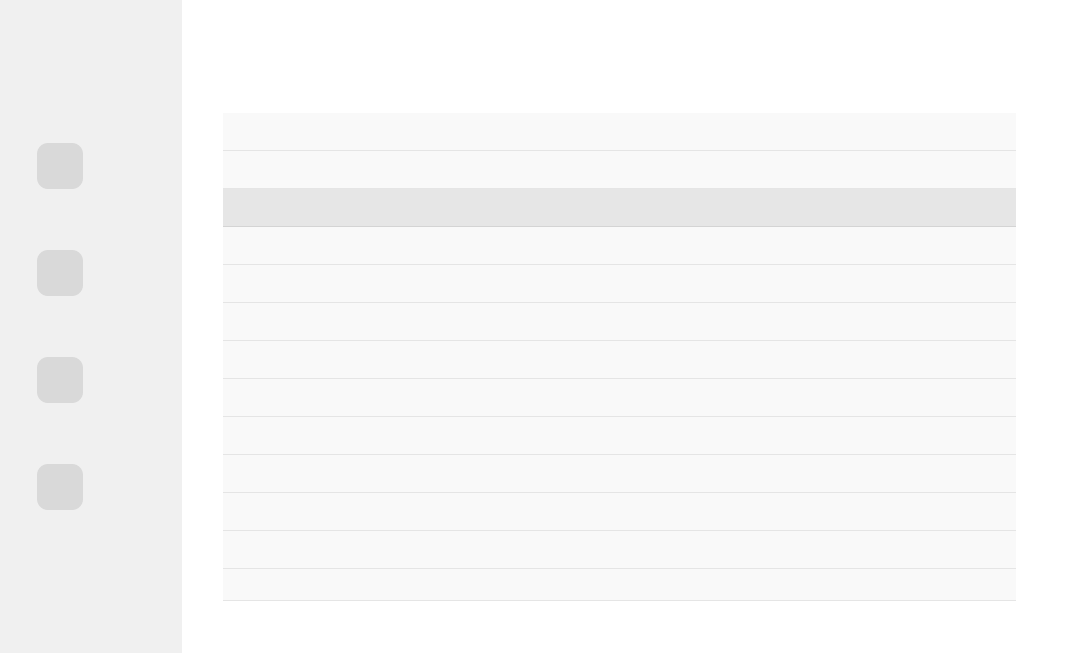
Сцена авторизации является начальным окном входа в программу и позволяет пользователю войти в систему.



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.

