

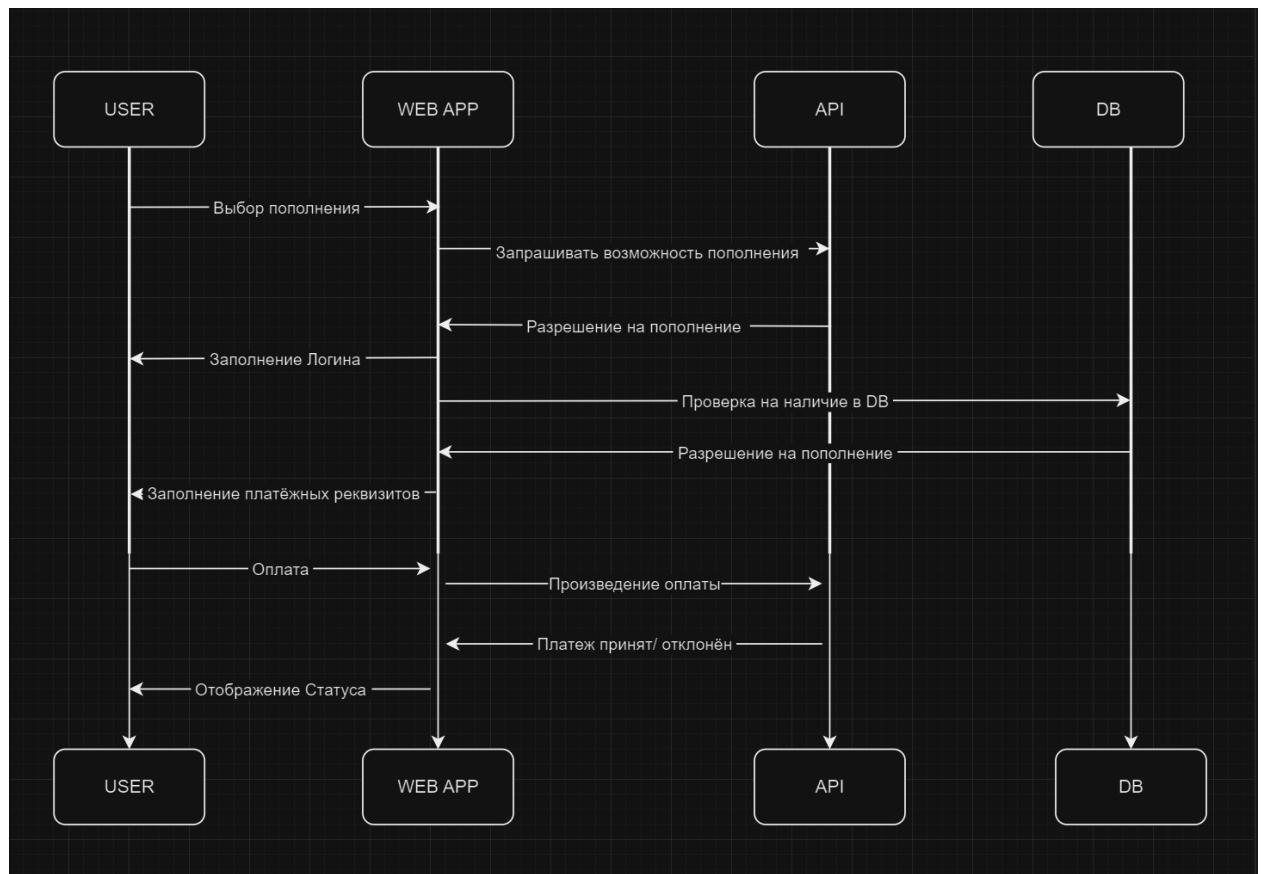
ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА №2

Рудяк Даниил, Квачко Никита

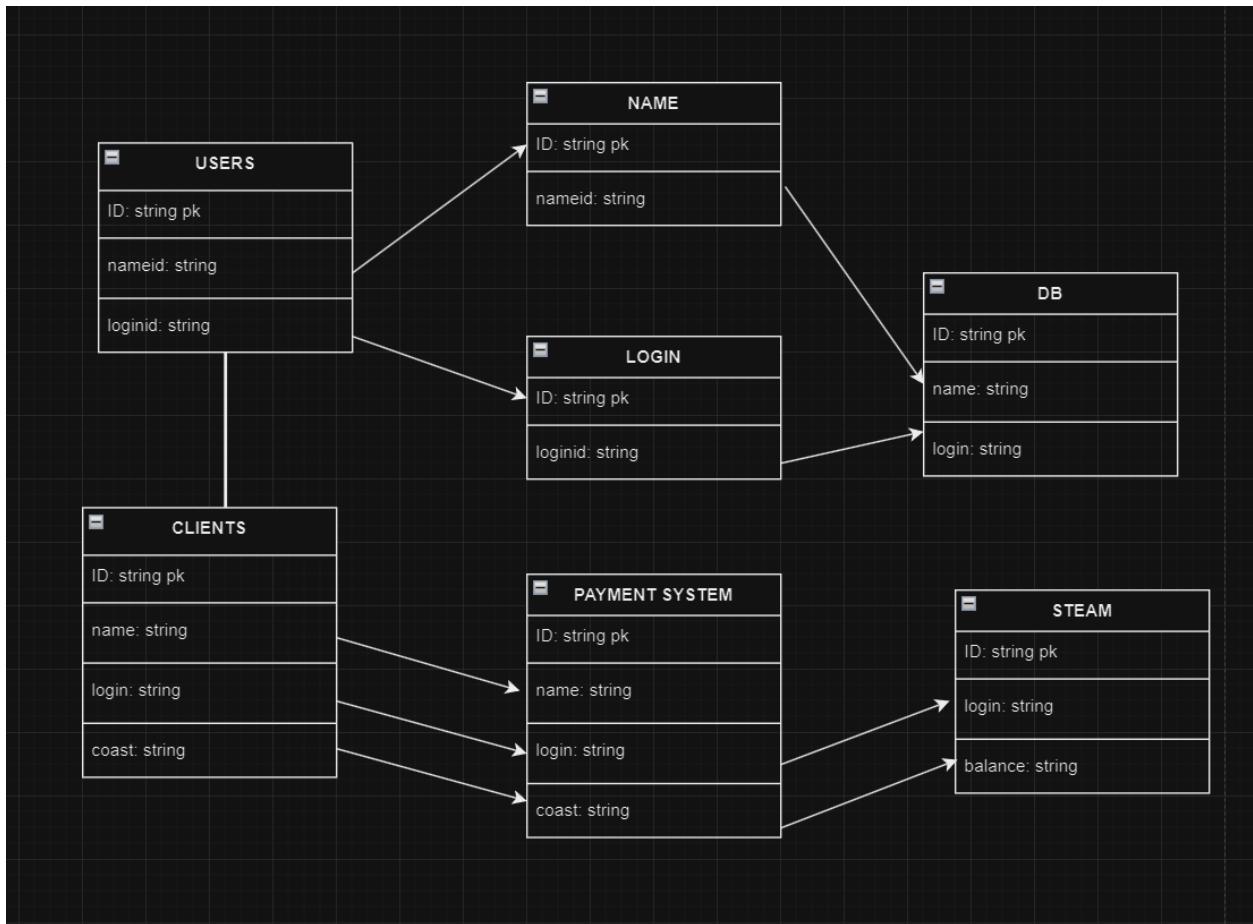
1) Введение:

Тема лабораторной работы - построение диаграммы UML веб приложения по помощи в путешествиях.

2) Построение диаграммы последовательности:



3) Построение диаграммы классов:



4) Разработка технического задания:

Техническое задание

1. Введение

1.1 Цель

Цель данного технического задания - разработать веб-приложение для пополнения баланса аккаунта на платформе Steam с использованием высокоуровневой системы безопасности.

1.2 Контекст

Индустрися компьютерных игр и цифровой дистрибуции контента на платформе Steam продолжает расти, и многие игроки и пользователи Steam ищут удобные и безопасные способы пополнения своих балансов для покупки игр, дополнительного контента и других товаров. Приложение должно обеспечивать безопасные и удобные методы пополнения баланса Steam аккаунта.

2. Функциональные требования

2.1 Пополнение баланса Steam

- Пользователи могут выбирать сумму, которую они хотят пополнить на своем аккаунте Steam.
- Платежная система должна обеспечивать высокий уровень безопасности, включая шифрование данных и защиту от мошенничества.

3. Технические требования

3.1 Платформы

- Веб-версия для доступа через браузер.

3.2 Технологии

- Использование современных технологий веб-разработки, включая HTML, CSS и JavaScript.
- Разработка серверной части с использованием языка программирования и фреймворка, обеспечивающих масштабируемость и безопасность.
- Использование баз данных для хранения информации о транзакциях.

3.3 Безопасность

- Высокий уровень защиты личных данных пользователей и платежной информации.
- Защита от SQL-инъекций и других уязвимостей.

3.4 Масштабируемость и производительность

- Поддержка роста числа пользователей и объема транзакций.
- Оптимизация производительности приложения для обеспечения быстрого и надежного опыта пользователя.

4. Дизайн и пользовательский интерфейс

- Создание интуитивно понятного и привлекательного дизайна для веб-версии приложения.
- Учет лучших практик UX/UI дизайна для обеспечения удобства использования.

5. Тестирование

- Разработка тестовых сценариев и проведение тестирования приложения на различных устройствах и браузерах.
- Выявление и устранение багов и ошибок.

6. Документация

- Подготовка технической документации, включая описание архитектуры, API и процесса развертывания.

5) Заключение:

В ходе выполнения данной лабораторной работы, мы ознакомились с важными аспектами процесса создания диаграмм UML и поняли сущность технического задания в контексте разработки программных проектов. Основная задача это - предоставить пользователям безопасный и удобный способ пополнения баланса на платформе Steam. Реализация данного проекта требует соблюдения высоких стандартов безопасности и качества, а также обеспечивает масштабируемость для удовлетворения потребностей растущей аудитории игроков Steam. Работа была направлена на развитие навыков анализа и проектирования информационных систем, что имеет фундаментальное значение в современной индустрии разработки программного обеспечения.

