

**Предмет – Разработка на софтуер**

Дейност – Ученически практики 2

**2022 – 2023**

# **Тема – „Система за управление на салони за красота – Документация“**

**КУРСОВ ПРОЕКТ**

**Автор: Мария Живкова Илчева, клас XI В**

**Бургас**

# Съдържание

1. Въведение .....	2
2. Цели и обхват на софтуерното приложение.....	2
3. Анализ на решението.....	2
a. Потребителски изисквания и работен процес.....	2
b. Примерен потребителски интерфейс.....	2
c. Диаграми на анализа .....	2
d. Модел на съдържанието/данните .....	3
4. Дизайн .....	3
a. Реализация на структура на приложението (3-layer), Разделение на кода според предназначението му .....	3
b. Организация на код и заявките към базата от данни .....	3
c. Наличие и интуитивност на потребителски интерфейс (конзолен, графичен, уеб) ..	
5. Тестване .....	3
6. Заключение и възможно бъдещо развитие .....	3
7. Използвани литературни и Уеб сайтове .....	4
8. Приложения.....	4

## 1. Въведение

Настоящият документ представлява документация по проекта на Мария Живкова Илчева от XI В клас – „Ученически практики 2“. В него е представена всичката информация по проекта и неговата разработка.

## 2. Цели и обхват на софтуерното приложение

Приложението представлява система за управление на салони за красота. В него ще могат да се записват на часове в различни регистрирани в системата козметични салони, с опцията да се прегледат всички възможни часове, с максимално време за размисъл и избор на специалист, който да извърши избраната от клиента процедура.

## 3. Анализ на решението

### а. Потребителски изисквания и работен процес

За разглеждането на регистрираните салони, сайта и свободните часове, потребителят не се нуждае от нищо. За да си запази час или да изтрие вече запазен такъв, потребителят се нуждае от акаунт.

### б. Примерен потребителски интерфейс



### с. Диаграми на анализа

- Activity diagram

Диаграмата на дейност визуално представя поредица от действия или поток от контрол в система, подобна на блок-схема или диаграма на потока от данни. Тези диаграми могат също така да описват стъпките в диаграма на случай на употреба. Моделираните дейности могат да

бъдат последователни и едновременни. И в двата случая диаграмата на активността ще има начало (начално състояние) и край (крайно състояние).

- Class diagram

Илюстрация на връзките и зависимостите на изходния код между класовете в Unified Modeling Language (UML). В този контекст класът дефинира методите и променливите в обект, който е конкретен обект в програма или единица код, представляващ този обект. Диаграмите на класове са полезни във всички форми на обектно-ориентирано програмиране (ООП). Концепцията е на няколко години, но е усъвършенствана с развитието на парадигмите за ООП моделиране.

- ER diagram

Диаграмата на връзката между обекти (ER) е вид блок-схема, която илюстрира как „субекти“, като хора, обекти или концепции, се свързват помежду си в рамките на една система. ER диаграмите най-често се използват за проектиране или отстраняване на грешки в релационни бази данни в областта на софтуерното инженерство, бизнес информационните системи, образованието и научните изследвания. Известни също като ERD или ER модели, те използват дефиниран набор от символи като правоъгълници, диаманти, овали и свързващи линии, за да изобразят взаимосвързаността на обекти, връзки и техните атрибути. Те отразяват граматическата структура, с обекти като съществителни и връзки като глаголи.

- Use case diagram

Диаграмите на случаи на използване описват функциите на високо ниво и обхвата на системата. Тези диаграми също така идентифицират взаимодействията между системата и нейните участници. Случаите на употреба и актьорите в диаграмите на случаите на употреба описват какво прави системата и как участниците я използват, но не и как системата работи вътрешно.

#### **d. Модел на съдържанието/данните**

Данните от приложението ще се съхраняват в база от данни, направена по модела от ER диаграмата. В тази база не само ще се записват данни, но ще се и извличат такива. Съдържанието им ще варира от имена на служители на даден салон, тяхна лична информация, цени на услуги, използвани материали, до свободни часове при различните специалисти.

## **4. Дизайн**

- а. Реализация на структура на приложението (3-layer), Разделение на кода според предназначението му**
- б. Организация на код и заявките към базата от данни**
- в. Наличие и интуитивност на потребителски интерфейс (конзолен, графичен, уеб)**

## **5. Тестване**

...

## **6. Заключение и възможно бъдещо развитие**

Приложението ще помогне на по-ангажираните и на по-свенливите хора да си запазват часове за различни процедури. Отваря се неограничено време за размисъл, без никакъв стрес. Самата идея може да бъде имплементирана в много други сфери за в бъдеще като например за

поправка на коли, майсторски услуги като боядисване, шлифование и други. Най-доброто, което можем да постигнем е да усъвършенстваме и да осъществим идеята и тя наистина да бъде използвана от целевата аудитория и от още много други.

## **7. Използвани литературни и Уеб сайтове**

...

## **8. Приложения**

...