

Промежуточный отчет по исследовательскому проекту

1. Основные планы и этапы проекта

Название проекта: «Приложение-помощник для запоминания».

Описание проекта: «Приложение-помощник для запоминания» – это мобильное приложение для IOS, позволяющее загружать информацию или фотографию и генерировать флеш-карточки для запоминания для запоминания информации с них. Пользователь может организовывать наборы флеш-карточек, управлять и редактировать и удалять их, создавать новые наборы с помощью понятного интерфейса.

Цель проекта: Основная цель разрабатываемой программы – предоставить пользователю удобный инструмент для заучивания информации с помощью флеш-карточек, которые генерируются из вводимого пользователем текста или из загруженного изображения с ним.

1.2 Планы и этапы выполнения проекта:

Этап проекта	Описание работ	Ожидаемые результаты	Сроки выполнения
Написание ТЗ и создание макета и дизайна приложения	Формирование макета и дизайна приложения. Написание и составление ТЗ на основе созданного макета, дизайна и согласованных требований к приложению.	Утверждение ТЗ и макетов приложения	18.10.2024 4-04.12.2024

Разработка архитектуры приложения	В качестве архитектурного паттерна для разработки приложения выбран Clean Swift (SVIP).	Готовая архитектура проекта с четко разделенным и модулями и протоколами взаимодействиями и навигацией.	05.12.2024-14.01.2024
Разработка пользовательского интерфейса с использованием фреймворка UIKit	Реализация пользовательского интерфейса на русском и английском языке и экранов на основе макетов с использованием фреймворка UIKit	Пользовательский интерфейс по макетам	15.01.2025-30.01.2025
Разработка интеграции API для безопасной авторизации и интеграции с облачными хранилищами	Сохранение данных авторизации и выбора и прохождения карточек и наборов с использованием CoreData.	1. Авторизация 2. Импорт фотографий или текстовых файлов	1.02.2025-16.02.2025
Компьютерное зрение с распознаванием текста с картинки	Использование комбинации Vision Framework и Tesseract OCR для распознавания текста	Распознанный текст для дальнейшего создания флеш-карточек	17.02.2025-17.03.2025

Генерирование текста для флеш-карточек с помощью LLM	Генерация текста для флеш-карточек с помощью LLM из считанных данных	Текст для флеш-карточек	18.03.2025-31.03.2025
Тестирование приложения	Тестирование приложения, исправление ошибок или падений, найденных после него	Приложение, работающее без ошибок и со стабильной работой	1.04.2025-10.04.2025
Публикация приложения в App Store	<ol style="list-style-type: none"> 1. Создание информации для публикации; 2. Настройка конфиденциальности; 3. Публикация в App Store 	Готовый продукт, загруженный и доступный для пользователей в App Store	10.04.2025-24.04.2025

2. Критерии оценивания проекта

Критерий	Описание
<p>Качество кода:</p> <p>Количество обнаруженных ошибок;</p> <p>Средняя цикломатическая сложность функций</p>	<p>Количество ошибок в коде;</p> <p>Средняя сложность функций</p>
Тестирование:	

Количество тестов; Процент прохождения тестов	Юнит-тесты и другие, тестирующие все части кода; Процент успешного прохождения всех тестов (%)
Использование технологического стека	Процент использования функциональности выбранного стека технологий (%)
Использование инструмента автоматической документации API	Его использование
Использование адаптивного дизайна	Его использование
Использование LLM	Его использование

3. Особые пометки

Было установлено, что для создания флеш-карточек должно использоваться UIKit, LLM и компьютерное зрение для распознавания текста и создания для карточек информации.

Также интерфейс на русском и английском языке.