

دانشگاه صنعتی امیرکبیر دانشکده مهندسی کامپیوتر و فناوری اطلاعات

طرح پیشنهادی پروژه کارشناسی

### پیادهسازی وباپلیکیشنی برای سنجش کارایی رابط کاربری وباپلیکیشنها به روش جمعسپاری

نگارنده: امیر حقیقتی ملکی

استاد راهنما: دكتر احمد عبدالهزاده بارفروش



## فرم تعریف **پروژه** فارغ التحصیلی دوره کارشناسی



ربری وباپلیکیشنها به روش جمعسپاری	وان پروژه: پیادهسازی وباپلیکیشنی برای سنجش کارایی رابط کا
امضاء:	تاد راهنمای پروژه: <b>دکتر احمد عبدالهزاده بارفروش</b>
گرایش: فناوری اطلاعات (IT) ترم ثبت نام پروژه: اول ۹۶-۹۷	نمخصات دانشجو: نام و نام خانوادگی: امیر حقیقتی ملکی، شماره دانشجوئی: ۰۹ ۰۹ ۹۳۳۱
امضاء داور: امضاء داور:	یران پروژه: ۱ – ۲ –
باشد مشخص شود):	ح پروژه (در صورت مشترك بودن بخشى از كار كه بعهده دانشجو مى پيوست آمده.
	عال مورد نيار.
شگاه صنعتی امیرکبیر تاریخ شروع: آبانماه ۱۳۹۶	
شگاه صنعتی امیرکبیر تاریخ شروع: آبانماه ۱۳۹۶	بائل مورد نیاز: بل انجام پروژه: دانشکده مهندسی کامپیوتر و فناوری اطلاعات دانند بن قســمت توســط دانشــکده تکمیــل میگــردد:
شگاه صنعتی امیرکبیر تاریخ شروع: آبانماه ۱۳۹۶ اسم و امضاء: اسم و امضاء:	ل انجام پروژه: دانشکده مهندسی کامپیوتر و فناوری اطلاعات دانن ن قسمت توسط دانشکده تکمیل میگردد: یخ تصویب در گروه: یخ تصویب در دانشکده:
اسم و امضاء: اسم و امضاء:	ل انجام پروژه: <b>دانشکده مهندسی کامپیوتر و فناوری اطلاعات دان</b> د

#### چکیدہ

لورم ایپسوم متن ساختگی با تولید سادگی نامفهوم از صنعت چاپ و با استفاده از طراحان گرافیک است. چاپگرها و متون بلکه روزنامه و مجله در ستون و سطرآنچنان که لازم است و برای شرایط فعلی تکنولوژی مورد نیاز و کاربردهای متنوع با هدف بهبود ابزارهای کاربردی می باشد. کتابهای زیادی در شصت و سه درصد گذشته، حال و آینده شناخت فراوان جامعه و متخصصان را می طلبد تا با نرم افزارها شناخت بیشتری را برای طراحان راینه ای علی الخصوص طراحان خلاقی و فرهنگ پیشرو در زبان فارسی ایجاد کرد. در این صورت می توان امید داشت که تمام و دشواری موجود در ارائه راهکارها و شرایط سخت تایپ به پایان رسد وزمان مورد نیاز شامل حروفچینی دستاوردهای اصلی و جوابگوی سوالات پیوسته اهل دنیای موجود طراحی اساسا مورد استفاده قرار گیرد.

# فهرست مطالب

1	مقدمه	١
1	۱-۱ قسمت اول	

### فصل ۱

#### مقدمه

فرایند تولید وباپلیکیشنها به سبب ویژگیهای خاص این نوع اپلیکیشنها، فرایند بیسار هزینهبری بوده و نیازمنده صرف دقت فراوان است. تست و سنجش نرمافزار در متدولوژیهای سنتی مهندسی نرمافزار در آخرین مرحله از کار قرار میگرفتند ولی در تولید و ساخت وباپلیکیشنها

### ١-١ قسمت اول