Uzdevumu žurnāls

Martins Teteris 12.IND

Problēmas izpēte un analīze

Šīs programmas mērķis ir nodrošināt platformu, lai lietotāji varētu iesniegt un skatīt savus uzdevumus. Lai to panāktu, mums ir jārisina šādas problēmas:

* Lietotāja autentifikācija: programmai ir jānodrošina, ka uzdevumiem var piekļūt tikai autentificēti lietotāji. Tam nepieciešama droša login sistēma, kas pārbauda lietotāja identitāti, pirms tiek piešķirta piekļuve uzdevumiem.
* Uzdevuma pievienošana: programmai ir jāļauj lietotājiem pievienot jaunus uzdevumus. Tam ir nepieciešama veidlapa, kurā tiek apkopota informācija par uzdevumu, piemēram, nosaukums, steidzamības līmenis un izpildes datums. Turklāt programmai ir jānodrošina, lai katram lietotājam ir uzdevumi, ko iesniedza paši
* Uzdevumu skatīšana: programmai ir jāļauj lietotājiem skatīt savus iesniegtos uzdevumus. Tam ir nepieciešama lapa, kurā tiek parādīti visi lietotāja iesniegtie uzdevumi.
* Datu bāzes integrācija: mprogrammai ir jāsaglabā uzdevuma informācija SQL datu bāzē. Šim nolūkam programmai ir jāizveido savienojums ar datu bāzi un jāizpilda SQL vaicājumi, lai lasītu un saglabātu datus.
* Lietotāja pieredze: programmai ir jānodrošina laba lietotāja pieredze. Šim nolūkam programmai ir jābūt lietotājam draudzīgam interfeisam ar skaidriem norādījumiem un izpalīdzīgiem ziņojumiem.

Programmatūras prasību specifikācija

**Funkcionālās prasības:**

* Lietotāja autentifikācija:
  + Sistēma autentificē lietotājus, pamatojoties uz viņu datiem (lietotājvārdu un paroli).
* Uzdevuma iesniegšana:
  + Sistēma ļauj lietotājiem iesniegt jaunus uzdevumus.
  + Sistēmai ir jāiesniedz uzdevuma nosaukums, steidzamības līmenis un izpildes datums.
  + Sistēma nodrošina, ka katrs uzdevums ir unikāls lietotājam, kurš to iesniedzis.
* Uzdevuma apskate:
  + Sistēma ļauj lietotājiem skatīt visus savus iesniegtos uzdevumus.
  + Sistēma parāda katra uzdevuma nosaukumu, steidzamības līmeni un izpildes datumu.
* Datu bāzes integrācija:
  + Sistēma jāintegrē ar MySQL datu bāzi, lai saglabātu un lasītu piešķiršanas informāciju.
* Lietotāja pieredze:
  + Sistēma nodrošina lietotājam draudzīgu saskarni, kurā ir viegli orientēties.
  + Sistēma lietotājiem parāda skaidrus norādījumus un atgriezeniskās saites ziņojumus.
  + Sistēma nodrošina intuitīvu veidlapu uzdevumu iesniegšanai.

**Lietotāja saskarnes:**

* Pieteikšanās forma:
  + Pieteikšanās formai ir jābūt laukiem lietotāja lietotājvārdam un parolei.
  + Pieteikšanās formai ir jābūt pogai “Login”, lai autentificētu lietotāju.
  + Pieteikšanās formai ir jābūt pogai “Quit”, lai var viegli beigt programmu
* Uzdevuma iesniegšanas forma:
  + Uzdevuma iesniegšanas formai ir lauki uzdevuma nosaukumam, steidzamības pakāpei un izpildes datumam.
  + Uzdevuma iesniegšanas veidlapā ir poga "Save", lai iesniegtu uzdevumu.
* Uzdevuma skatīšanas forma:
  + Uzdevumu skatīšanas lapā tiek parādīti visi lietotāja iesniegtie uzdevumi.
  + Uzdevuma skatīšanas lapā ir jāparāda uzdevuma nosaukums, steidzamības līmenis un izpildes datums katram uzdevumam.

Programmatūras izstrādes plāns

**Plānošanas posms:**

* Projekta prasību un apjoma noteikšana
* Projekta plāna un grafika sastādīšana

**Izstrādes fāze:**

* Pieteikšanās formas un autentifikācijas sistēmas izstrāde
* Uzdevuma iesniegšanas formas izstrāde un integrācija ar MySQL datu bāzi
* Uzdevumu apskates lapas izstrāde
* Lietotāja interfeisa dizaina ieviešana
* Koda pārskatīšanas un testēšanas veikšana

**Pārbaudes fāze:**

* Funkcionālās pārbaudes veikšana
* Sistēmas testēšanas veikšana
* Testa laikā atklāto defektu vai problēmu novēršana
* Programmas pabeigšana

Atkļūdošanas un akcepttestēšanas pārskats

Pēc pārbaužu veikšanas es identificēju vairākus defektus:

* Uzdevuma iesniegšanas kļūda: es atklāju problēmu, kuras dēļ uzdevuma iesniegšanas veidlapa nedarbojās pareizi, un lietotāji nevarēja iesniegt uzdevumus. Mēs novērsām šo problēmu, atjauninot kodu, kas apstrādā veidlapas iesniegšanu.
* Login kļūda: es atklāju problēmu, kuras dēļ login forma nedarbojās pareizi, un lietotāji nevarēja pieslēgties. Es novērsu šo problēmu, atjauninot kodu, kas apstrādā autentifikācijas procesu.
* Databāzes savienošana: es atklāju problēmu, kuras dēļ, nevar pieslēgt databāzi pie vs projekta. Šo problēmu, manliekas, var tikai risināt visu atinstalējot un instalējot atpakaļ + pārtaisīt projektu.

Lietotāja ceļvedis

1. Ieslēdzot programmu ir divas opcijas:
   1. Login - Ievadot savus piekļuves datus un piespiežot tiksi tālāk uz “Assignments”
   2. Quit - Aiztaisīs aplikāciju
2. “Assignments” formā var redzēt visus savus uzdevumus, un ir poga “Add new”
3. Piespiežot “Add new” atveras “Add assignment” forma, kur var ievadīt uzdevuma nosaukumu, līdz kuram jaiesniedz un cik svarīgi tas uzdevums ir.
4. “Add assignment” formā divas pogas
   1. Save - Saglabās uzdevumu
   2. Cancel - Aiztaisīs “Add assignment” formu

Piemērotās licences pamatojums

Izstrādājot programmatūru, ir svarīgi izvēlēties atbilstošas ​​licences dažādām programmatūras sastāvdaļām.

**MySQL:**

Es izmantoju MySQL kā savu datu bāzes pārvaldības sistēmu. MySQL ir licencēta saskaņā ar GNU vispārējo publisko licenci (GPL), kas ir bezmaksas, copyleft licence, kas nodrošina, ka programmatūra paliek atvērtā pirmkoda un brīvi pieejama modificēšanai un izplatīšanai.

**C# Visual Studio:**

Kā izstrādes vidi izmantoju C# Visual Studio. C# Visual Studio ir licencēta saskaņā ar Microsoft programmatūras licences noteikumiem, kas ir patentēta licence, kas ļauj lietotājiem izmantot programmatūru personiskiem vai komerciāliem mērķiem, ja vien tie atbilst licences noteikumiem.

**Bibliotēkas:**

Savā projektā izmantoju MySql.Data bibliotēku, lai strādātu ar MySQL datu bāzi. MySql.Data ir licencēta saskaņā ar GNU vispārējo publisko licenci (GPL)