

НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ

«КИЇВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ

ІМЕНІ ІГОРЯ СІКОРСЬКОГО»

Факультет прикладної математики

Кафедра прикладної математики

ПЕРЕДПРОЕКТНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ

із дисципліни «Бази даних та інформаційні системи»

на тему

Паркування Автомобілів

Виконав:

студент групи КМ-41

Самусенко В. А.

Керівник :

старший викладач

Терещенко І. О.

Київ — 2017

## ЗМІСТ

1	Передпроектне дослідження .....	3
1.1	Мета .....	3
1.2	Перелік функцій .....	3
1.3	Граничні умови .....	4
1.4	Ролі користувачів .....	4
2	SCRUM .....	5

## 1 ПЕРЕДПРОЕКТНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ

### 1.1 Мета

Даний проект створюється для того, щоб впровадити процес вибору користувачем місця паркування, за яке він буде сплачувати відповідну суму за час, що його автомобіль буде знаходитись на парковці.

### 1.2 Перелік функцій

У даному програмному продукті має бути реалізована наступна функціональність:

- реєстрація нових користувачів (користувачі вводять ПІБ, дату народження, серію та номер паспорту, логін і пароль у задану форму на сайті);
- можливість для користувача виконання входу у систему за допомогою логіну і паролю;

Користувач вводить такі дані:

- тип авто, які він хоче додати;
- адресу паркінгу;
- час, який його автомобіль буде знаходитись на парковці.

### 1.3 Граничні умови

- Вік користувача більше ніж 18 років;
- В залежності від моделі автомобілю відбувається сплата послуг(орієнтовно – 100 грн/год – легковий, 150 грн/год – мікроавтобус, джип, 200 грн/год – вантажівка;
- Унікальність логінів користувачів;
- Час виконання;
- Час виконання всіх запитів користувача не повинен перевищувати 10 секунд;
- Кількість запитів до бази даних не має перевищувати 10000 запитів у секунду;

### 1.4 Ролі користувачів

В системі є 3 типи користувачів:

- звичайні користувачі, які бачать інформацію тільки про своє паркувальне місце;
- адміністратори, які бачать список всіх користувачів системи, можуть змінювати права доступу іншим користувачам та видаляти їх з системи;
- менеджери, що мають ті ж можливості, які дає їм адміністратор.

## 2 SCRUM

Розробка продукту була розбита на 4 Sprint:

- а) Менеджмент системи Рисунок. 2.1, Рисунок 2.2
- б) Створення основи для системи Рисунок. 2.3, Рисунок. 2.4
- в) Додаємо користувача. Рисунок. 2.5
- г) Створення анкетування Рисунок 2.6, Рисунок 2.7

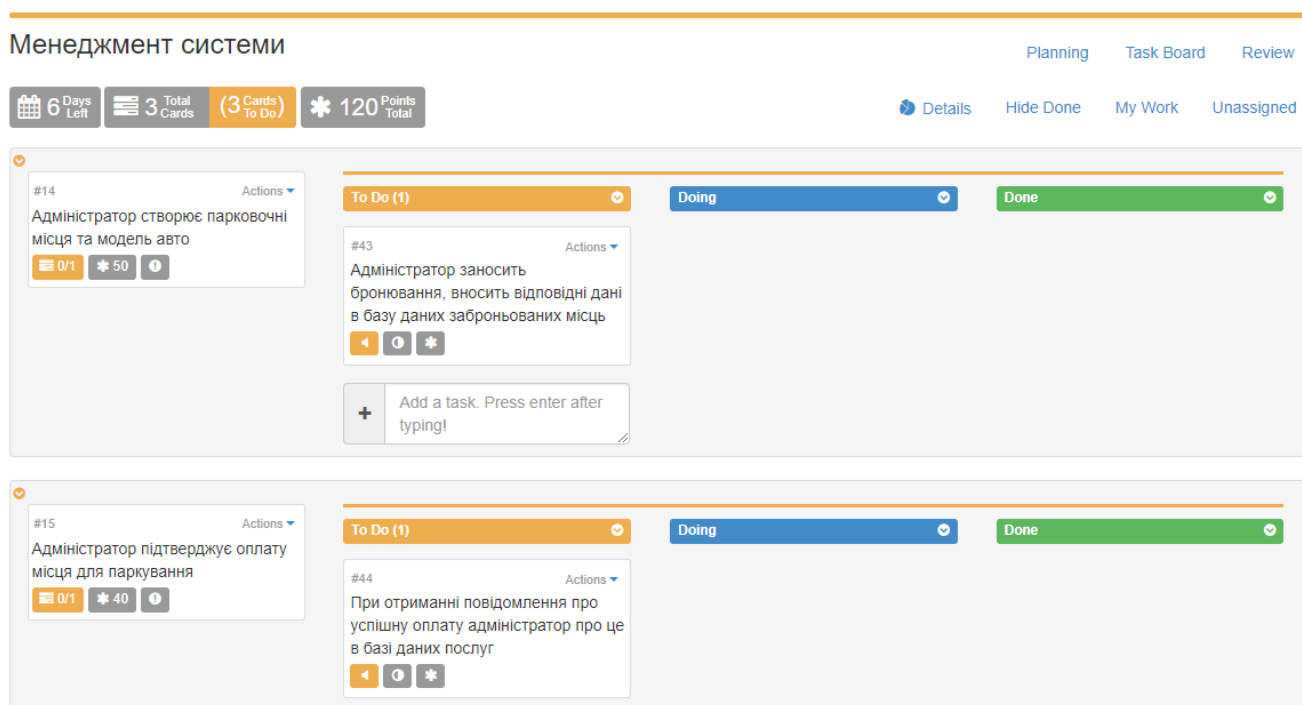


Рисунок 2.1 – Sprint 1. Менеджмент системи

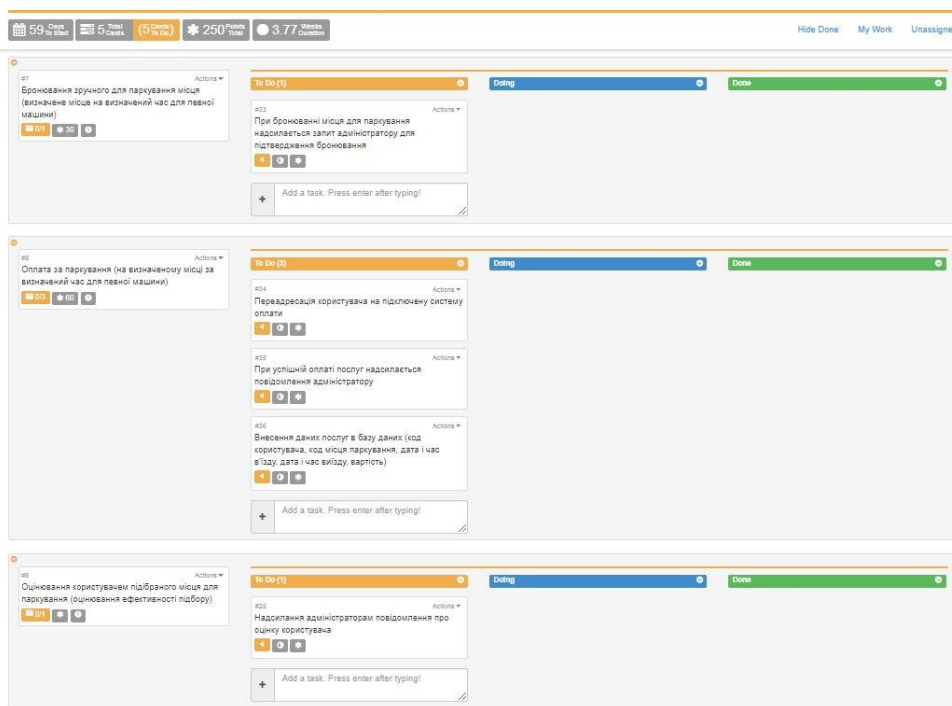


Рисунок 2.2 – Sprint 1. Менеджмент системи

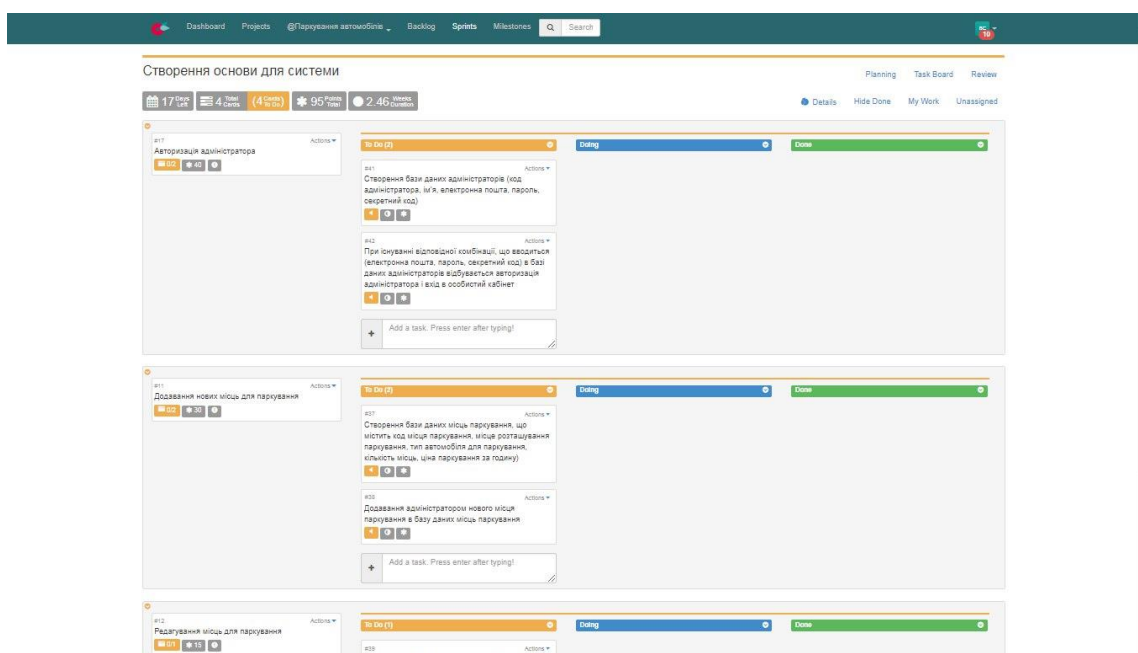


Рисунок 2.3 – Sprint 2. Створення основи для системи

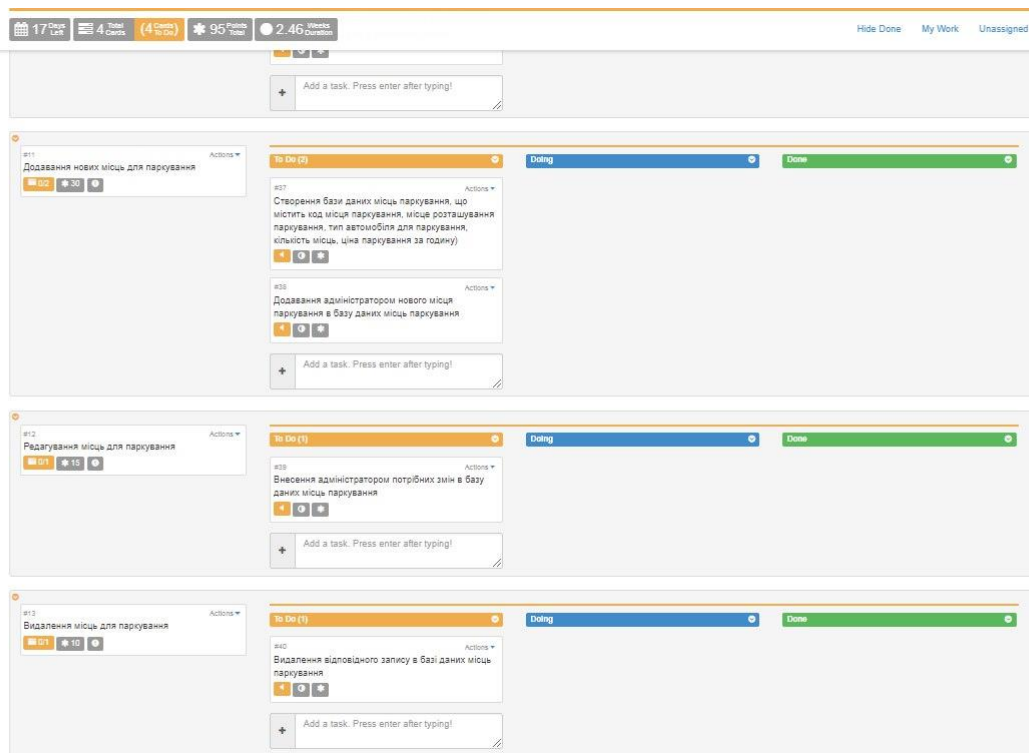


Рисунок 2.4 – Sprint 2. Створення основи для системи

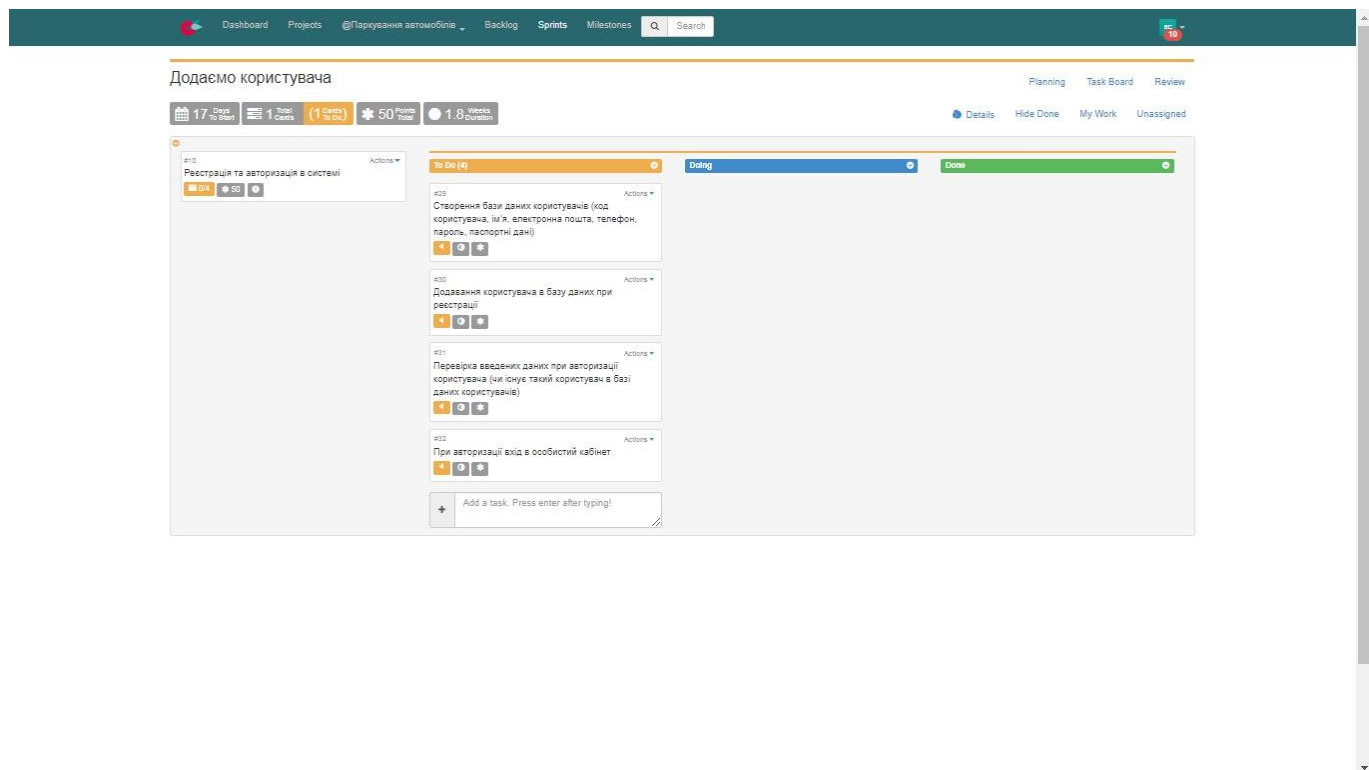


Рисунок 2.5 – Sprint 3. Додаємо користувача

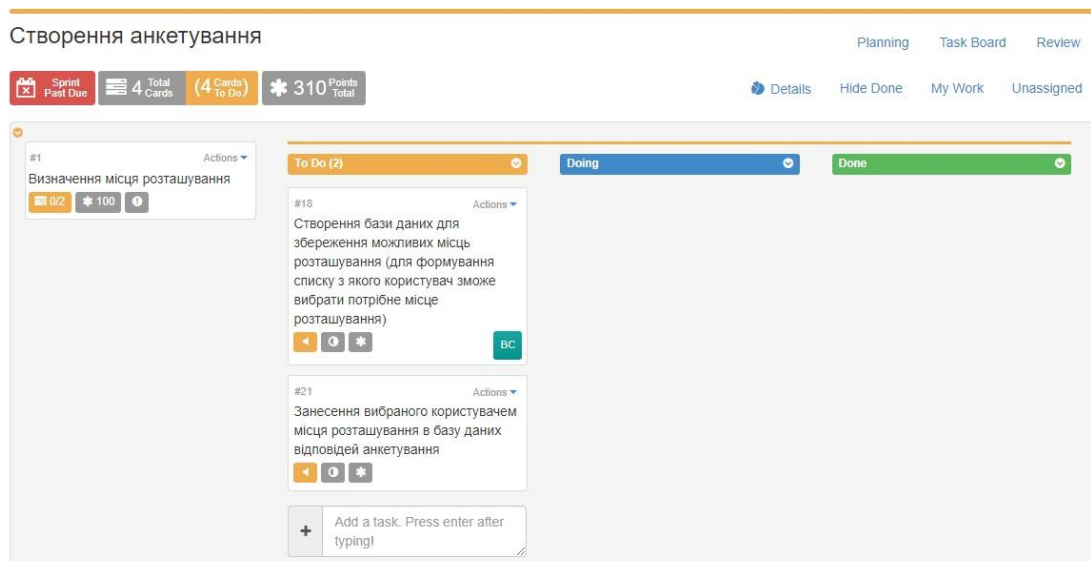


Рисунок 2.6 – Sprint 4. Створення анкетування

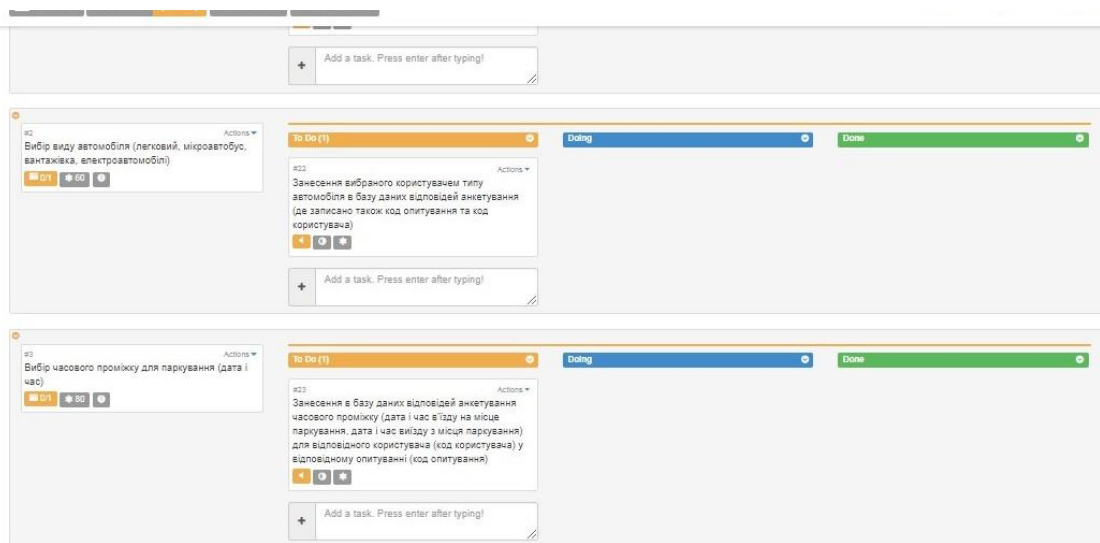


Рисунок 2.7 – Sprint 4. Створення анкетування