



- навигация
- Заглавная страница
  - Свежие правки
  - Случайная страница
  - Справка по MediaWiki

поиск

Перейти

Найти

- инструменты
- Ссылки сюда
  - Связанные правки
  - Служебные страницы
  - Верояия для печати
  - Постоянная ссылка
  - Сведения о странице

# Разработка мобильного приложения для музея: План проекта

[На главную](#) | [На страницу проекта](#)

Содержание

скрыть

1

Описание проекта

2

Основные функции

3

Участники проекта

4

Зоны ответственности

5

Ограничения процесса разработки

6

Временной план работ

7

Формы отчетности и взаимодействия

## Описание проекта

Приложение позволит проходить квесты в музее. Квест заключается в последовательном поиске экспонатов на выставке, изображенных на экране телефона. При нахождении экспоната пользователь отмечает это в приложении, после чего проверяется факт нахождения нужного предмета посредством bluetooth-маячка, который расположен рядом с этим предметом. Также приложение позволит создавать новые квесты.

## Основные функции

- Прохождение квеста
- Выбор квеста для прохождения
- Сохранение прогресса прохождения квеста
- Проверка прохождения квеста посредством bluetooth-трекеров
- Создание квеста

## Участники проекта

- Менеджер проекта:**
  - Мурзаев Дмитрий**, студент 3-го курса, группа 22305  
Навыки: C#/Python - средний уровень, SQL/PostgreSQL - средний уровень, работы с графикой и интерфейсами пользователя  
E-mail: [Мурзаев Дмитрий](#)
- Разработчики:**
  - Дементьева Лада**, студентка 3-го курса, группа 22305  
Навыки: C#/Python - средний уровень, SQL - средний уровень, работы с графикой и интерфейсами пользователя  
Дополнительные роли: секретарь  
E-mail: [Дементьева Лада](#)
  - Гордеев Никита**, студент 3-го курса, группа 22307  
Навыки: HTML / CSS / JS / Python / SQL - средний уровень, работа с графикой и интерфейсами пользователя  
E-mail: [nikitaigordeev10@yandex.ru](#)
  - Соколова Екатерина**, студентка 3-го курса, группа 22305  
Навыки: Python / C# / SQL / PHP / Flutter (средний уровень)  
E-mail: [Екатерина](#)

## Зоны ответственности

Общие направления:

- Организационные вопросы:** Все участники проекта
- Дизайн:** Все участники проекта
- Проектирование:** Все участники проекта
- Разработка:** Все участники проекта
- Тестирование:** Все участники проекта
- Ведение wiki:** Все участники проекта

Конкретные задачи:

- Раздел "[Спецификация требований](#)": Все участники проекта
- Диаграмма Ганта: Все участники проекта
- Предметная область в [спецификации требований](#): Все участники проекта
- Основные функции в [спецификации требований](#): Все участники проекта

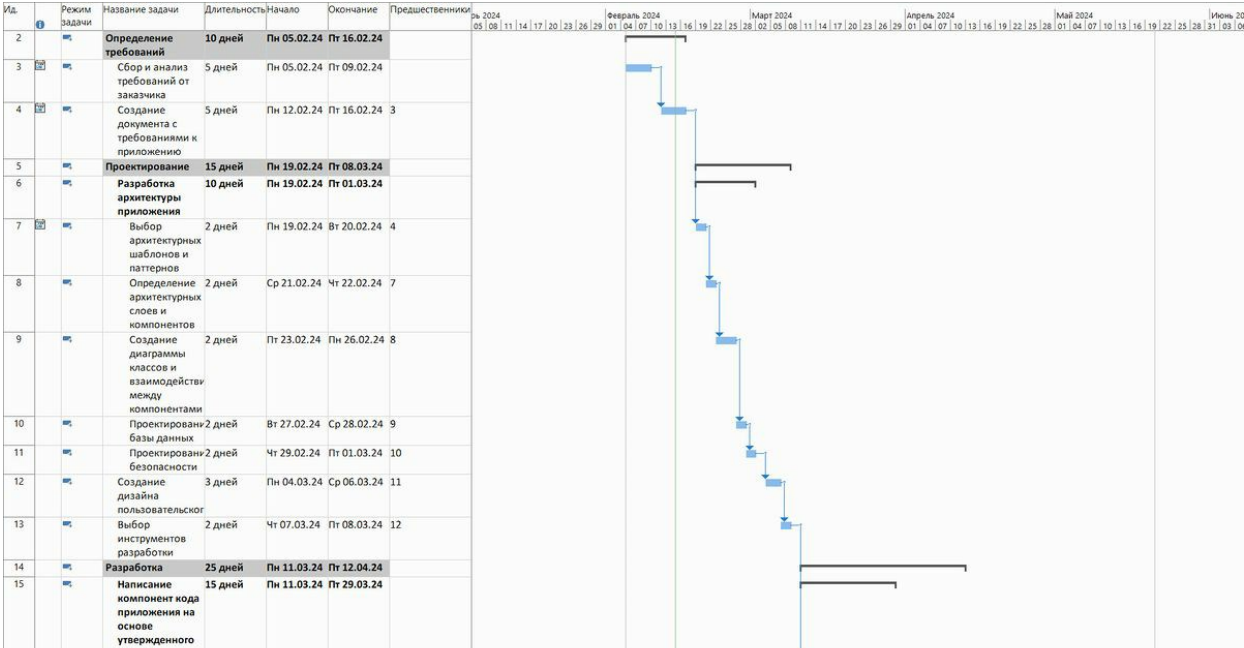
## Ограничения процесса разработки

- Временное ограничение:** проект должен быть полностью завершен и аттестован до 31 мая 2024 года.
- Ресурсное ограничение:** команда из 4 человек.
- Ограничения по навыкам:** участники группы имеют небольшой опыт в разработке мобильных приложений.
- Техническое ограничение:** разработчики используют личное оборудование - ноутбуки и ПК.
- Платформа разработки:** проект разрабатывается на Flutter (Dart).
- Методика разработки:** в проекте используется Waterfall - каскадная модель разработки.

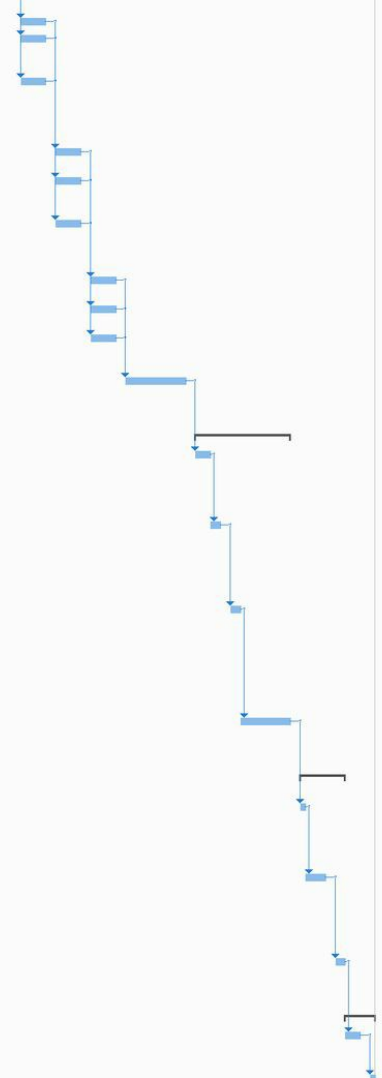
## Временной план работ

Основные этапы работ и график их выполнения (диаграмма Ганта):

- 05.02 - 16.02** - Определение требований
- 19.02 - 08.03** - Проектирование
- 11.03 - 12.04** - Разработка
- 15.04 - 03.05** - Тестирование
- 06.05 - 14.05** - Внедрение и адаптация
- 15.05 - 20.05** - Аттестация и защита



			проекта				
16			База данных	5 дней	Пн 11.03.24	Пт 15.03.24	13
17			Модуль безопасности	5 дней	Пн 11.03.24	Пт 15.03.24	13
18			Модуль интерфейса для взаимодействия пользователя с	5 дней	Пн 11.03.24	Пт 15.03.24	13
19			Модуль логики приложения	5 дней	Пн 18.03.24	Пт 22.03.24	16;17;18
20			Модуль управления настройками	5 дней	Пн 18.03.24	Пт 22.03.24	16;17;18
21			Разработка модулей для взаимодействия с	5 дней	Пн 18.03.24	Пт 22.03.24	16;17;18
22			Клиент-сервер взаимодействия	5 дней	Пн 25.03.24	Пт 29.03.24	19;20;21
23			Модуль уведомлений	5 дней	Пн 25.03.24	Пт 29.03.24	19;20;21
24			Модуль синхронизации данных	5 дней	Пн 25.03.24	Пт 29.03.24	19;20;21
25			Сборка всех компонентов приложения в единое целое	10 дней	Пн 01.04.24	Пт 12.04.24	22;23;24
26			Тестирование	15 дней	Пн 15.04.24	Пт 03.05.24	
27			Проведение модульного тестирования каждой части приложения	3 дней	Пн 15.04.24	Ср 17.04.24	25
28			Интеграционное тестирование для проверки взаимодействия между компонентами	2 дней	Чт 18.04.24	Пт 19.04.24	27
29			Установка и тестирование приложения на устройствах с разными разрешениями экрана и характеристикам	2 дней	Пн 22.04.24	Вт 23.04.24	28
30			Отладка и исправление обнаруженных ошибок.	8 дней	Ср 24.04.24	Пт 03.05.24	29
31			Внедрение и адаптация	7 дней	Пн 06.05.24	Вт 14.05.24	
32			Демонстрация приложения заказчику для получения обратной связи.	1 день	Пн 06.05.24	Пн 06.05.24	30
33			Внесение изменений и доработок в соответствии с обратной связью заказчика	4 дней	Вт 07.05.24	Пт 10.05.24	32
34			Подготовка документации для пользователей и	2 дней	Пн 13.05.24	Вт 14.05.24	33
35			Аттестация и защита	4 дней	Ср 15.05.24	Пн 20.05.24	
36			Подготовка презентации к аттестации и	3 дней	Ср 15.05.24	Пт 17.05.24	34
37			Проведение защиты проекта перед заказчиком или экспертным	1 день	Пн 20.05.24	Пн 20.05.24	36



Формы отчетности и взаимодействия

- Собrania команды проводятся каждую неделю в очном формате по понедельникам в 9:45 в 239 ауд.
- Секретарем ведутся [протоколы собраний](#).
- Работа проводится совместно и параллельно при помощи социальных сетей и личных встреч.
- Для контроля версий используется GitHub (<https://github.com/La-maker-lab24/MuseumQuest>).
- Для хранения и совместного редактирования всей документации по проекту используется [wiki](#) платформа.
- Секретарём заполняется [Отчет о состоянии проекта](#).
- Каждый из разработчиков формирует [Индивидуальные отчёты разработчиков](#).