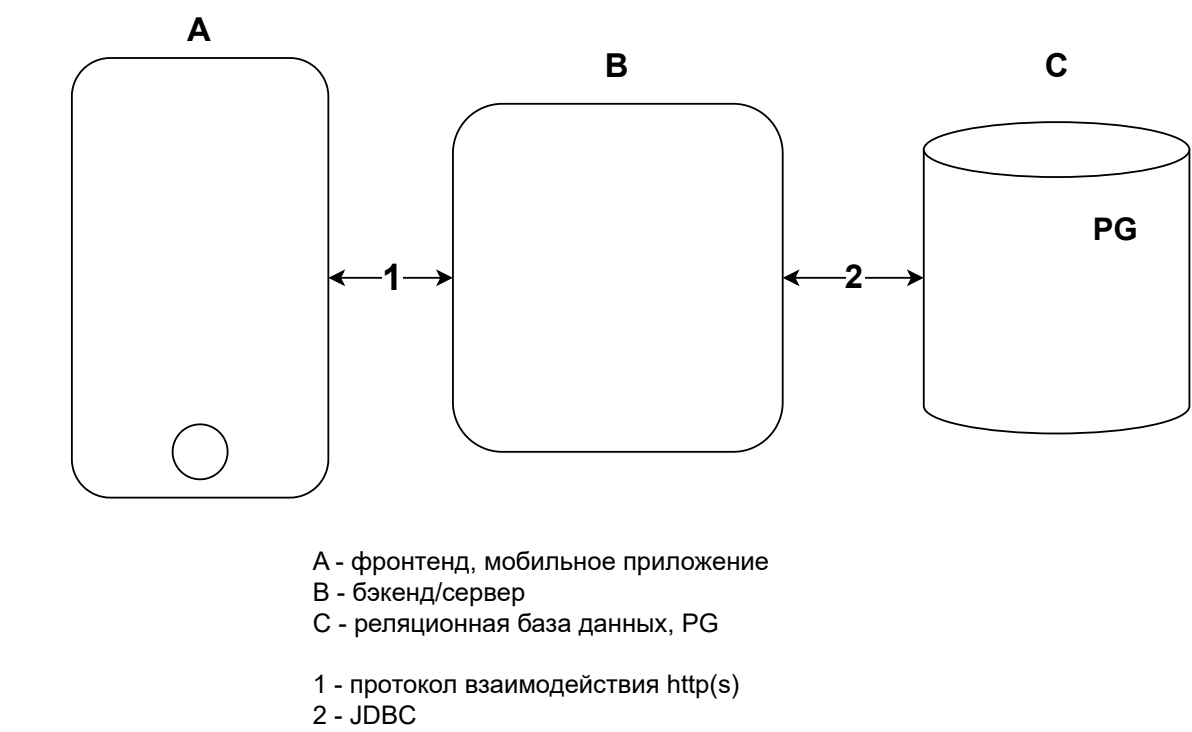


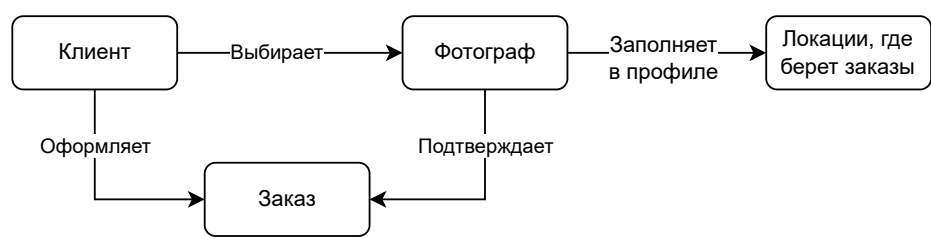
1. Архитектура

Фронтенд – это схематичный веб или мобильное приложение системы. Также фронтенд называют клиентом
Бэкенд – это внутренний сервер системы проекта. Сервер обращается к базе данных с полученными данными от клиента
База данных – это хранилище данных, с которыми будет работать сервер.



2. Модель данных

Модель данных – это представление данных, атрибутного состава сущностей, как сущности связаны друг с другом. Объект Заказ выходит за рамки рассматриваемой user story, однако считаю полезным ее отобразить для понимания связи Клиент-фотограф в финальном сценарии.



Объект Клиент

Родительская сущность	Атрибут	Описание
Client	-----	Профиль клиента в приложении
	tel_number_client	Номер телефона
	name_client	Имя
	surname_client	Фамилия
	patronymic_client	Отчество
	city_client	Город проживания
	email_client	Почта для связи

Объект Photographer

Родительская сущность	Атрибут	Описание
<i>Photographer</i>	-----	Профиль фотографа
	tel_number_ph	Номер телефона
	email_ph	Почта фотографа
	name_ph	Имя
	surname_ph	Фамилия
	patronymic_ph	Отчество
	main_city_ph	Город проживания
	email_ph	Почта для связи
	type	Тип съемок (портрет, лав-стори, семейная и т.п)
	price_list	Прайс лист

	calendar	Календарь занятости
	style	Стиль фотографий (фэшн, минимализм, чб и тп)
	portfolio	Портфолио (ссылка) с работами
	rating	Оценка клиентов (рэйтинг)

Объект Заказ

Дочерняя сущность	Атрибут	Описание
<i>Order</i>	-----	Заказ на фотосессию
	client	Кто заказчик фотосессии
	photographer	Кто фотограф фотосессси
	time_date	Дата и время проведения съемки
	order_location	Место встречи
	duration	продолжительность съемки
	type	Тип съемки (портрет, лав-стори и тп)
	style	Стиль съемки (фэшн, чб и тп)
	summary_price	Итоговая стоимость
	prepayment	Сумма внесенной предоплаты

Объект Локация

Дочерняя сущность	Атрибут	Описание
<i>location</i>	-----	Локация, в которой работает фотограф
	photographer	Фотограф
	ph_country	Страна, в которой берет съемку
	ph_city	Город, где берет съемку
	ph_street	Улица, на которой берет съемку
	ph_building	Здание, где берет съемку