

«A interesting place»

Воронежский Государственный Университет
Факультет Компьютерных наук

Участники проекта:

Евтухов В.А.

Черенкова А.Г.

Распределение ролей в команде

Разработка ТЗ

Back-end

Курсовой проект

Front-end

Front-end

Развертывание на сервере

UML диаграммы

Дизайн

Черенкова А.Г.

Евтухов В.А.

Актуальность

В современном мире существует большое количество приложений-карт, с помощью которых пользователи могут путешествовать, ориентируясь в пространстве. В этот момент человеку часто хочется посетить какие-либо заведения, например, кафе, музей и т.д. Используя в РФ картографические сервисы Яндекса в качестве источника данных о конкретных местах, пользователи должны дополнительно нажимать на конкретную точку, читать комментарии и смотреть дополнительную информацию в сети Интернет. Недавно сервисы Яндекса ввели такое обозначение, как «Хорошее место».

Назначение и Цели

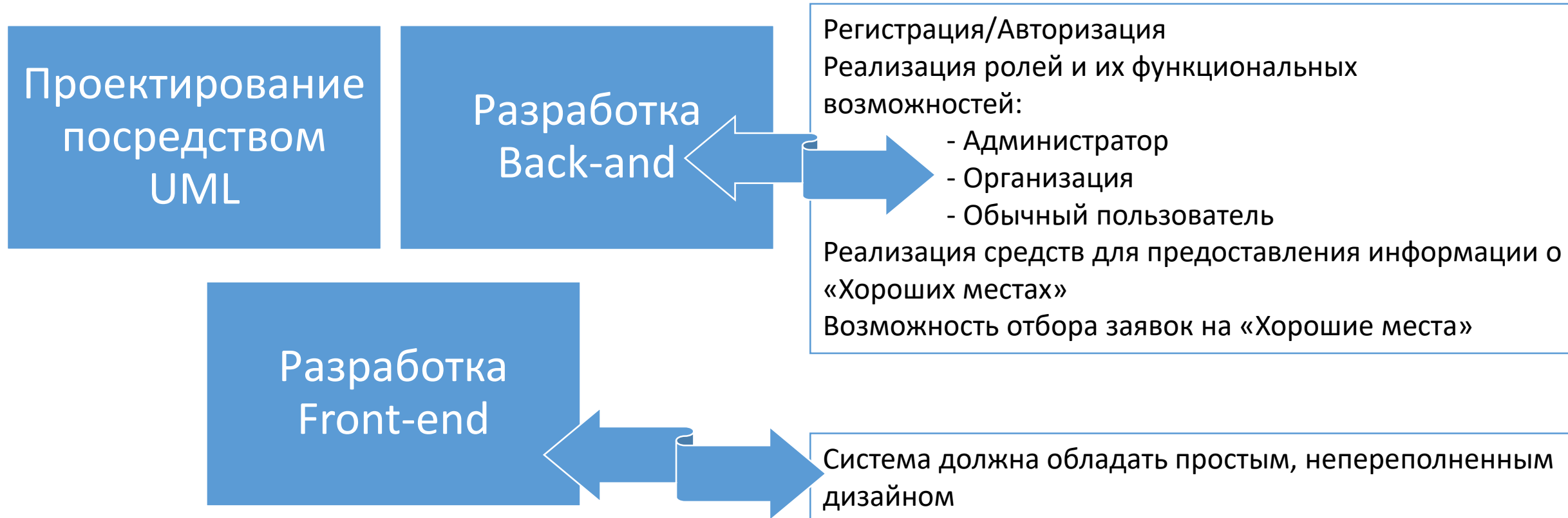
Веб-приложение предназначено для упрощенного пользования картами во время путешествия, в частности:

- предоставление информации о «Хороших местах» на карте;
- предоставление возможности организациям заявлять о своих заведениях, как о местах с пометкой «Хорошее место».

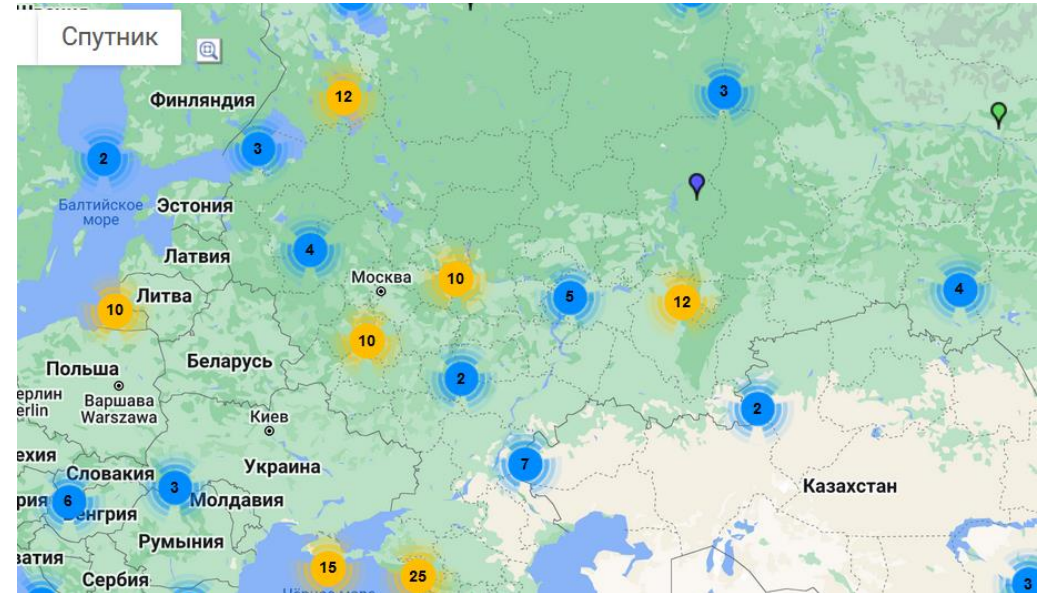
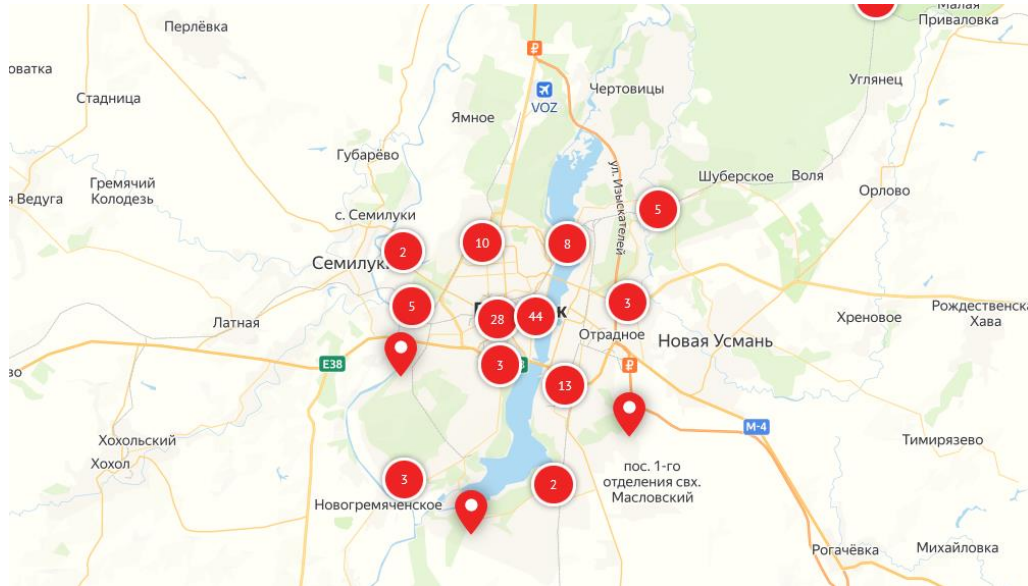
Основными целями создания веб-приложения «A interesting place» являются:

- упрощение пользования картами во время путешествия с помощью меток;
- предоставление возможности заявлять о своем месте организациям.

Постановка задачи



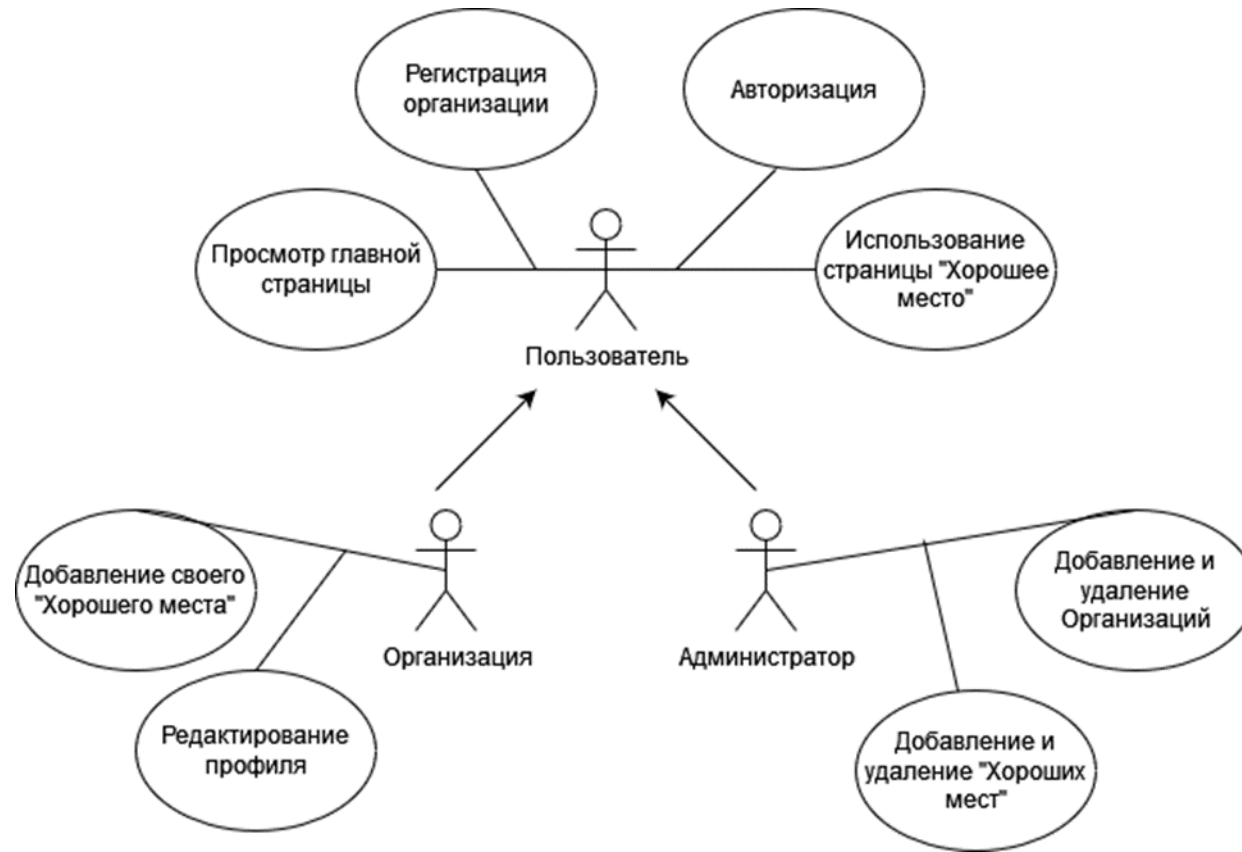
Анализ предметной области



Не допустить в приложении :

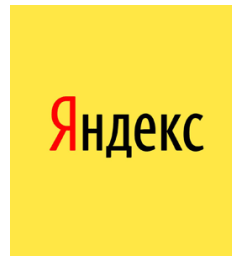
1. Не удобный и не понятный интерфейс
2. Перегруженная карта

Use-case диаграмма



Обоснование выбора технологий

Back-end



Front-end



Анализ архитектуры

Причины выбора данного паттерна:

- четко разделена логика приложения
- облегчается поддержка кода
- возможность автоматизации части контроллера во Flask

Аналогами выступали паттерны Model-View-Presenter и Model-View-View Model.

Причины, почему не были выбраны данные паттерны:

- отсутствие предрасположенности выбранного фреймворка под данные паттерны
- неоправданная сложность для данного проекта

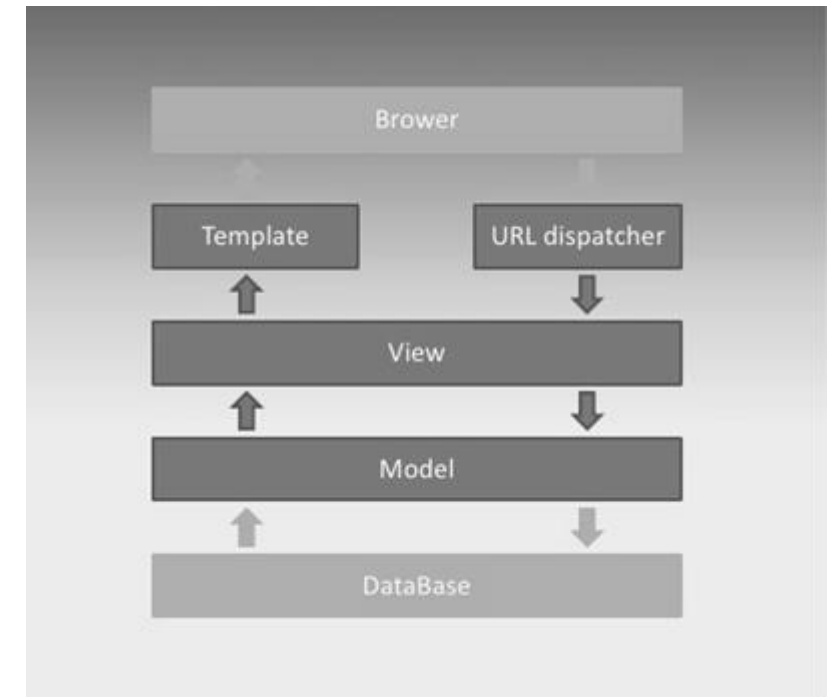
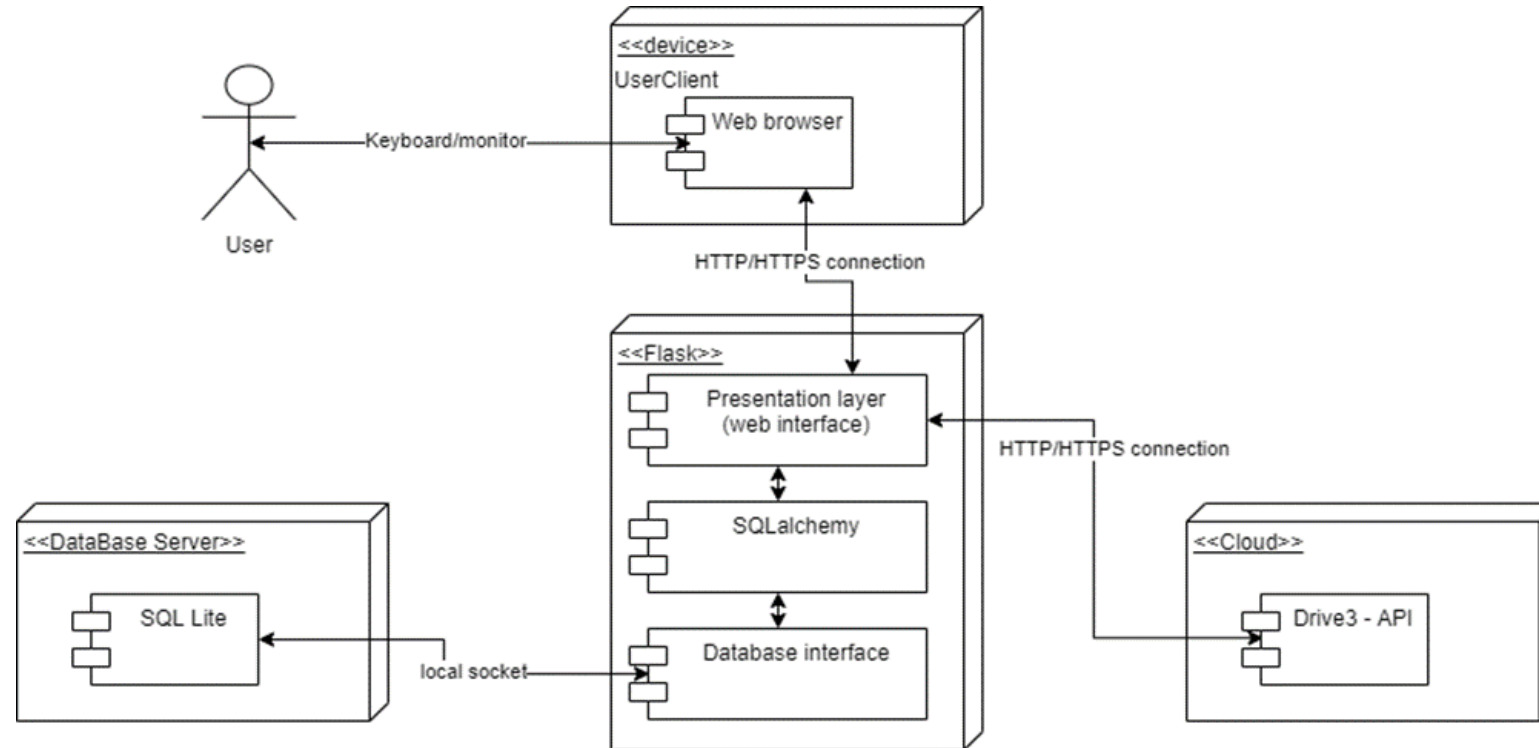
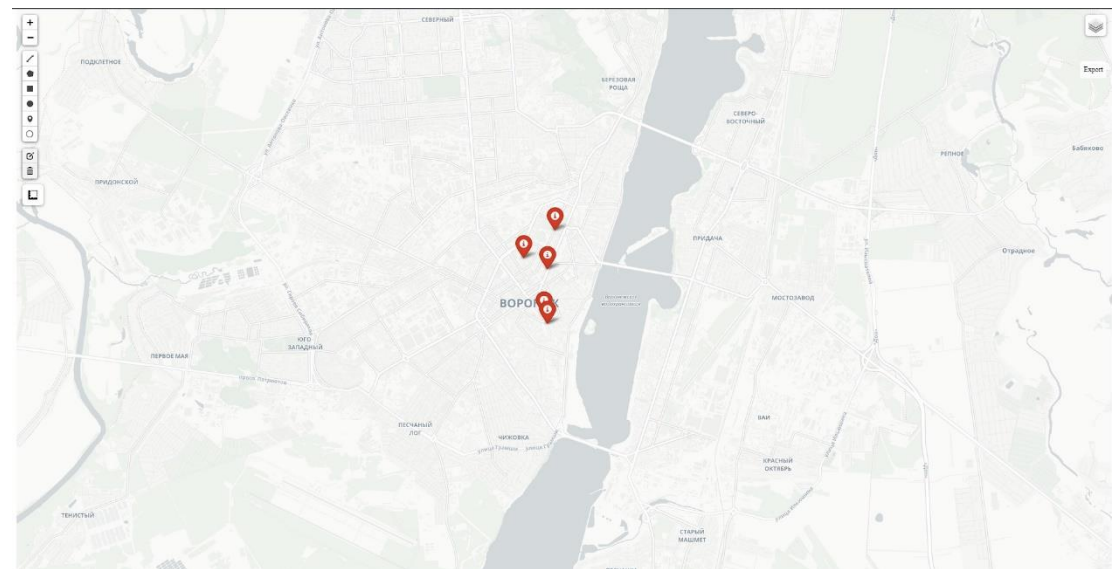


Схема развертывания приложения



Реализация

Скриншоты работы приложения:



Реализация

Maps

[Главная](#) [Вход](#) [Регистрация](#)

Войдите

Введите имя

Введите пароль

Войти

Maps

[Главная](#) [Выход](#)

Введите данные организаци

Введите имя организации

Введите координаты организации

Добавить заявку на рассмотрение

Реализация

Maps

[Главная](#) [Вход](#) [Регистрация](#)

Зарегистрируйтесь

Введите имя

Введите пароль

☐ Администратор

Зарегистрироваться

Maps

[Главная](#) [Выход](#)

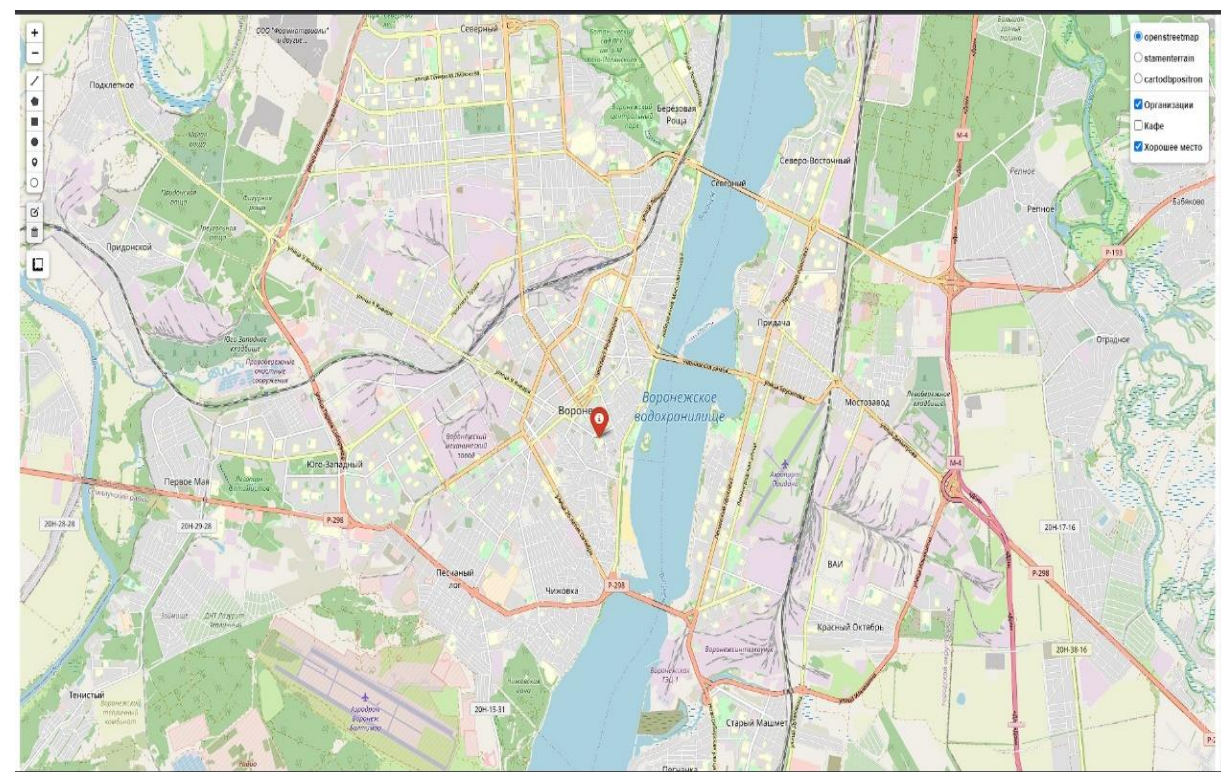
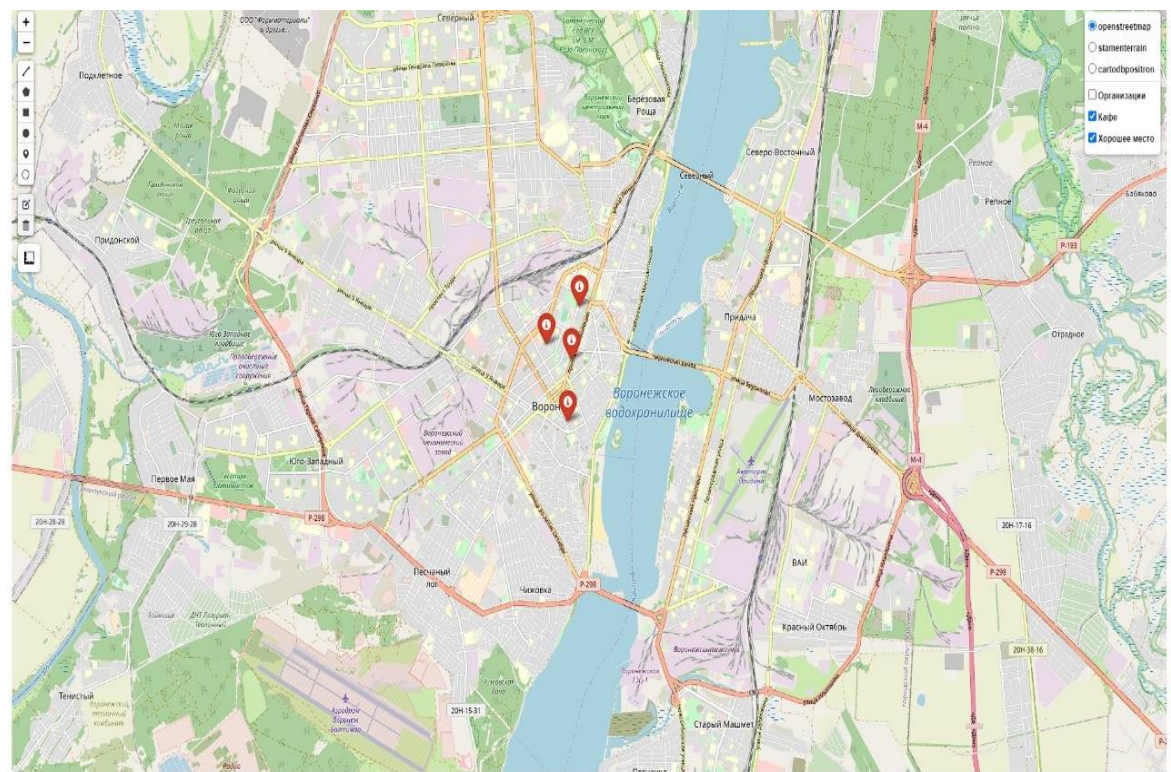
Заявка №1(Пельмень бар Олень)

Посмотреть заявку

Заявка №2(ВГТУ)

Посмотреть заявку

Реализация



Заключение

Была произведена разработка приложения для отображения «Хороших мест». Серверная часть приложения была разработана Python с использованием фреймворка flask и Jinja2. Клиентская часть написана на языках HTML с использованием фреймворка Bootstrap. Информация об организациях и местах хранится в базе данных SQLite.

Перед разработкой были произведены:

1. определение технических требований к web-сервису
2. проектирование web-сервиса средствами языка UML

После разработки были произведены:

1. тестирование программного продукта
2. создано демо-видео программного продукта

«A interesting place»

Участники проекта:

Евтухов В.А. dr.sansed@yandex.ru

Черенкова А.Г. alisacherenkova@yandex.ru