МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования

«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ   
АЭРОКОСМИЧЕСКОГО ПРИБОРОСТРОЕНИЯ»

КАФЕДРА № 42

КУРСОВАЯ РАБОТА  
ЗАЩИЩЕНА С ОЦЕНКОЙ

РУКОВОДИТЕЛЬ

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| старший преподаватель |  |  |  | С. Ю. Гуков |
| должность, уч. степень, звание |  | подпись, дата |  | инициалы, фамилия |

|  |
| --- |
| ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА К КУРСОВОЙ РАБОТЕ |
| МАГАЗИН ТОВАРОВ ИЛИ УСЛУГ |
| по дисциплине:  ТЕХНОЛОГИИ ПРОГРАММИРОВАНИЯ |

РАБОТУ ВЫПОЛНИЛ

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СТУДЕНТ гр. № | 4326 |  |  |  | Г. С. Томчук |
|  |  |  | подпись, дата |  | инициалы, фамилия |

Санкт-Петербург 2025

СОДЕРЖАНИЕ

[ВВЕДЕНИЕ 3](#_Toc200125068)

[1 Индивидуальное задание 4](#_Toc200125069)

[2 Краткое описание хода разработки и назначение используемых технологий 5](#_Toc200125070)

[3 Пользовательская документация 6](#_Toc200125071)

[4 Техническая документация 8](#_Toc200125072)

[4.1 Общая архитектура 8](#_Toc200125073)

[4.2 Описание основных алгоритмов 8](#_Toc200125074)

[4.3 Описание основных классов, функций и переменных 9](#_Toc200125075)

[4.4 Описание переменных данных 12](#_Toc200125076)

[4.5 Используемые паттерны 12](#_Toc200125077)

[4.6 Алгоритмы обработки ошибок 12](#_Toc200125078)

[4.7 Тестирование 12](#_Toc200125079)

[5 Описание проведения модульного тестирования 12](#_Toc200125080)

[5.1 Организация тестирования 12](#_Toc200125081)

[5.2 Описание тестовых модулей 13](#_Toc200125082)

[5.3 Принципы тестирования 13](#_Toc200125083)

[5.4 Запуск тестов 14](#_Toc200125084)

[5.5 Роль модульного тестирования 14](#_Toc200125085)

[6 Результаты работы программы с примерами разных сценариев 14](#_Toc200125086)

[ЗАКЛЮЧЕНИЕ 20](#_Toc200125087)

[СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ 22](#_Toc200125088)

[ПРИЛОЖЕНИЕ А 23](#_Toc200125089)

ВВЕДЕНИЕ

В современном программировании от разработчиков требуется не просто умение писать рабочий код, но и глубокое понимание архитектурных подходов, проектных шаблонов и принципов качественной разработки. В рамках данной курсовой работы ставится задача создать программный продукт средней сложности, моделирующий процесс покупки товаров или услуг в магазине. Главная цель проекта — построение продуманной архитектуры и закрепление навыков использования различных технологий программирования.

Разрабатываемая программа должна позволять пользователю — покупателю с бонусной картой, кошельком и индивидуальным списком покупок — взаимодействовать с магазином. Пользователь сможет добавлять товары или услуги в корзину, при необходимости взвешивать их перед покупкой, и оплачивать заказ с помощью наличных, банковской карты или бонусов. Программа также должна учитывать ситуации нехватки средств или отсутствия взвешивания, предоставляя возможность удалить часть товаров из корзины до тех пор, пока покупка не станет возможной. Таким образом, пользователь должен всегда иметь возможность совершить хотя бы частичную покупку.

Проект может быть реализован как консольное приложение с командно-текстовым интерфейсом или с графическим интерфейсом пользователя (GUI), а также с использованием любого удобного языка программирования.

Структура проекта должна соответствовать принципам объектно-ориентированного программирования и SOLID. В реализации необходимо применить шаблоны проектирования и архитектурные подходы, а интерфейс — быть интуитивно понятным и удобным для пользователя.

1. Индивидуальное задание

Требуется разработать программное приложение, моделирующее процесс покупки товаров или услуг в магазине. Пользователь выступает в роли покупателя, имеющего бонусную карту, кошелек и список необходимых покупок. В рамках работы приложения покупатель может выбирать интересующие товары или услуги, добавлять их в корзину, при необходимости взвешивать перед покупкой, а также исключать ненужные позиции из корзины.

После формирования заказа пользователь получает возможность оплатить покупку. Поддерживаются различные способы оплаты: наличные, бонусные баллы, а также их комбинированное использование — например, часть суммы может быть оплачена баллами, а оставшаяся сумма — деньгами. Программа должна корректно обрабатывать ситуации, при которых: у пользователя недостаточно средств на оплату полной стоимости заказа; в корзине находятся не взвешенные товары. В таких случаях пользователь должен иметь возможность удалить часть товаров из корзины, чтобы завершить покупку с доступными средствами. Обязательным условием является возможность успешного совершения хотя бы частичной покупки — сценарий, при котором пользователь уходит ни с чем, исключается.

Проект может быть реализован как консольное приложение с командно-текстовым интерфейсом, либо как программа с графическим пользовательским интерфейсом (GUI). Язык программирования выбирается разработчиком.

Требования к структуре проекта:

* Реализация ключевых принципов объектно-ориентированного программирования: наследование, инкапсуляция, полиморфизм, абстракция;
* Соблюдение принципов SOLID при проектировании архитектуры;
* Наличие удобного и понятного интерфейса — текстового или графического;
* Использование хотя бы одного архитектурного шаблона;
* Внедрение не менее двух паттернов проектирования.

1. Краткое описание хода разработки и назначение используемых технологий

Разрабатываемый программный продукт представляет собой CLI-приложение, реализующее поведение покупателя и магазина, где осуществляется продажа товаров и предоставление услуг. Проект написан на языке программирования Python с использованием командно-текстового интерфейса. Для взаимодействия с пользователем применена библиотека Rich, позволяющая реализовать удобный и визуально приятный вывод в терминал. Для модульного тестирования отдельных компонентов проекта была выбрана библиотека pytest.

Вся система реализована по архитектурному паттерну MVC (Model-View-Controller). Модель отвечает за бизнес-логику, хранение и обработку данных, представление (View) — за взаимодействие с пользователем через rich-интерфейс, а контроллер управляет сценариями и связывает модель с представлением. Такой подход позволил легко расширять и модифицировать функционал без риска нарушить работу других частей приложения.

В проекте активно используется полиморфизм: например, для товаров и услуг определён общий интерфейс, а конкретные классы реализуют свои версии методов. Это позволило обрабатывать разные типы объектов единообразно, не заботясь о деталях их реализации. Инкапсуляция обеспечила защиту данных и удобство работы с объектами.

В системе оплаты реализован паттерн «Мост» (Bridge), который разделяет абстракцию платежа и конкретные способы оплаты, что делает добавление новых методов оплаты простым и безопасным. Для создания объектов оплаты применяется паттерн «Абстрактная фабрика» (Abstract Factory), позволяющий централизованно управлять созданием экземпляров различных классов оплаты. Также в проекте реализован паттерн «Стратегия» (Strategy) — разные способы оплаты инкапсулируются в отдельных классах и могут подставляться в бизнес-логику по необходимости.

В результате проект получился гибким, расширяемым и легко поддерживаемым, с чётким разделением ответственности между компонентами и активным использованием современных паттернов проектирования и принципов ООП.

1. Пользовательская документация

Данная программа представляет собой консольный магазин с дружественным русскоязычным интерфейсом, предназначенный для покупки товаров и услуг в интерактивном режиме. После запуска приложения пользователю предлагается ввести своё имя, чтобы система могла загрузить или создать индивидуальную сессию с сохранением корзины и баланса. Это позволяет каждому пользователю иметь собственную корзину и профиль, которые автоматически сохраняются и восстанавливаются при последующих входах.

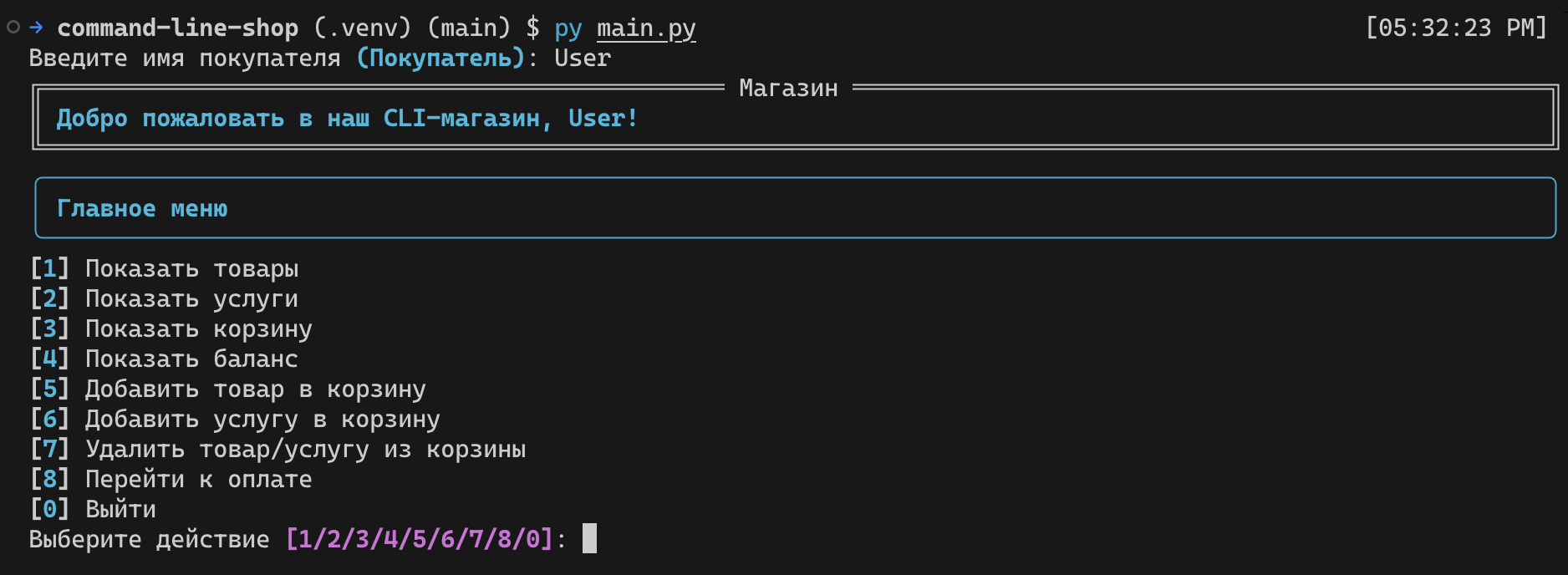


Рисунок 1 — Главное меню приложения

Основное взаимодействие с программой происходит через главное меню, где пользователь может выбрать одно из доступных действий: просмотреть список товаров, ознакомиться с перечнем услуг, проверить содержимое своей корзины, узнать текущий баланс по всем способам оплаты (наличные, карта, бонусы), добавить товар или услугу в корзину, удалить ненужную позицию, а также перейти к оплате. Все действия сопровождаются подробными подсказками и визуальным оформлением с помощью библиотеки rich, что делает работу с программой максимально понятной и приятной.

Для добавления товара или услуги в корзину достаточно выбрать соответствующий пункт меню и указать номер интересующей позиции. Для взвешиваемых товаров программа предложит ввести необходимый вес. Корзина отображается в виде таблицы с указанием всех позиций и итоговой суммы. При необходимости любую позицию можно удалить.

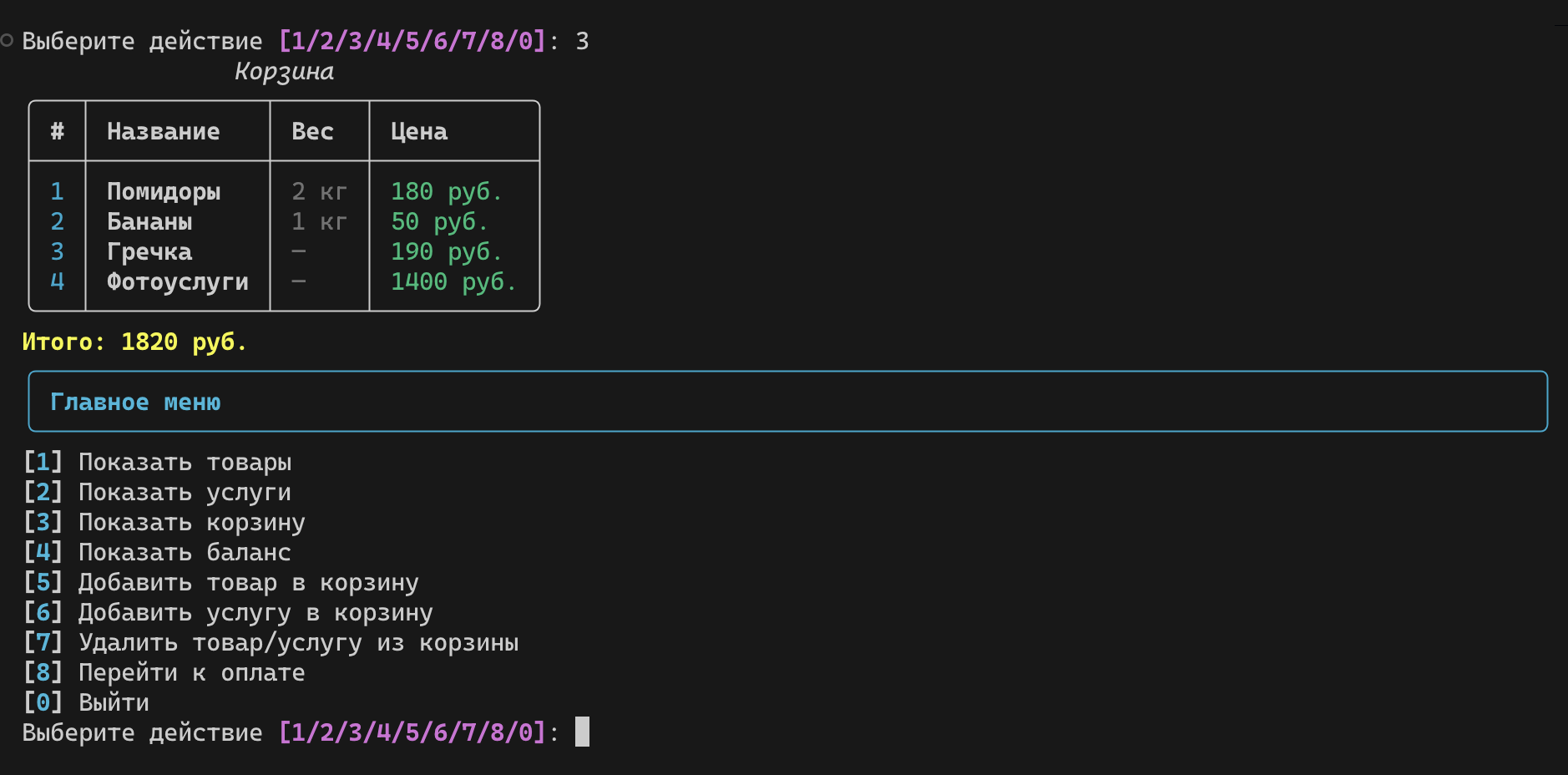


Рисунок 2 — Просмотр корзины

Оплата осуществляется через удобный интерфейс выбора способа оплаты. Пользователь может комбинировать оплату наличными, картой и бонусами, указывая желаемую сумму для каждого способа. Программа автоматически проверяет доступность средств и корректность введённых данных, не позволяя совершить ошибку. В случае успешной оплаты корзина очищается, а остатки товаров и баланс пользователя обновляются.

Все изменения автоматически сохраняются в сессии пользователя, что позволяет продолжить покупки с того же места при следующем запуске программы. Программа поддерживает одновременную работу нескольких пользователей, обеспечивая каждому индивидуальное пространство для покупок.

В случае возникновения ошибок или некорректного ввода программа выводит подробные сообщения и рекомендации по дальнейшим действиям. Таким образом, даже неопытный пользователь сможет легко освоить работу с CLI-магазином и совершать покупки в комфортной интерактивной среде.

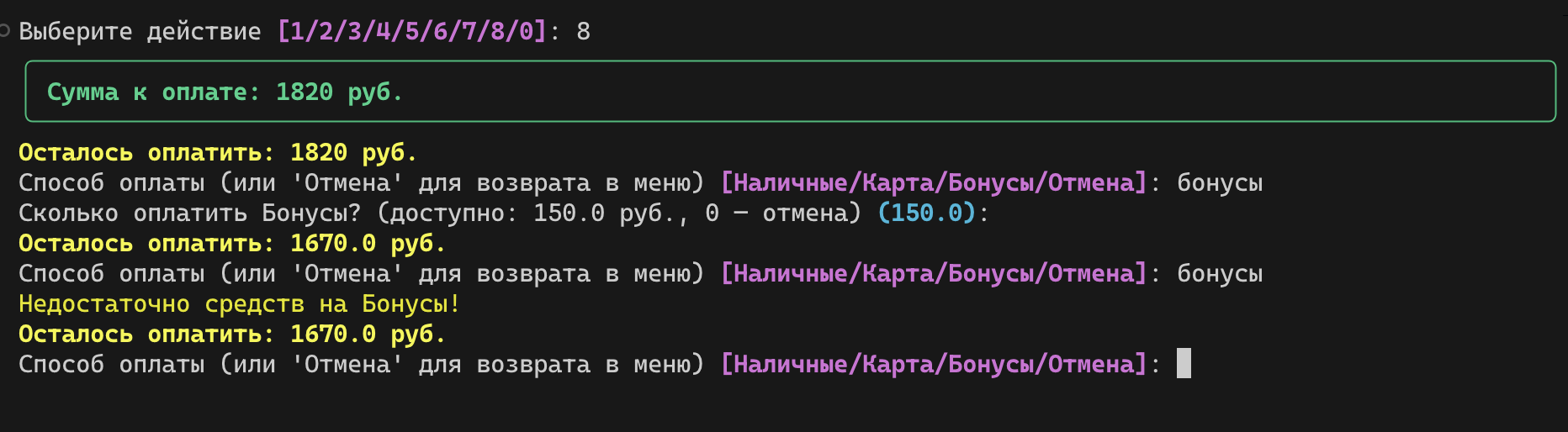


Рисунок 3 — Процесс оплаты товаров

1. Тех­­­­­ническая документация
   1. Общая архитектура

Проект реализован по паттерну MVC (Model-View-Controller), что обеспечивает разделение бизнес-логики, пользовательского интерфейса и управляющих сценариев. Все данные хранятся в формате JSON, поддерживается многопользовательский режим с индивидуальными сессиями.

* 1. Описание основных алгоритмов

Загрузка и сохранение сессии пользователя:

- При запуске программы пользователь вводит имя. Система ищет сессию по имени в файле sessions.json. Если сессия найдена, восстанавливаются корзина и профиль пользователя, иначе создаётся новая сессия с начальными значениями баланса.

- При выходе или оплате корзины данные пользователя и корзины сохраняются в sessions.json. Остатки товаров и услуг обновляются в products.json и services.json.

Добавление товара/услуги в корзину:

- Пользователь выбирает товар или услугу по номеру из списка.

- Для взвешиваемых товаров запрашивается вес, для штучных — количество по умолчанию 1.

- Проверяется наличие товара на складе, после чего товар добавляется в корзину, а его остаток уменьшается.

Удаление из корзины:

- Пользователь выбирает позицию для удаления.

- Товар возвращается на склад (увеличивается остаток), позиция удаляется из корзины.

Оплата:

- Пользователь выбирает способ оплаты (наличные, карта, бонусы) и сумму для каждого способа.

- Система проверяет корректность суммы и наличие средств.

- Оплата проводится с помощью паттерна «Мост»: объект Payment делегирует выполнение конкретному PaymentMethod.

- При успешной оплате корзина очищается, баланс пользователя обновляется.

* 1. Описание основных классов, функций и переменных

shop.py (ShopModel):

- products: список объектов Product, загружается из products.json.

- services: список объектов Service, загружается из services.json.

- customer: объект Customer, хранит профиль пользователя.

- cart: объект Cart, хранит текущую корзину пользователя.

- save\_session(): сохраняет сессию пользователя и актуальные остатки товаров/услуг.

- load\_session(path, customer\_name): загружает сессию по имени пользователя.

- add\_to\_cart(idx), add\_weighted\_to\_cart(idx, weight): добавляют товар в корзину.

- add\_service\_to\_cart(idx): добавляет услугу в корзину.

- remove\_from\_cart(idx): удаляет позицию из корзины.

- checkout(payments): проводит оплату корзины.

product.py (Product) — класс товара, наследует ShopItem:

- requires\_weighing: флаг, требует ли товар взвешивания.

- get\_total\_price(): возвращает стоимость товара (с учётом веса).

service.py (Service) — класс услуги, наследует ShopItem:

- cost: стоимость услуги.

- get\_total\_price(): возвращает стоимость услуги.

cart.py (Cart):

- items: список объектов ShopItem (товары и услуги).

- add\_item(item): добавляет позицию в корзину.

- remove\_item(index): удаляет позицию по индексу.

- calculate\_total(): возвращает общую сумму корзины.

payment.py:

- PaymentMethod: абстрактный класс для способов оплаты.

- CashPayment, CardPayment, BonusPayment: конкретные реализации способов оплаты.

- Payment: абстракция (паттерн «Мост»), делегирует выполнение PaymentMethod.

transaction.py:

- Transaction: класс для проведения оплаты.

- attempt\_payment(payments): принимает список платежей, проводит оплату через объекты Payment или PaymentMethod.

factory.py:

- PaymentFactory (ABC): абстрактная фабрика для создания способов оплаты.

- ConcretePaymentFactory: конкретная фабрика, создаёт объекты CashPayment, CardPayment, BonusPayment по строковому коду.

session.py:

- save\_session(customer, cart\_items, products, services, ...): сохраняет сессию пользователя и остатки товаров/услуг.

- load\_session(customer\_id, ...): загружает сессию пользователя по id.

utils.py:

- load\_products(path): загружает список товаров из JSON.

- load\_services(path): загружает список услуг из JSON.

shop\_view.py:

- Класс для вывода информации пользователю через rich-интерфейс.

- prompt\_str, prompt\_int, prompt\_action, prompt\_payment\_method, prompt\_payment\_amount: методы для ввода данных.

- show\_products, show\_services, show\_cart, show\_balance, show\_message, show\_panel, show\_error: методы для вывода информации.

shop\_controller.py

- ShopController: управляет сценарием работы пользователя.

- main\_menu(): отображает главное меню.

- run(): основной цикл работы.

- handle\_add\_to\_cart, handle\_add\_service\_to\_cart, handle\_remove\_from\_cart, handle\_checkout: обработчики пользовательских действий.

* 1. Описание переменных данных

- products.json: список всех товаров с остатками.

- services.json: список всех услуг.

- sessions.json: список сессий пользователей (корзина и профиль для каждого пользователя).

* 1. Используемые паттерны

- Мост (Bridge) — абстракция Payment и реализация PaymentMethod.

- Абстрактная фабрика (Abstract Factory) — создание способов оплаты.

- Стратегия (Strategy) — разные способы оплаты инкапсулируются в отдельных классах.

* 1. Алгоритмы обработки ошибок

Все пользовательские ошибки (некорректный ввод, недостаточно средств, пустая корзина) обрабатываются через собственные исключения и выводятся пользователю в понятном виде.

* 1. Тестирование

В папке tests реализованы юнит-тесты для корзины, оплаты и транзакций, что обеспечивает надёжность и корректность работы основных компонентов системы.

1. Описание проведения модульного тестирования

В проекте реализовано модульное тестирование для ключевых компонентов системы, что обеспечивает надёжность и корректность работы бизнес-логики CLI-магазина. Тесты размещены в директории tests и покрывают основные сценарии использования корзины, оплаты и транзакций.

* 1. Организация тестирования

Для тестирования используется фреймворк pytest, который позволяет легко запускать и расширять набор тестов. Каждый тестовый модуль (test\_cart.py, test\_payment.py, test\_transaction.py) содержит отдельные функции, проверяющие корректность работы соответствующих классов и методов.

* 1. Описание тестовых модулей

1. test\_cart.py

Этот модуль проверяет работу корзины (Cart). Тестируются сценарии добавления товаров и услуг, а также корректность расчёта итоговой суммы.

- Проверяется, что после добавления нескольких товаров сумма корзины соответствует ожидаемой.

- Проверяется, что услуги корректно добавляются в корзину и их стоимость учитывается в общем итоге.

2. test\_payment.py

Модуль тестирует различные способы оплаты, реализованные через паттерн «Стратегия» и «Мост».

- Для каждого способа оплаты (наличные, карта, бонусы) проверяется успешное списание средств при достаточном балансе и невозможность оплаты при недостатке средств.

- Тесты гарантируют, что после оплаты баланс пользователя уменьшается на нужную сумму, а при попытке переплаты операция отклоняется.

3. test\_transaction.py

Этот модуль проверяет проведение транзакций с использованием корзины и различных способов оплаты.

- Тестируется успешная оплата корзины с использованием нескольких способов оплаты одновременно.

- Проверяется, что при недостатке средств транзакция не проходит, а балансы пользователя остаются неизменными.

* 1. Принципы тестирования

- Каждый тест изолирован и не зависит от состояния других тестов.

- Для тестов используются искусственно созданные объекты (товары, услуги, пользователи), что позволяет контролировать все параметры и предусмотреть граничные случаи.

- Тесты покрывают как положительные сценарии (успешные операции), так и негативные (ошибки, недостаток средств, некорректные данные).

* 1. Запуск тестов

Для запуска всех тестов достаточно выполнить команду pytest. Результаты выполнения тестов отображаются в консоли, что зволяет быстро выявить и устранить возможные ошибки в логике приложения.

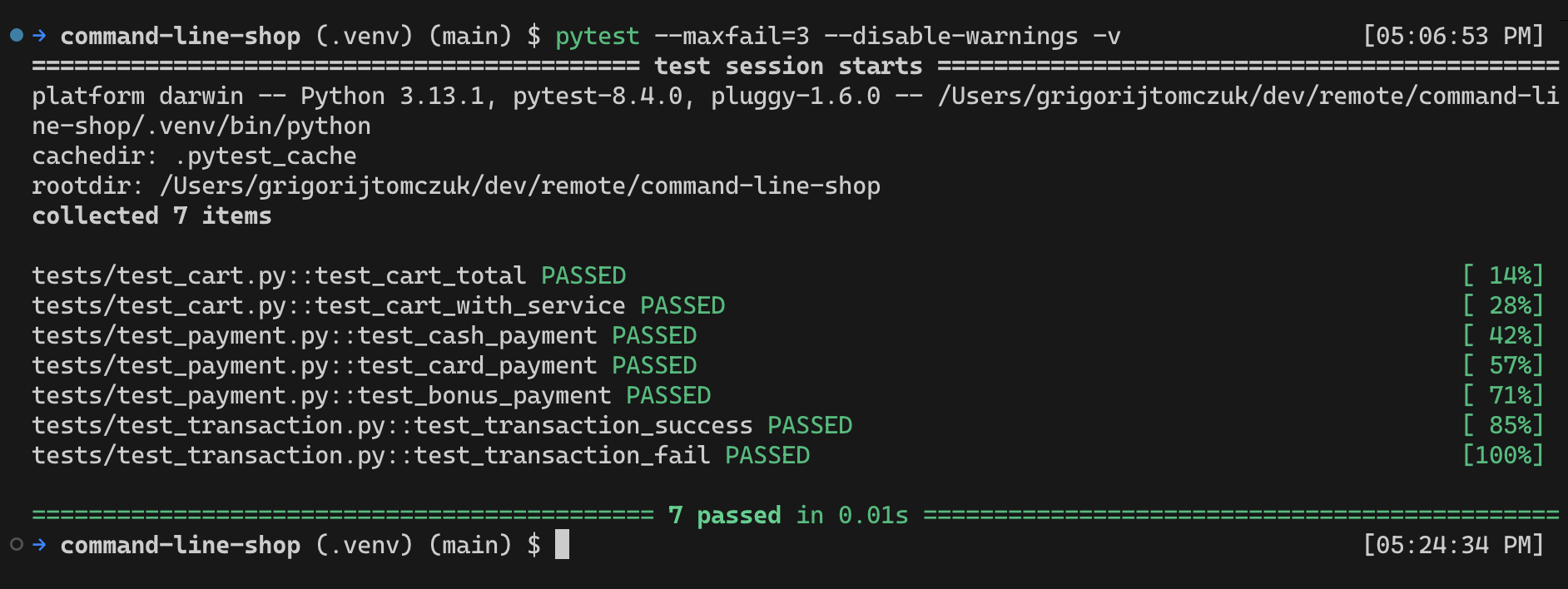


Рисунок 4 — Вывод автоматизированного процесса тестирования

* 1. Роль модульного тестирования

Модульные тесты позволяют:

- Быстро обнаруживать ошибки при изменении кода.

- Гарантировать корректную работу основных бизнес-процессов (добавление в корзину, оплата, транзакции).

- Упрощать рефакторинг и внедрение новых функций без риска сломать существующую логику.

Таким образом, модульное тестирование является неотъемлемой частью процесса разработки и поддержки качества данного проекта.

1. Результаты работы программы с примерами разных сценариев

На рис. 5-9 изображен возможный путь пользователя приложения — пользователь входит под своим именем и просматривает доступные страницы (каталоги, доступные средства, корзина).

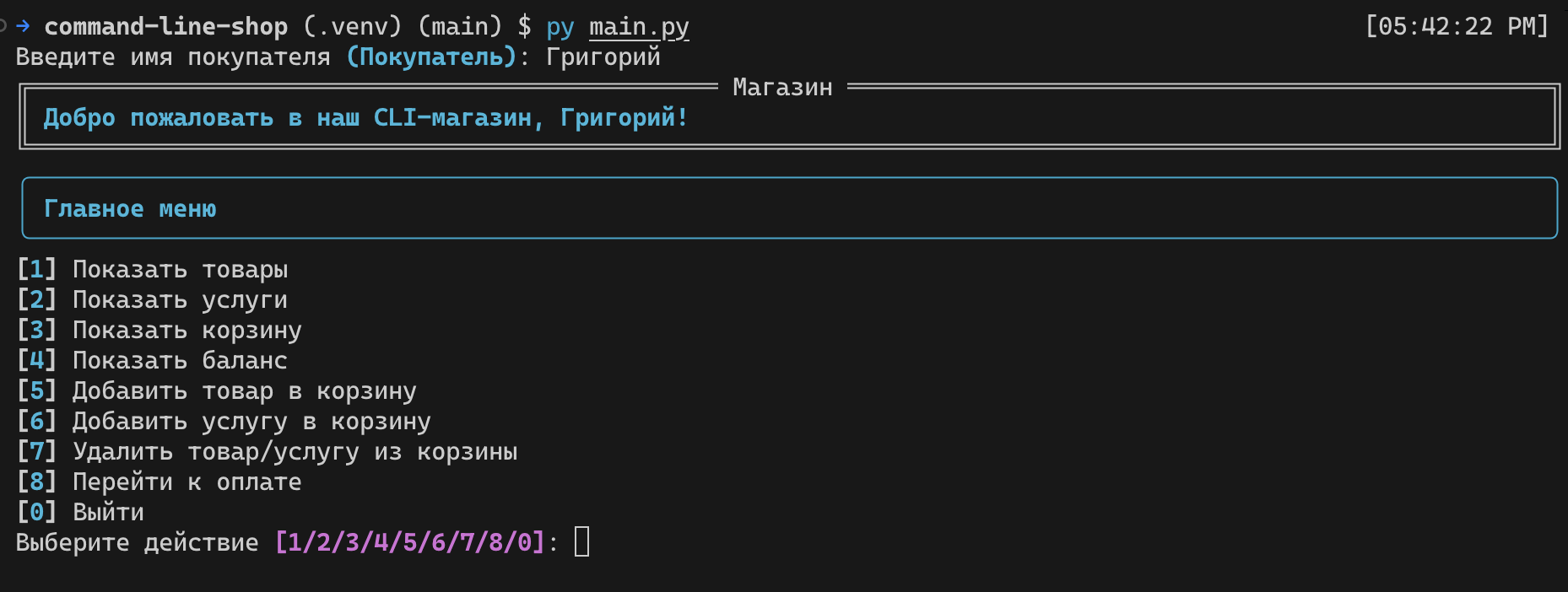


Рисунок 5 — Вход в приложение

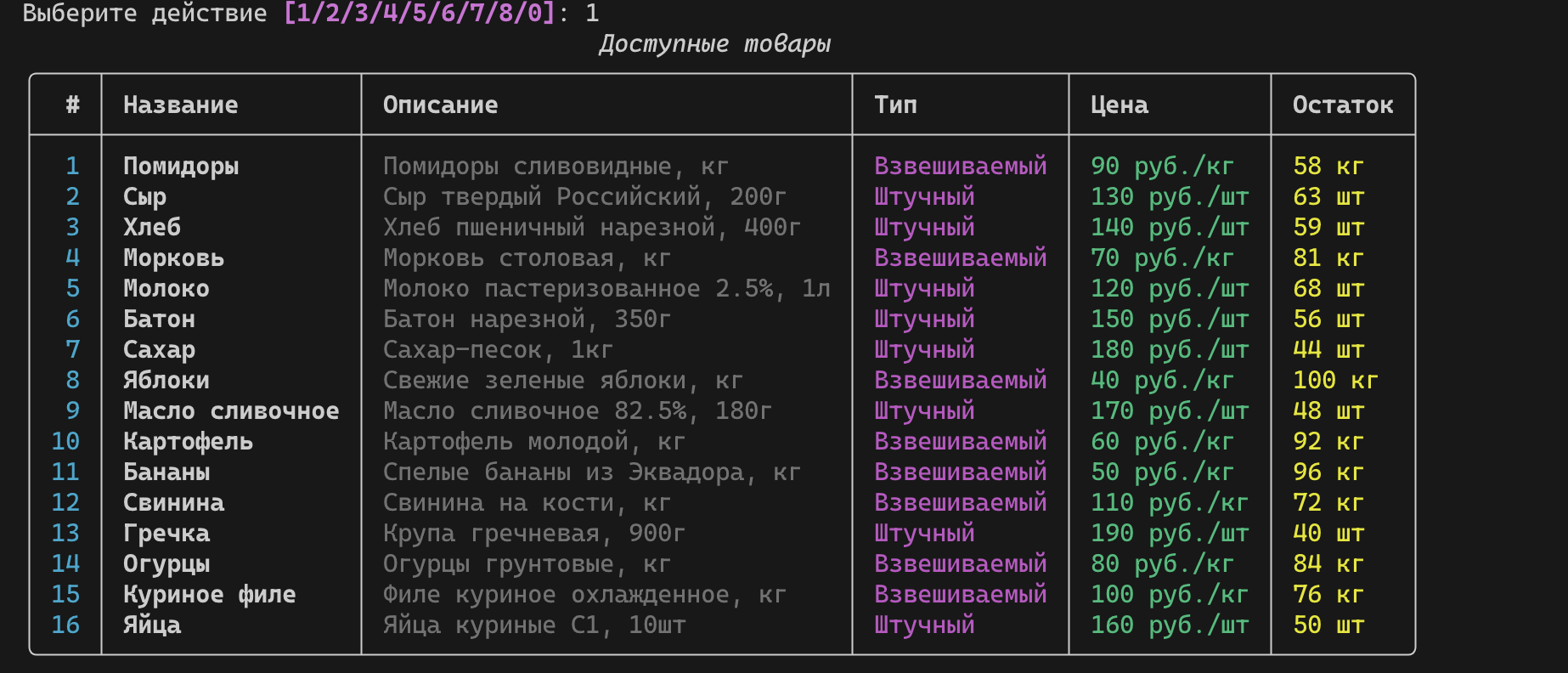


Рисунок 6 — Просмотр каталога товаров

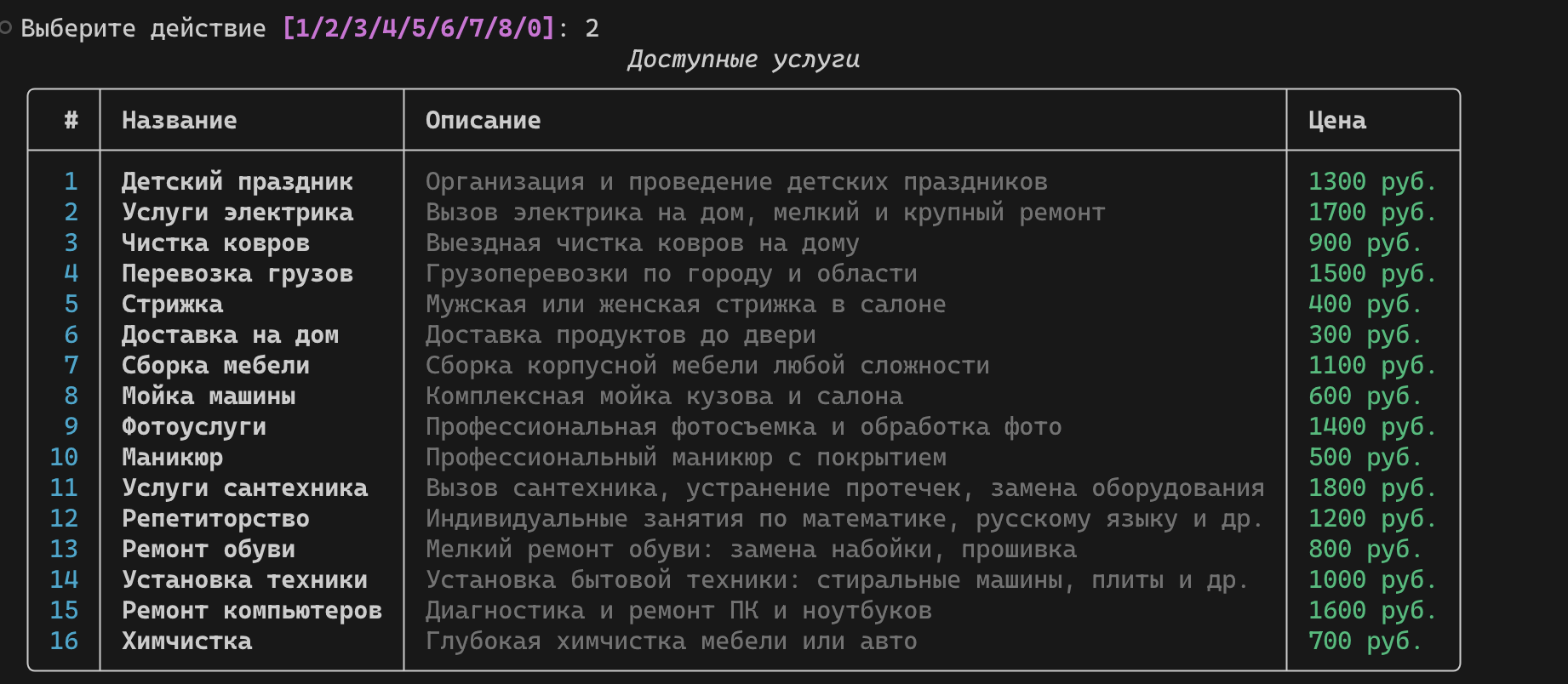


Рисунок 7 — Просмотр каталога услуг

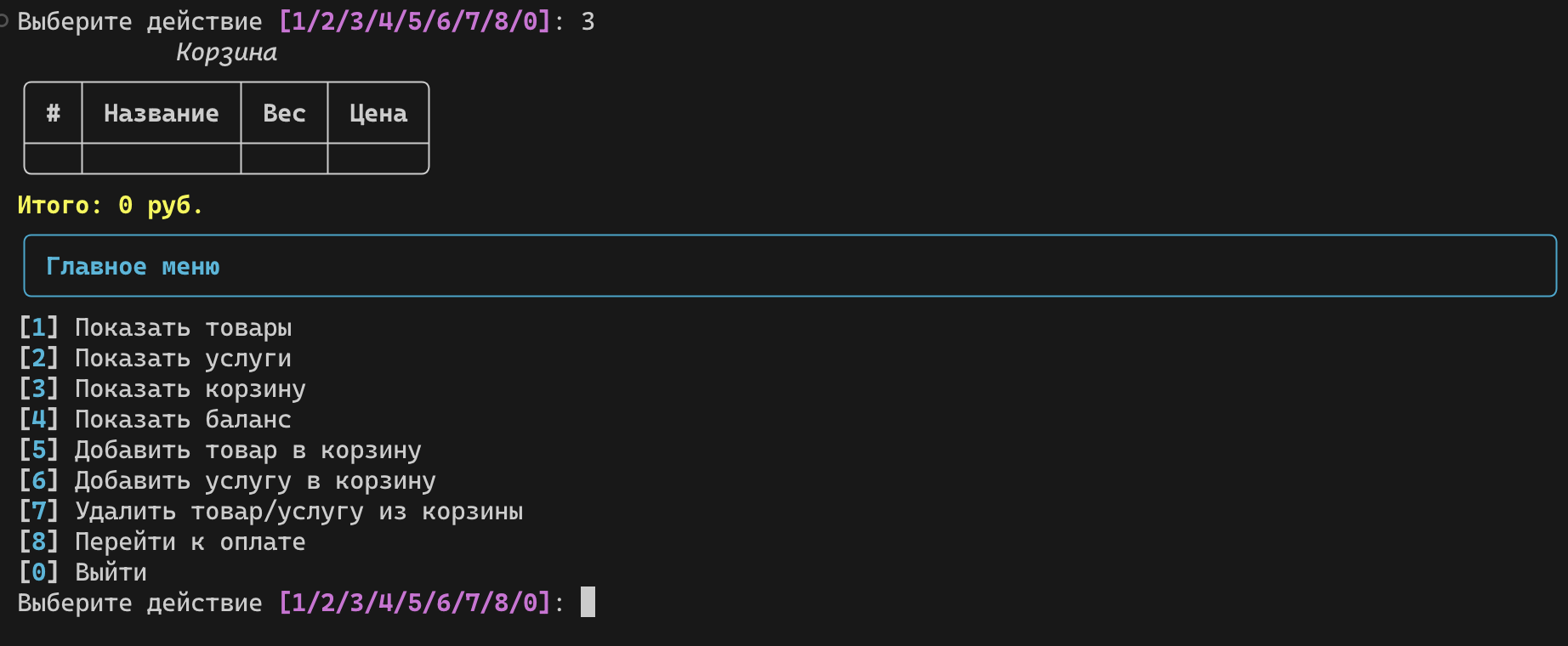


Рисунок 8 — Просмотр корзины

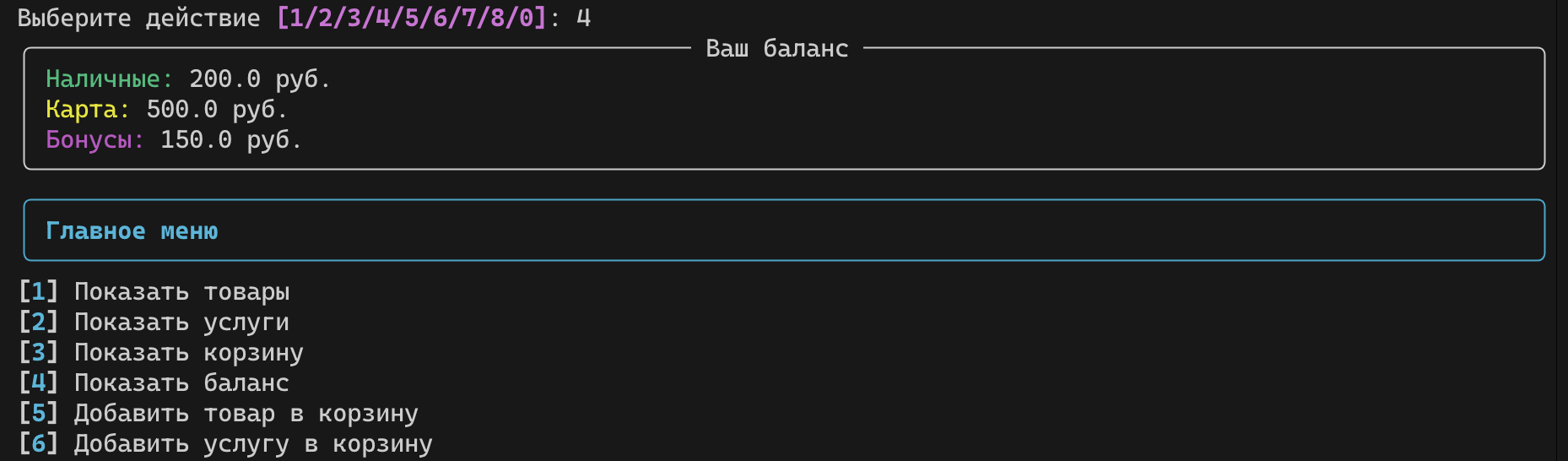


Рисунок 9 — Просмотр доступных средств

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Рисунок 10 — Добавление товара в корзину

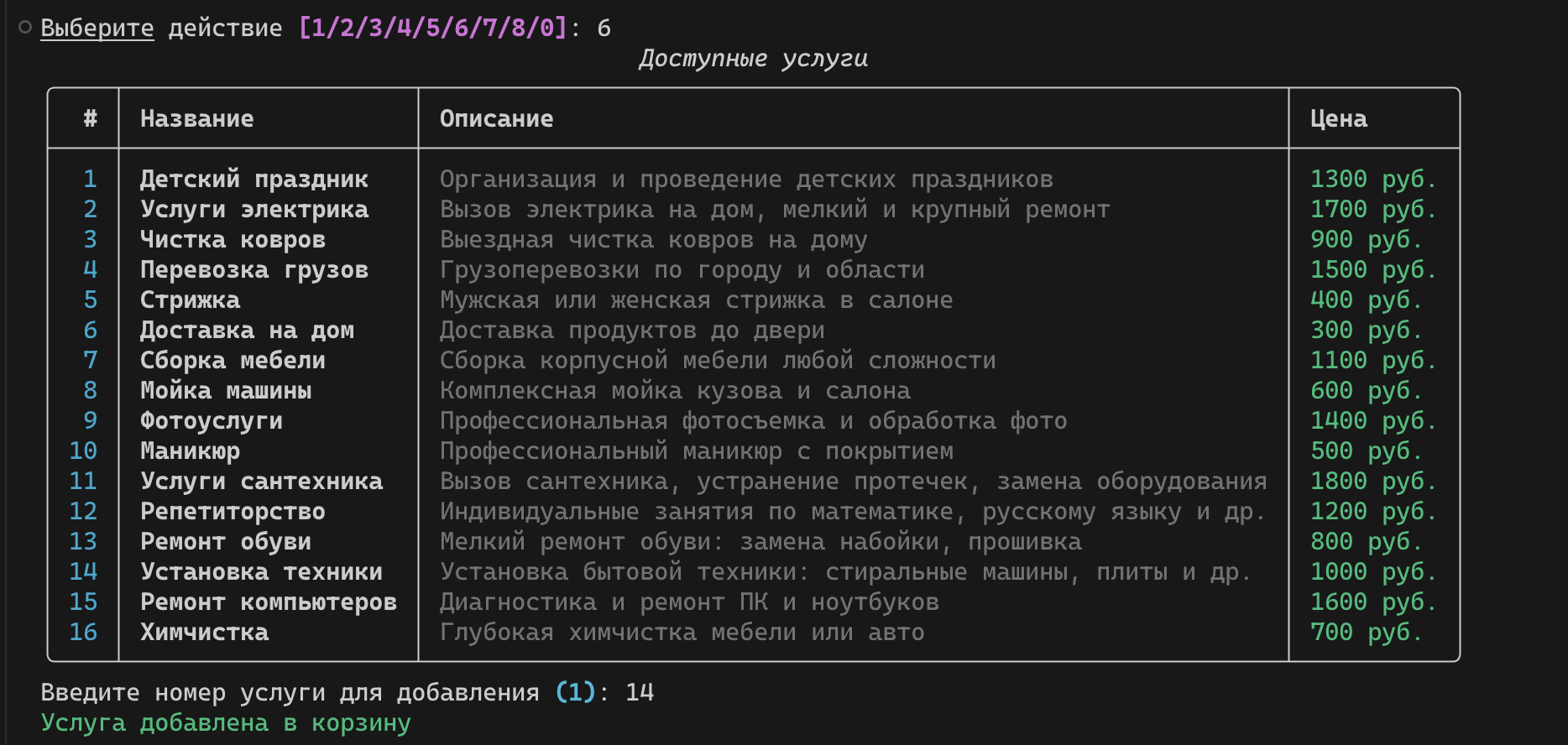


Рисунок 11 — Добавление услуги в корзину

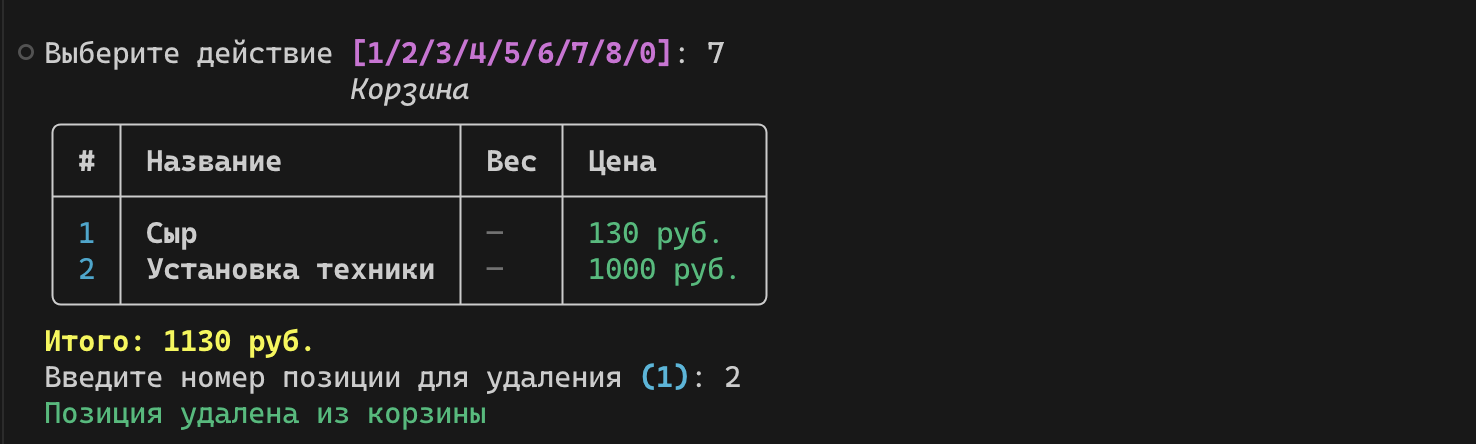


Рисунок 12 — Удаление услуги из корзины

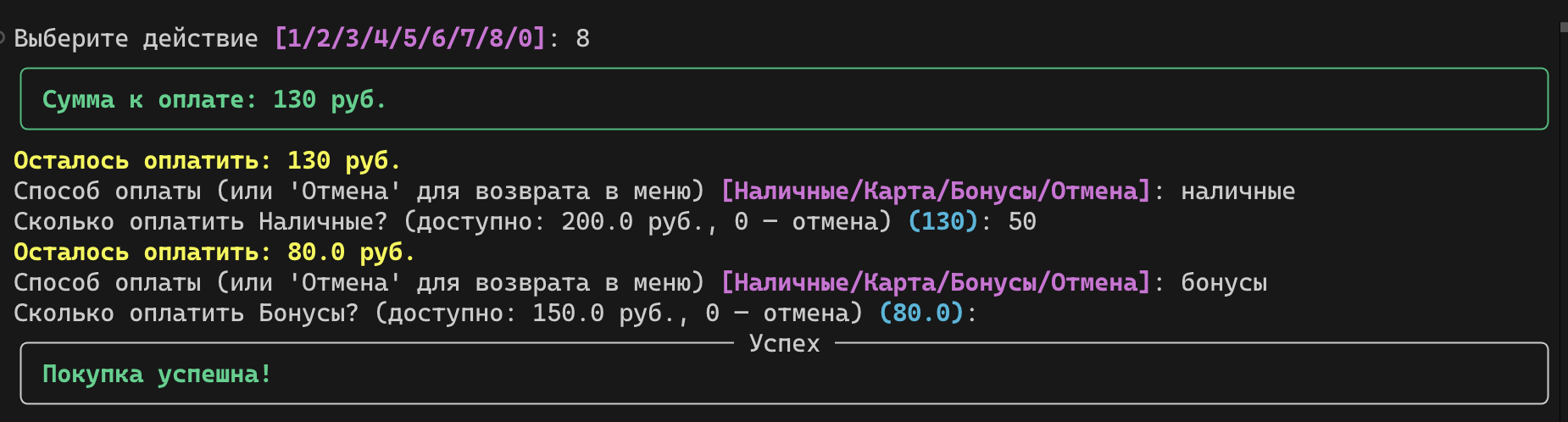


Рисунок 13 — Успешная оплата товара

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Рисунок 14 — Ошибочный ввод



Рисунок 15 — Ошибочный ввод (оплата пустой корзины)

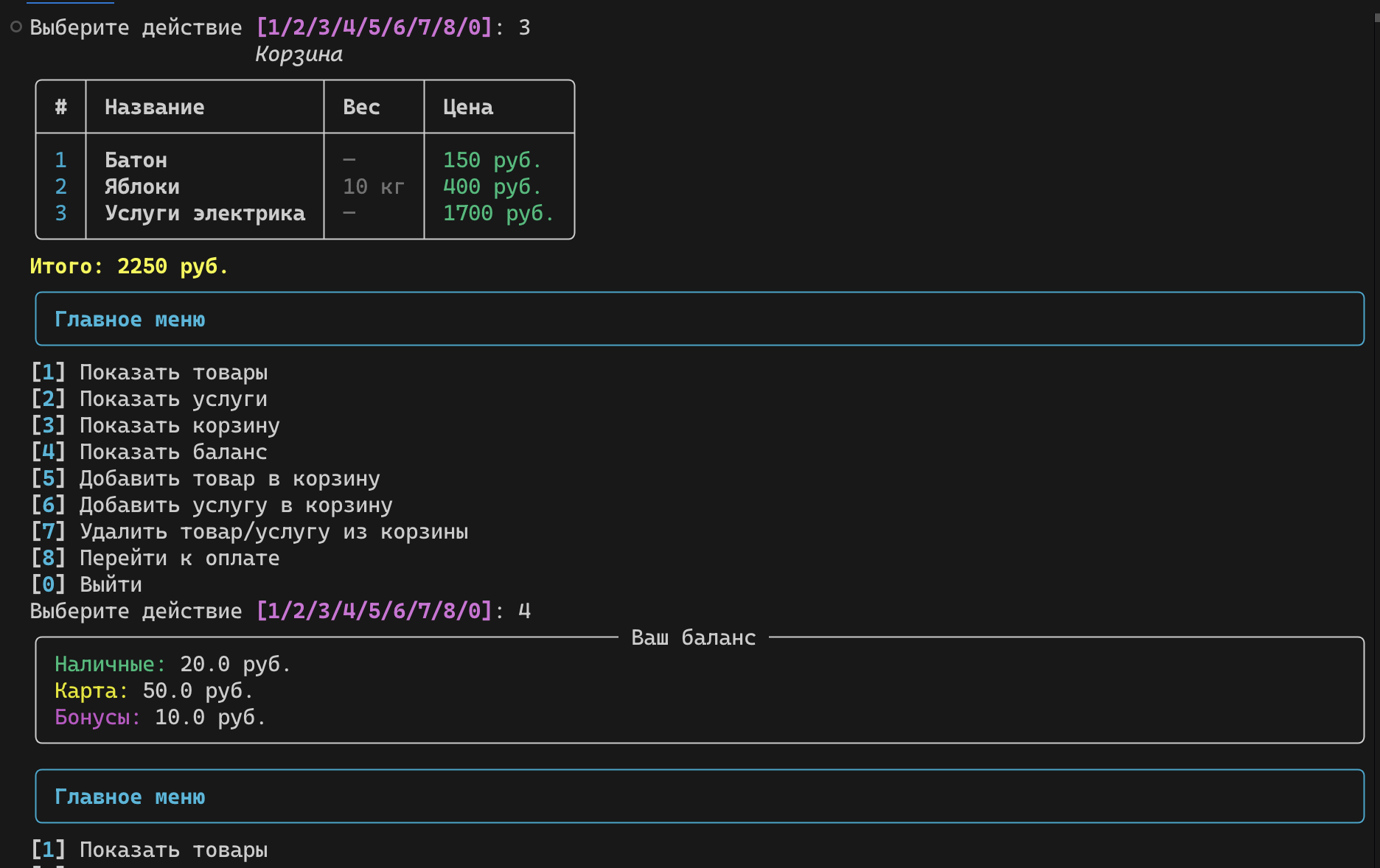


Рисунок 16 — Пользователь взял много товаров, которые не сможет оплатить

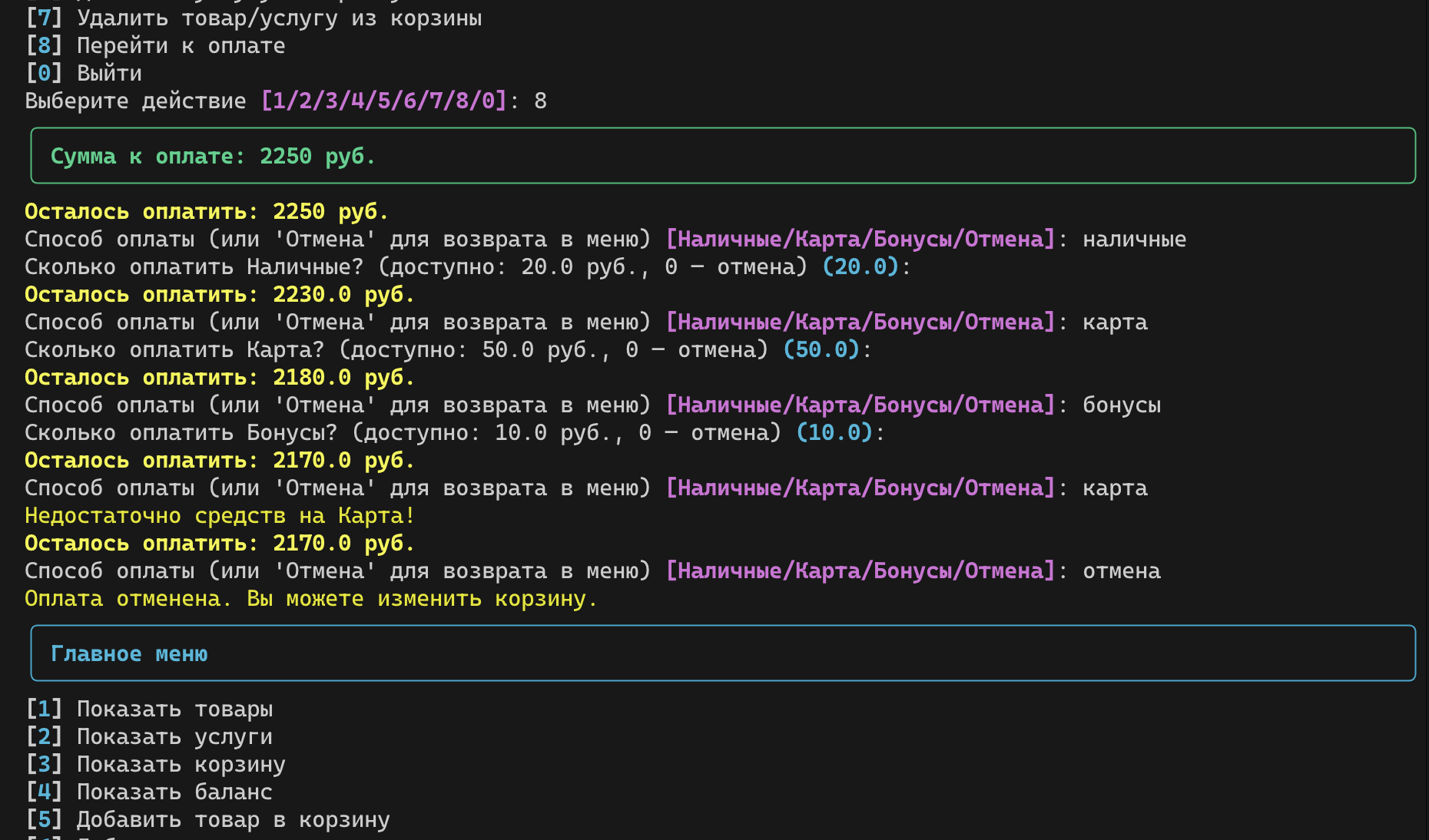


Рисунок 17 — Попытка оплаты и последующая отмена

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе выполнения курсовой работы была разработана полнофункциональная программная система, моделирующая процесс покупки товаров и услуг в магазине с использованием командно-текстового интерфейса. Проект реализован на языке Python с применением современных технологий, включая библиотеку Rich для визуализации интерфейса и pytest для модульного тестирования.

Особое внимание в процессе разработки было уделено соблюдению принципов объектно-ориентированного программирования (инкапсуляция, наследование, полиморфизм, абстракция), а также принципов SOLID, что позволило достичь модульности, читаемости и лёгкости сопровождения кода. В архитектуре проекта использован шаблон MVC, обеспечивший чёткое разделение логики, представления и управляющих компонентов. Такое разделение упростило внедрение новых функций, отладку и тестирование.

В проекте были реализованы ключевые паттерны проектирования:

* «Мост» (Bridge) — для отделения абстракции платежа от конкретных реализаций способов оплаты,
* «Стратегия» (Strategy) — для гибкой подмены логики оплаты,
* «Абстрактная фабрика» (Abstract Factory) — для централизованного создания платёжных объектов.

Также обеспечена поддержка частичной оплаты с возможностью комбинирования способов (наличные, карта, бонусы), а логика приложения не допускает ситуаций, при которых пользователь остаётся без покупки — реализована проверка наличия хотя бы одного доступного товара в корзине.

В системе реализована поддержка многопользовательских сессий с автоматическим сохранением состояния корзины, баланса и остатков товаров. Проведённое модульное тестирование подтвердило корректность реализации основных сценариев, включая добавление и удаление товаров, обработку ошибок и проведение транзакций.

Таким образом, поставленные в курсовой работе задачи были успешно выполнены. Итоговый программный продукт обладает гибкой архитектурой, расширяемой логикой, удобным интерфейсом и высоким уровнем надёжности, что свидетельствует о практическом закреплении теоретических знаний и навыков, полученных в процессе изучения дисциплины «Технологии программирования».

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Гамма Э., Хелм Р., Джонсон Р., Влиссидес Дж. Приемы объектно-ориентированного проектирования. Паттерны проектирования. — СПб.: Питер, 2020. — 368 с.
2. Разработка программного обеспечения с использованием архитектуры MVC [Электронный ресурс]. — URL: https://habr.com/ru/articles/256109/ (дата обращения: 05.06.2025).
3. Объектно-ориентированное программирование (ООП) в Python [Электронный ресурс]. — URL: https://realpython.com/python3-object-oriented-programming/ (дата обращения: 05.06.2025).
4. Шаблоны проектирования на Python с примерами [Электронный ресурс]. — URL: https://refactoring.guru/ru/design-patterns/python (дата обращения: 05.06.2025).
5. Документация библиотеки Rich для Python [Электронный ресурс]. — URL: https://rich.readthedocs.io/en/stable/ (дата обращения: 05.06.2025).

ПРИЛОЖЕНИЕ А