

## Сопроводительное письмо

Уважаемые Вячеслав Сергеевич и Кирилл Вячеславович!

Проект «Продовольственный онлайн-супермаркет с доставкой на дом "Diego"» повышает качество жизни общества и позволяет людям быстро и по доступным ценам приобретать necessities с минимальными ресурсными затратами.

Особенностями проекта являются расширенная фильтрация, которая позволяет клиентам выбирать только те продукты, которые соответствуют их потребностям, в том числе диетическим, функция расчета числа упаковок товара на основании количества калорий и главной возможностью нашего проекта является оформление заказов с доставкой по указанным адресам.

Команду разработчиков проекта представляют:

- Кирин Егор: Team Lead, Frontend разработчик;
- Бесхмельницына Диана: Backend разработчик, Аналитик проекта.

Процесс разработки состоял из трех этапов:

- Первый этап – подготовительный. На данном этапе было разработано техническое задание к проекту, поставлены цели и сформулированы задачи, проведен анализ предметной области, построены диаграммы, описывающие работу системы;
- Второй этап – реализация проекта. Были написаны серверная и клиентская части приложения, а также была написана Swagger документация.
- Третий этап – развертывание и тестирование проекта. Веб-приложение на данном этапе было развернуто для доступа всем пользователям. Были проведены различные виды тестирования, построены метрики, отражающие заинтересованность пользователей в разрабатываемом проекте, и на основе полученных данных был написан курсовой проект.

Кроме перечисленных этапов в процессе разработки был использован Git-flow для организации работы. В нашем проекте эта модель ветвления включает две основные ветки: main и develop, а также временные ветки для добавления новых функций.

В ходе разработки использовались принципы различных методологий.

От методологии Kanban было взято распределение задач по статусам от To Do до Done. Рабочие задачи были представлены на доске в Trello, что позволяло визуализировать рабочий процесс. А также из методологии был взят принцип приоритизации и фокуса на основных задачах проекта, основанных на предоставлении ценностей для заказчика и пользователей и постоянном улучшении проекта.

Но кроме этого, от Waterfall была использована фиксированность выполненных задач. Например, после написания технического задания мы не могли вносить в него правки. То есть возможность изменения сформулированных в начале работы требований отсутствовала. А также создавались формализованные документы с подробным описанием.

Что касается Scrum, в процессе разработки проекта проводились частые встречи по обсуждению выполненных задач и дальнейшего хода работы. А также период всей работы над проектом был разделен на спринты с фиксированной продолжительностью. По каждому спринту составлялся бэклог продукта. По окончании выполнения работ относительно каждого спринта проводился обзор выполненных задач и составление новых. Кроме этого было разделение ролей. У членов команды были роли и обязанности на проекте, а также имелся владелец продукта. А также имелась возможность получать обратную связь от заказчика на протяжении каждого спринта.

Принцип гибкости позволил команде адаптироваться под нужды и меняющиеся требования.

Основными функциональностями разработанного веб-приложения являются:

- Оформление заказов с доставкой по указанным адресам;
- Расчет числа упаковок товара на основании введенного количества калорий: пользователь вводит количество калорий, а далее рассчитывается число упаковок выбранного товара на основании количества калорий;
- Реализация продажи товаров для конкретной группы людей с системой питания, исключающей определенные типы пищи: предоставлена возможность фильтрации товаров для вегетарианцев, то есть возможность выбора клиентами только тех продуктов, которые соответствуют их потребностям, в том числе диетическим.

В ходе разработки проекта мы столкнулись с проблемой медленной загрузки и отклика приложения из-за большого размера картинок, которые использовались на страницах. Крупные изображения замедляли процесс загрузки страниц и повышали нагрузку на сервер. Для решения этой проблемы мы оптимизировали размер изображений. Использовались дополнительные инструменты сжатия и оптимизации изображения.

В связи с большим количеством задач происходила перегрузка и вследствие появлялся недостаток временного ресурса. Но даже несмотря на это, нам удалось довести разработку проекта до конца.

На последнем этапе разработки проекта было проведено тестирование, в результате которого были получены мнения от респондентов, которые позволили нам обратить внимание на дальнейшие пути развития проекта.

С уважением, команда 4.1-2!



