



# به نام خدا

درس: مهندسی نرم افزار

استاد : دکتر مرتضی دری گیو



# پروپوزال پروژه

اعضای گروه:

پارمیس حاجی یوسفی

علی رحیمیان

محدثه قوشچی

ساحل حسینی



## معرفی پروژه

در این پروژه اعضای تیم قصد دارند که نرم افزاری از نوع اندروید را پیاده سازی کنند که شامل ۷۲۱ پوکمون از ۷ نسل اول بازی ها است که در آن اطلاعاتی شامل تعداد و نوع و امار اصلی جنگ انها میباشد.



## هدف پروژه

هدف از ایجاد این برنامه معرفی کردن قهرمان های بازی پوكمون میباشد که به صورت لیستی از تصاویر و ویژگی های آنها در اختیار کاربر قرار داده میشود . لازم به ذکر است که امتیاز و نظر کاربران دیگر، که از مزیت های این برنامه میباشد ، به معرفی بهتر این شخصیت ها کمک میکند.



## معرفی نرم افزار

در صفحه ی ابتدایی این نرم افزار اطلاعاتی مانند عکس و نام پوکمون وجود دارد که با کلیک بر روی هر یک از آنها به صفحه ی بعد منتقل میشویم .

در صفحه دوم اطلاعاتی همچون عکس و نام پوکمون و تعداد و نوع و امار جنگی آنها قرار دارد .



علاوه بر اطلاعات گفته شده قابلیت هایی همچون نظر دهی و امتیاز دهی را در اختیار کاربر قرار میدهد. در نتیجه کاربر میتواند نظرات و امتیازات کاربران دیگر را مشاهده کند همچنین نظر و امتیاز خود را به اشتراک بگذارد.

امتیاز دهی کاربر از ۱ تا ۵ امتیاز میباشد.



برای نوشتن front پروژه از زبان برنامه نویسی java و  
برای قسمت back پروژه از زبان برنامه نویسی php  
استفاده میشود .

همچنین نظرات از database خوانده میشوند و نظرات  
ثبت شده به database منتقل میشوند .



## ابزار های پیاده سازی و طراحی

- زبان برنامه نویسی سمت سرور :

php , mysql

- زبان برنامه نویسی سنت کلاینت :

Java

- ابزارهای فرانت:

Json , Material design , Android sdk , Adobe xd ,  
Photoshop

- دیتابیس :

Room





## عامل و مورد کاربری

مورد کاربری	عامل
ثبت نام کردن : با استفاده از ایمیل و نام کاربری و رمزعبور	اعضای نرم افزار
ورود به سیستم : با استفاده از ایمیل و رمزعبور	
مشاهده لیست پوكمون ها: مشاهده اسم و امتیاز	



مورد کاربری	عامل
مشاهده اطلاعات آنها : مشاهده اطلاعات هر پوكمون و نظرات کاربران	اعضای نرم افزار
نظر دادن : ثبت و مشاهده ی نظرات	
امتیاز دادن : ثبت امتیاز	
خروج از برنامه	



با تشکر از توجه شما