

دانشكده مهندسى كامپيوتر

پروژه درس مبانی برنامهسازی پایتون

گروه ۷ – پاییز ۱۴۰۳

 (LMS) عنوان پروژه: سامانه آموزشی

استاد: على ابريشمي

طراحان پروژه:

مانی ابراهیمی نیما پشابادی محمدامین حیدری سید امیرمحمد جزایری

تاریخ تحویل: ۱۱ بهمن ۱۴۰۳

فهرست مطالب

۳																																																					؋ڗە	پرو	غی	معرة	0	١
۳			•																							•															•	•			•						ڗ٥	برو	ح پ	شر		١.	١	
۳																																																·	اف	اهد	۰	ات	ظارا	انتذ		۲.	١	
۳	•		•	•		•			•	•	•		•	•	•				•	•	•	•				•	•		•		•		•	•		•	•		•		•			•			ۣژه	پرو	به	وط	مرب	י כ	نير	قوا		۳.	١	
۴																																																(א נ	ץ ט	00	。)	ر ۲ ر	حیار	L	ۣڂۺ	ږ	γ
۴																																				(μ	اند	۴	00	。)	نباز	د ن	100		ھا	دا ،							 تعر		1.1		
۴																																																		ت . انش				, 1.1				
٠ بو																																												,				, ,		ستا			ν.	1.1				
بد																																																		دیر			-	1.1				
بد																																												,				_	/ .	ر رس			•	1.1				
بد																																													,								•	۰۰۰ ایج		۲.۱	ų	
۱ اد																																									٠			,					-			_		.یب پیاد		۰۰۱ ۳۰۱		
بد																																																						پیا، پیا،		۱۰۱		
ı بد																																																						پیا، ییا،		۱۰۱		
ا بو																																					•	_				, -			_				_		_			پير ذخر		ω٠۱ ۶۰۱		
۴																																																						در ساد		۰۰۱ ۲۰۱		
۱۴																																																						اسن اسن		۱۰۷ ۱۰۸		
																																																				_						
۴	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•		•	•	•	•	•	•	•	•	•		(0	ىرد	ן עב	16	٥0) (مره	ی د	رو;	בונ	موه	ى ز	مار	ָו	_ه و	نمر	به	ıwı	محا		۹.۱	•	
۵																																																ه)	نمر	10	00) (بارى	ختي	ں ا	۪ڂۺ	ب	۳
۵																				ە)	مر	۱ ن	00	٥)	مه	ناه	بر	۵	ه ب	ارد	وبا	دو	بد	رو	9	از	U	پس	د ب	دد	جد	د م	ورو	,ه و	از ب	ني	2م	، عد	نان	امک	زی	ساز	دەر	پیاہ		1.4	U	
۵																																									(مره	۲ د	۰۰	(U:	nit	Γ	es	$\mathbf{t})$	ىت	تس	اد	ايج		۲.۲	U	
۵																																													(6	مره	ůγ	00) (Git	از	ده	تفاء	اسن	١	س. ۲	U	
۵																																									(6	مرد	م د	۵۰) (کر	افي	گرا	ری	ئارب	طد	راب	اد	ايج	Ī	۴۰۲	U	
۵																																				(بره	نم	۳	۵۰	۰,	ی (ىيك	گراف	ی ڈ	بر	کار	بط	. را	جاد	اي		۱۰۴	۳.				
۵																						(6	ىرد	လံ	١٥	0	ه (ح	ώ	نه	ست	واں	خو	٠.	ح,	راد	Ь	به	ه ا	بيد	شب	ی ر	ىيك	گراؤ	۔ می دُ	بر	کار	بط	. را	جاد	اي	ł	۹.۲	۳.				
۵																																													_											ኃ. የ	U	
۶																																														۵	توح	i , L	قار	ای.	ø,	lo.	ماث	:1	۵۵.	غىمى	5	۴

معرفی پروژه

۱۰۱ 🍐 شرح پروژه

در این پروژه قرار است شما یک LMS یا سامانه مدیریت یادگیری بسازید، یعنی سامانهای مشابه با CW شریف یا Courses امیرکبیر که خوب است بدانید برپایهی Moodle ساخته شدهاند. در این راستا، شما با رویکرد شیگرا مدلهای سامانه را تعریف خواهید کرد و با ایجاد ارتباط منطقی میان آنها یک سامانهی قابل اجرا خواهید داشت. همچنین در بخشهایی از این پروژه از شما خواسته خواهد شد تا با استفاده از Pandas و Numpy دادههای کلاسی را پردازش کرده و یک خروجی خوانا برای کاربران سامانه ایجاد کنید.

۲.۱ 🔈 انتظارات و اهداف

انتظار میرود در انتهای این پروژه:

- رویکرد شیگرا را به خوبی آموخته و بتوانید با آن یک پروژهی قابل اجرا بسازید.
- بتوانید با استفاده از Pandas و Numpy دادهها را پردازش کرده و یک خروجی خوانا برای کاربران سامانه ایجاد کنید.
 - تا حد بسیار مبتدی با مفاهیم ذخیرهسازی دادهها و پردازش آنها آشنا شوید.

و همچنین در صورت انحام بخش اختیاری هم از شما انتظار میرود:

- بتوانید با Git تغییرات یک پروژه را مدیریت کنید. ullet
- با گیتهاب آشنا شوید و بتوانید با آن یک پروژه را مدیریت کنید.
- ، با مفهوم GUI آشنا شوید و بتوانید با استفاده از $\mathrm{Tkinter}$ یا PyQt یک پنجرهی GUI بسازید.
 - . بنویسید $\operatorname{Unit} \operatorname{Test}$ بنویسید برای یک پروژه $\operatorname{Unit} \operatorname{Test}$ بنویسید ullet

۳.۱ 🎍 قوانین مربوط به پروژه

- مستند پروژه را یک بار تا انتها بخوانید، تعدادی از موارد امتیازی را (در صورتی که تمایل به انجام آنها دارید) میبایست از همان ابتدای شروع پروژه انجام دهید و در نظر داشته باشید.
 - تمام فایلهای پروژهتان را در یک فایل فشرده با فرمت zip. روی کوئرا بارگذاری کنید.
- نام فایلی که بارگذاری میشود باید به فرمت FOP_PROJ_{STDID1}_{STDID2} بشد که STDID1 شماره دانشجویی عضو اول گروه و کاره تا یک گروه داشته باشیم که شماره دانشجویی اعضایش 403108123 شماره دانشجویی عضو دوم گروه است. برای مثال اگر یک گروه داشته باشیم که شماره دانشجویی اعضایش 403108123 باشد، باید فایلی به نام FOP_PROJ_403108123_403108987 آپلود کنند.
 آپلود هرگونه فایل با نامگذاری خارج از این چارچوب موجب کسر نمره خواهد شد.
- هر دو عضو گروه میبایست فایل مربوطه را بارگذاری نمایند. مسئولیت عدم بارگذاری یا بارگذاری فایلهای متفاوت توسط اعضای یک گروه متوجه خود ایشان است.
- از آنحا که تحویل پروژه اجباری است، مطمئن شوید هر دو عضو گروه کاملاً بر پروژه مسلط باشند. همچنین هر دو عضو موظف به فعالیت
 هستند و در مورتی که یکی از اعضا فعالیت نکند، تمامی اعضا به عنوان یک گروه دچار کسر نمره خواهد شد.
 - پروژه تاخیر نخواهد داشت و زمان پایان اعلام شده، نهایی (هارد ددلاین) خواهد بود.
- اطمینان حاصل شده است که پروژهی شما با تمامی مطالبی که در کلاس آموختهاید قابل انحام باشد. پس پیش از انحام پروژه، همهی مطالبی
 که در کلاس آموختهاید را به خوبی مرور بفرمایید.

https://moodle.org1

بخش اجباری (۲۰۰۰ نمره)

توجه!

جمع نمرات این بخش ۲۰۰۰ نمره است که معادل ۲ نمره از کل درس میباشد. انجام موارد ذکر شده در این بخش اجباری است.

تعریف کلاس برای مدلهای مورد نیاز (۴۰۰ نمره)	*	1.1
دانشجو (Student)	•	1.1.1
استاد (Teacher)	-	۲.۱.۲
مدير (Manager)		۳.۱.۲
درس (Course) درس	•	۴.۱.۲
ایجاد فرآیند ثبتنام و ورود (۲۰۰ نمره)	•	۲.۲
پیادهسازی فرآیند ایجاد کلاس و ثبتنام دانشجو (۱۵۰ نمره)	•	۳.۲
پیادهسازی امکان تعیین بارمبندی درس توسط استاد (۱۵۰ نمره)	•	۴۰۲
پیادهسازی امکان ثبت نمره دانشجو (۱۵۰ نمره)	*	۵۰۲
ذخیرهی اطلاعات کاربران (دانشجویان و اساتید) و کلاسها روی فایل (۳۰۰ نمره)	•	۶.۲
ساخت شیت لیست کلاسی با Pandas (۱۵۰ نمره)	♦	٧.٢
استخراج شیت کلاسی با فرمت CSV و XLSX (۵۰ نمره)	*	۸.۲
محاسبه نمره و اعمال نمودار روی نمره (۱۵۰ نمره)	•	9.1

بخش اختیاری (۱۰۰۰ نمره)

توجه!

جمع نمرات این بخش ۱۰۰۰ نمره است که معادل ۱ نمره از کل درس میباشد. انجام موارد ذکر شده در این بخش اجباری نیست اما نمرهی امتیازی بر روی کل درس دارد.

- ۱.۳ 🗼 پیادهسازی امکان عدم نیاز به ورود مجدد پس از ورود دوباره به برنامه (۱۰۰ نمره)
 - ۳.۳ ایجاد تست (Unit Test) (۲۰۰۰ نمره)
 - ۳.۳ 🖕 استفاده از ۲۰۰ نمره)
 - ۴.۳ 🎍 ایجاد رابط کاربری گرافیکی (۴۵۰ نمره)
 - ۱.۴.۳ 💂 ایجاد رابط کاربری گرافیکی (۳۵۰ نمره)
 - ۲.۴.۳ 💂 ایجاد رابط کاربری گرافیکی شبیه به طراحی خواسته شده (۱۰۰ نمره)
 - ۵.۳ ♦ انتشار روی GitHub (۵۰ نمره)

ضمیمه ۱: ماژولهای قابل توجه