Министерство образования Новосибирской области «ГБПОУ НСО Новосибирский авиационный технический колледж   
им. Б.С Галущака»

**«Пояснительная записка к курсовому проекту»**

Тема: Разработка приложения для заказа и доставки продуктов питания.

Дисциплина: МДК.01.03 Разработка мобильных приложений

Курс: 09.02.07 Информационные системы и программирование

Выполнил: Пунин Я.А.

Группа: ПР-21.101

Новосибирск, 2023

**Содержание**

[**Введение** 3](#_Toc152775239)

[**1 Исследовательский раздел** 4](#_Toc152775240)

[**1.1 Описание предметной области** 4](#_Toc152775241)

[**1.2 Образ клиента** 4](#_Toc152775242)

[**1.3 Сценарии** 5](#_Toc152775243)

[**1.4 Сбор и анализ прототипов** 5](#_Toc152775244)

# **Введение**

В современном быстром темпе жизни все больше людей предпочитают делать покупки онлайн, в том числе и продуктов питания. Тем самым они экономят время, удобно планируют свои покупки и получают все необходимое на дом или в офис.

Данное приложение позволяет пользователям выбирать необходимые продукты питания из широкого ассортимента, предоставленного различными магазинами и поставщиками. Они могут добавлять выбранные товары в корзину, делать платежи онлайн и указывать удобное время и место доставки.

Приложение также предлагает различные функциональные возможности, такие как: создание списка покупок, возможность оценки и отзывов о товарах, предоставление скидок и акций, а также адаптацию к индивидуальным потребностям и предпочтениям пользователей.

Заказ и доставка продуктов питания с использованием приложения не только экономит время, но и способствует более здоровому образу жизни, так как пользователи могут более осознанно выбирать продукты, ознакомившись с их составом и прочитав отзывы других покупателей.

# **1 Исследовательский раздел**

# **1.1 Описание предметной области**

Разработка приложения для заказа и доставки продуктов питания является актуальной задачей в современном обществе, где все больше людей предпочитают получать продукты без посещения магазинов. Это приложение позволит клиентам сделать заказ продуктов питания из различных магазинов или ресторанов и получить их доставку в удобное для них время и место.

Основные компоненты приложения могут включать каталог продуктов с ценами, корзину для оформления заказа, систему оплаты, а также интерфейс для водителей, которые осуществляют доставку заказов. Кроме того, может быть реализована функциональность отслеживания статуса заказа и возможность оценивания услуги.

# **1.2 Образ клиента**

Клиент, использующий данное приложение, может быть представлен в виде активного и занятого человека, который ценит свое время и удобство. Он может быть как молодым студентом, так и занятым работником, которым не хочется тратить время на походы по магазинам. Он предпочитает иметь широкий выбор продуктов и возможность сделать заказ из разных мест одновременно.

# **1.3 Сценарии**

1. Клиент открывает приложение и регистрируется в нем, заполнив необходимые данные.
2. Клиент находит нужные продукты через поиск или просматривая каталог.
3. Клиент добавляет продукты в корзину и приступает к оформлению заказа.
4. Клиент выбирает желаемый способ доставки и оплаты.
5. Клиент подтверждает заказ.
6. Приложение отправляет уведомление о заказе в систему, которая отправляет его на рассмотрение и выполнение водителю.
7. Водитель получает уведомление о заказе и начинает выполнять его.
8. Приложение отслеживает статус заказа и информирует клиента о его доставке.
9. После получения заказа клиент может оценить качество обслуживания.

# **1.4 Сбор и анализ прототипов**

Для разработки приложения можно предварительно изучить существующие аналоги или прототипы других подобных приложений. Основной целью сбора и анализа прототипов является выявление требований, функциональности и интерфейсов, которые могут быть полезны для данного проекта. Это позволит разработчикам определиться с основными компонентами и возможными инновационными решениями для своего приложения. Также можно провести интервью с пользователями, чтобы получить обратную связь и учесть их предпочтения при разработке.