Saityno taikomųjų programų projektavimas Praktikos užduotis

# Pavadinimas. Viesbučio kambarių rezervacija.

# Užduotis. Sukurti programinę įrangą, skirtą prekiauti produktais internete. Funkcionalumą turi sudaryti produktų sąrašas, prekės puslapis, tekstiniai puslapiai, duomenų pasiekimas per REST API, prekių krepšelis, vartotojai. Sistema turi tvarkingą dizainą.

# Sistemos paskirtis ir tikslas. Rezervuoti viešbučio kambarį.

# Vartotojai. Visi, kurie turi interneto prieigą.

# Apribojimai sistemai.

* 1. Programinės įrangos viena iš sudedamų daliu truri būti web servisas.
  2. Sistemos frontend funkcionalumas bent dalinai turi būti padengtas E2E testais.
  3. Web servisas turi būti suprogramuotas su PHP ir Symfony, klientinė dalis su HTML (bootstrap).
  4. Sistema turės tureti RESP API ir leisti atlikti rezervaciją.

# Funkciniai reikalavimai. PĮ yra keliami šie funkciniai reikalavimai:

* 1. Analizuojamo internetinio tinklapio adreso įvedimas naudojant grafinę vartotojo sąsają.
  2. Pilnas “Restfull” serviso palaikymas: <https://en.wikipedia.org/wiki/Representational_state_transfer>

# Nefunkciniai reikalavimai. PĮ yra keliami šie nefunkciniai reikalavimai:

* 1. PĮ turi būti realizuota grafinė vartotojo sąsaja pradiniams duomenims įvesti.
  2. Vartotojo sąsaja anglų kalba.
  3. Vartotojo sąsaja turi būti paprasta, intuityvi ir funkcionali.
  4. Programos reakcijos laikas turi būti priimtinas vartotojui. Jeigu reikalingas ilgesnis laikas atsakui pateikti (sudėtingi skaičiavimai), apie tai turi būti pranešama vartotojui ir pagal galimybę prognozuojamas atsakymo pateikimo laikas.
  5. Laisvų kambarių apskaičiavimas.
  6. Kambarių rezervacija naudojant grafinę vartotojo sąsają.
  7. Pasirinkto viešbučio miesto muzieju atvaizdavimas.

# Vartotojo dokumentacija. Sistemos kūrėjas turi pateikti tokią dokumentaciją:

* 1. Ataskaitą.
  2. Vartotojo vadovą.
  3. Diegimo instrukciją.
  4. Diegimo kompaktinę plokštelę

# Papildomi reikalavimai. PĮ kūrimo procesas turi vykti etapais:

* 1. Užduoties analizė ir sprendimo metodo tyrimas.
  2. UML diagramų sudarymas.
  3. Programinės įrangos architektūros diagrama(web servisai, kaip jie tarpusavį bendrauja).
  4. Algoritmo realizacija.
  5. Grafinės vartotojo sąsajos realizacija.
  6. Algoritmo ir grafinės dalies apjungimas į sistemą.
  7. Projekto dokumentacijos rengimas.

# Srautų diagrama.