МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

федеральное государственное автономное   
образовательное учреждение высшего образования  
«Самарский национальный исследовательский университет   
имени академика С.П. Королева»

(Самарский университет)

Институт информатики, математики и электроники

Факультет информатики  
Кафедра суперкомпьютеров и общей информатики

**Отчет по лабораторной работе №2**

Дисциплина: «Project Management (Менеджмент разработки программного обеспечения)»

Тема: **«Redmine»**

Выполнил: Комаров И.С.

Группа: 6233-010402D

Самара 2018

**ЗАДАНИЕ**

Необходимо создать проект в системе управления проектами Redmine. Далее к этому проекту необходимо добавить разработчика и назначить ему задачу.

**ХОД РАБОТЫ**

1. Любым возможным удобным для вас способом установить, запустить Redmine. Можно воспользоваться готовой виртуальной машиной или docker-контейнером, предоставляемым bintami: <https://bitnami.com/stack/redmine>. Я воcпользовался Redmine 3.4 Passenger docker-контейнером.

2. Необходимо настроить рассылку системой Redmine сообщений e-mail. Для Redmine нужно будет указать логин, пароль e-mail, с которого система будет рассылать уведомления своим пользователям. Для этого я создал Gmail-аккаунт с разрешениями доступа сторонних приложений к рассылке почты.

3. Добавить в Redmine разработчика с именем фамилией Авдеев Евгений и почтой [j-avdeev@yandex.ru](mailto:j-avdeev@yandex.ru). Если параметры рассылки e-mail сообщений на Redmine настроены правильно, то на почту вновь создаваемому пользователю придут логин и пароль для входа в систему.

4. Создать проект. Перед тем как дать волю вашей команде разработчиков, вам необходимо настроить проект, в котором они будут работать. Это может сделать пользователь с правами администратора. Кликните на  ***Проекты*** (вверху слева), затем на  ***Новый проект*** (вверху справа). Заполните все данные. Описание некоторых полей может быть найдено [здесь](https://www.redmine.org/projects/redmine/wiki/RusRedmineProjectSettings). Там только один параметр, который может привести в замешательство, это Уникальный идентификатор - он используется внутри Redmine (для URL и других вещей).

5. Добавить Авдеева Евгения в участники проекта. Активировав, вы можете добавлять пользователя в проект. Когда вы сделаете это, вы можете назначить им одну или несколько ***ролей***. По умолчанию существуют следующие роли:

* Менеджер
* Разработчик
* Генератор отчетов

Эти роли влияют на то, что каждый пользователь может сделать в рамках каждого проекта. Следует отметить, что назначение роли влияет на разрешение в двух различных областях:

1. Во-первых, роль повлияет на разрешение всех аспектов проекта. Например, роль Менеджер позволяет пользователю создавать новые (под) проекты, управлять форумом, вики, репозиторием и всем остальным (в основном) в рамках проекта. В отличие от этого, роль Разработчик не будет иметь возможность редактировать проект или удалять сообщения из форума.
2. Во-вторых, роль влияет на разрешения в последовательности действий. В основном, последовательность действий новой задачи проходит несколько статусов от  **Новая**, затем  **В работе**, затем  **Решена** и в конце  **Закрыта**. Различием между Менеджером и Разработчиком является то, что Менеджеру разрешено поставить статус  **Отказать** по задаче, а Разработчику нет.

6. Создать задачу в созданном проекте и назначить исполнителем Авдеева Евгения. В итоге на j-avdeev@yandex.ru должно прийти два сообщения: о создании учетной записи в Redmine и о созданной задаче.

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

В данной лабораторной работе изучена система управления проектами Redmine.