

# **ПРИЛОЖЕНИЕ А**

## **(обязательное)**

### **Техническое задание**

#### **Введение**

На основании полученных данных на дипломное проектирование, перед нами стоит следующая цель: разработать игровое программное средство.

#### **1.1 Основание для разработки**

Основанием для разработки является задание на дипломное проектирование. Темой разработки является клиент-серверное программное средство обмена шифрованными сообщениями с iOS-клиентом.

#### **1.2 Назначение разработки**

Разрабатываемое программное средство предназначено для развлекательных нужд пользователей.

#### **1.3 Требование к программе**

##### **1.3.1 Требование к функциональным характеристикам**

Пользователь должен иметь возможность авторизоваться, синхронизировать контакты, отправлять и получать сообщения.

Программное средство должно быть комфортным для длительного использования.

Основной функцией программы должен стать обмен зашифрованными сообщениями.

##### **1.3.2 Требование к информационной и программной совместимости**

Главными требованиями к программной совместимости является поддержка мобильными устройствами, на которых будет работать программное средство.

### 1.3.3 Специальные требования

Программное средство должно быть локализовано следующими языками:

- английский.

### 1.4 Требование к программной документации

В ходе разработки программного обеспечения необходимо разработать следующую программную документацию:

- UML диаграмму классов программного обеспечения;
- UML диаграмму взаимодействия;
- UML диаграмму последовательности.

### 1.5 Техничко-экономические показатели

Необходимо подготовить технико-экономическое обоснование разработки программного средства, в котором необходимо проанализировать экономическую целесообразность инвестиций в разработку и использование программного средства, а также результатом от внедрения программного продукта.

Также нужно определить себестоимость разрабатываемого продукта и чистую прибыль разработчика программы.

### 1.6 Стадии и этапы разработки

Первым этапом проектирования является анализ требований, функциональных возможностей программы, а также уже существующих программных решений, на основании чего выявляются информационные потребности пользователей, а также прорабатываются элементы предметной области.

Следующий этап – этап разработки, на котором происходит разработка архитектуры программного средства, алгоритмов его функционирования. Здесь же происходит внедрение в программу различных расчётов.

На третьем этапе происходит разработка пользовательского интерфейса для программного средства.

После этого происходит документирование программы.

И, наконец, ввод программного средства в эксплуатацию и разработка методики его использования.

### **1.7 Порядок контроля и приемки**

Финальным этапом разработки любого программного продукта является его тестирование. Тестирование – процесс исследования, испытания программного продукта, имеющий две различные цели:

- продемонстрировать разработчикам и заказчикам, что программа соответствует требованиям;
- выявить ситуации, в которых поведение программы является неправильным, нежелательным или не соответствующим спецификации.