# Національний університет «Одеська Політехніка» Інститут комп'ютерних систем Кафедра інформаційних систем

Лабораторна робота № 1

3 дисципліни «Технології створення програмних продуктів»

Тема: «Визначення бізнес-вимог до програмного продукту»

Варіант 11

Виконала:

студентка групи АІ-202

Неживих М.О.

Прийняли:

доцент Блажко О.А.

Мета: навчитися визначенню бізнес-вимог до програмного продукту

## Хід роботи

- 1.1 Реєструємо GitHub-обліковий запис
- 1.2 Підключаємо GitHub-репозиторій
- 1.3 Налаштовуємо Git-клієнта
- 1.3.1 Встановлюємо Git-клієнта
- 1.3.2 Налаштовуємо git-змінні global user.name та global user.email у відповідності з нашим обліковим записом на GitHub.

```
VIRUS@ASUS_MASHA MINGW64 ~

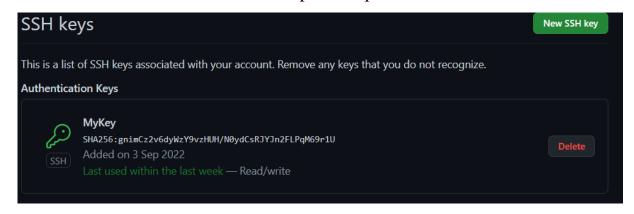
$ git config --global user.name "Nezhyvykh"

VIRUS@ASUS_MASHA MINGW64 ~

$ git config --global user.email mivinka1@gmail.com
```

1.3.3 Створюємо SSH-ключі та розташовуємо відкритий ключ на GitHubрепозиторії.

less /c/Users/VIRUS/.ssh/id\_rsa.pub — перегляд ключа



1.4 Безпечне клонування GitHub-репозиторію

```
VIRUS@ASUS_MASHA MINGW64 ~

$ git clone https://github.com/oleksandrblazhko/ai202-nezhivih
Cloning into 'ai202-nezhivih'...
remote: Enumerating objects: 3, done.
remote: Counting objects: 100% (3/3), done.
remote: Total 3 (delta 0), reused 2 (delta 0), pack-reused 0
Receiving objects: 100% (3/3), done.
```

### Перевірка

```
VIRUS@ASUS_MASHA MINGW64 ~ $ cd ai202-nezhivih

VIRUS@ASUS_MASHA MINGW64 ~/ai202-nezhivih (main) $ ls
README.md
```

1.5 Створюємо гілку проєкту

```
VIRUS@ASUS_MASHA MINGW64 ~/ai202-nezhivih (main)
$ git branch ai202-nezhivih_with_laboratory_work_1
```

```
VIRUS@ASUS_MASHA MINGW64 ~/ai202-nezhivih (main)
$ git checkout ai202-nezhivih_with_laboratory_work_1
Switched to branch 'ai202-nezhivih_with_laboratory_work_1'
```

- 1.6 Створюємо файли зі змістом майбутніх рішень в новій гілці Gitрепозиторію
- 1.6.1 У новій гілці Git-репозиторію у кореневому каталозі у файл README.md додаємо опис проєкту, який містить рядки:

```
# Одеська політехніка МОН України
```

- ## Кафедра інформаційних систем Інституту комп'ютерних систем ### Дисципліна «Технології створення програмних продуктів» ### Проєкт «Інформаційна підтимка задоволення потреб ...» #### Проєктна команда:
- developer, студент(ка) 3-го курсу, групи AI-202, Неживих М.О.;
- manager, доцент кафедри IC, Блажко О.А.
- # *O∂eca-2022*

## Одеська політехніка МОН України

Кафедра інформаційних систем Інституту комп'ютерних систем

Дисципліна «Технології створення програмних продуктів»

Проєкт «Інформаційна підтимка задоволення потреб ...»

Проєктна команда:

- developer, студент(ка) 3-го курсу, групи Al-202, Неживих М.О.;
- manager, доцент кафедри IC, Блажко О.А.

## Одеса-2022

#### Оновлення

```
VIRUS@ASUS_MASHA MINGW64 ~/ai202-nezhivih (ai202-nezhivih_with_laboratory_work_1)

$ git pull origin ai202-nezhivih_with_laboratory_work_1

remote: Enumerating objects: 5, done.

remote: Counting objects: 100% (5/5), done.

remote: Compressing objects: 100% (2/2), done.

remote: Total 3 (delta 0), reused 0 (delta 0), pack-reused 0

Unpacking objects: 100% (3/3), 1012 bytes | 48.00 KiB/s, done.

From https://github.com/oleksandrblazhko/ai202-nezhivih

* branch ai202-nezhivih_with_laboratory_work_1 -> FETCH_HEAD

cc175a9..381c6c2 ai202-nezhivih_with_laboratory_work_1 -> origin/ai202-nezhivih

with_laboratory_work_1

Updating cc175a9..381c6c2

Fast-forward

README.md | 9 +++++++-

1 file changed, 8 insertions(+), 1 deletion(-)
```

1.6.2 В новій гілці Git-репозиторію створюємо каталоги, назви яких вказано в таблиці 1.4.

При створені каталогів створюємо файл README.md, з першими рядками із стовпчика «Вміст каталогу» зі стилем «Заголовок 3-го рівня».

Таблиця 1.4 — Опис каталогів пояснювальної записки та відповідних каталогів, файлів у GitHub-репозиторію

Назва каталогу	Вміст каталогу		
1-SoftwareRequirements	Вимоги до програмного продукту		
1.1-DeterminingConsumerNeeds	Визначення потреб споживача		
1.1.1-ShortDescriptionOfConsumerNeeds	Короткий опис потреб споживача		
1.1.2-MaterialNeedsDetails	Деталізація матеріальних потреб		
1.2-BusinessRequirementsForSoftware	Бізнес-вимоги до програмного продукту		
1.2.1-AnalysisOfInformationNeeds	Аналіз інформаційних потреб		
1.2.2-ProblemAnalysisOfExistingSoftwares	Проблемний аналіз існуючих програмних		
	продуктів		
1.2.3-SoftwareGoal	Мета створення програмного продукту		

## 1.7 Оновлюємо GitHub-репозиторій

Всі зміни в новій гілці локального Git-репозиторію зливаємо до GitHubрепозиторію і так кожного разу після оновлення даних.

```
VIRUS@ASUS_MASHA MINGW64 ~/ai202-nezhivih (ai202-nezhivih_with_laboratory_work_1)

§ git pull origin ai202-nezhivih_with_laboratory_work_1
remote: Enumerating objects: 41, done.
remote: Counting objects: 100% (41/41), done.
remote: Compressing objects: 100% (29/29), done.
remote: Total 40 (delta 7), reused 0 (delta 0), pack-reused 0
Unpacking objects: 100% (40/40), 7.62 kiB | 31.00 kiB/s, done.
From https://github.com/oleksandrblazhko/ai202-nezhivih
* branch ai202-nezhivih_with_laboratory_work_1 -> FETCH_HEAD
381c6c2..a3ce98e ai202-nezhivih_with_laboratory_work_1 -> origin/ai202-nezhivih_with_laboratory_work_1
Updating 381c6c2..a3ce98e
Fast-forward
1-softwareRequirements/README.md | 1 +
1.1-DeterminingConsumerNeeds/README.md | 1 +
1.1-PaterrialNeedsDetails/README.md | 1 +
1.2-BusinessRequirements/README.md | 1 +
1.2-BusinessRequirementsForSoftware/README.md | 1 +
1.2.-AnalysisofInformationNeeds/README.md | 1 +
1.2.3-ProblemAnalysisofExistingSoftwares/README.md | 1 +
1.2.4-SoftwareGoal/README.md | 1 +
1.2.4-SoftwareSoftwareSoftwareSoftwareSoftwareSoftwareSoftwareSoftwareSoftwareSoftwareSoftwareSoftwareSoftwareSoftwareSoftwareSoftwareSoftwareSoftwareSoftwareSoftwareSoftwareSoftwareSoftwareSoftwareSoftwareSoftwareSoftwareSoftwareSoftwareSoftwareSoftwareSoftwareSoftwareSoftwareSoftwareSoftwareSoftwareSoftwareSoftwareSoftwareSoft
```

- 2.1 Визначаємо потреби споживача
- 2.1.1 Короткий опис потреб споживача
- 2.1.1.1 Проаналізовуємо потреби на відсутність протиріч між ними та залишаємо лише ті, що можуть бути сумісними, тобто не будуть протирічити один одному;
- 2.1.1.2 Складаємо осмислене речення, яке логічно описує комбінацію потреб споживача;

Аналіз сумісності потреб не виявив протиріч, тому всі потреби залишаються.

Після об'єднання чотирьох потреб складено наступне осмислене речення, яке логічно описує комбінацію потреб споживача:

«Потреба у вологості навколишнього середовища під час проживання вдома та отриманні даних для створення живопису».

- 2.1.1.3 Зберегаємо результат на GitHub-репозиторії у файлі README.md в каталозі «1.1.1-ShortDescriptionOfConsumerNeeds».
- 2.1.1.4 У файлі README.md кореневого каталогу оновлюємо рядок з назвою проєкту додавши осмислене речення потреб.

#### Оновлення

```
VIRUS@ASUS_MASHA MINGW64 ~/ai202-nezhivih (ai202-nezhivih_with_laboratory_work_1)

§ git pull origin ai202-nezhivih_with_laboratory_work_1

remote: Enumerating objects: 13, done.

remote: Counting objects: 100% (13/13), done.

remote: Compressing objects: 100% (6/6), done.

remote: Total 8 (delta 3), reused 0 (delta 0), pack-reused 0

Unpacking objects: 100% (8/8), 1.65 KiB | 32.00 KiB/s, done.

From https://github.com/oleksandrblazhko/ai202-nezhivih

* branch ai202-nezhivih_with_laboratory_work_1 -> FETCH_HEAD

a3ce98e..28d03bb ai202-nezhivih_with_laboratory_work_1 -> origin/ai202-nezhivih_with_laboratory_work_1

Updating a3ce98e..28d03bb

Fast-forward

1-SoftwareRequirements/README.md | 2 +-

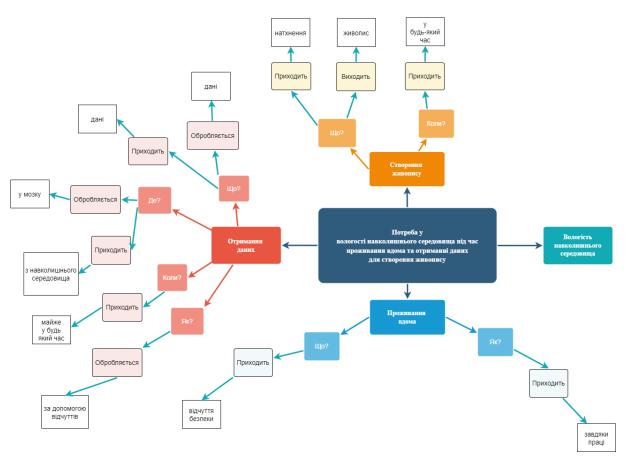
1.1.1-ShortDescriptionOfConsumerNeeds/README.md | 1 +

2 files changed, 2 insertions(+), 1 deletion(-)
```

2.1.2 Деталізація матеріальних потреб споживача з урахуванням потреб реального світу

Отримавши результат попереднього завдання, виконати наступні завдання.

2.1.2.1 Створюємо ментальну карту у XML-орієнтованому drawio-форматі



- 2.1.2.2 Зберегаємо файл у GitHub-репозиторії у двох форматах:
- drawio-формат, використовуючи комбінацію клавіш Ctrl+Shift+S;
- JPEG-формат, використовуючи пункт меню «Export as».
- 2.1.2.3 Розміщуємо файл JPEG-формату у файлі README.md каталогу «MaterialNeedsDetails»

#### Оновлення

- 2.2 Визначаємо бізнес-вимоги до програмного продукту
- 2.2.1 Аналіз інформаційних потреб

Проводимо аналіз інформаційних потреб та зберегаємо результати у вигляді таблиці на GitHub-репозиторії у файлі README.md в каталозі «AnalysisOfInformationNeeds».

Потреба	доступність	зрозумілість	цінність	актуальність
Вологість навколишнього середовища	неможливо			
Проживання вдома			дорого	
Отримання даних				
Створення живопису		незрозуміло		

#### Оновлення

```
VIRUS@ASUS_MASHA MINGW64 ~/ai202-nezhivih (ai202-nezhivih_with_laboratory_work_1)

§ git pull origin ai202-nezhivih_with_laboratory_work_1
remote: Enumerating objects: 7, done.
remote: Counting objects: 100% (7/7), done.
remote: Compressing objects: 100% (3/3), done.
remote: Total 4 (delta 1), reused 0 (delta 0), pack-reused 0
Unpacking objects: 100% (4/4), 958 bytes | 31.00 KiB/s, done.
From https://github.com/oleksandrblazhko/ai202-nezhivih
* branch ai202-nezhivih_with_laboratory_work_1 -> FETCH_HEAD
5ble3ff..c16d476 ai202-nezhivih_with_laboratory_work_1 -> origin/ai202-nezhivih_with_laboratory_work_1
Updating 5ble3ff..c16d476
Fast-forward
1.2.1-AnalysisOfInformationNeeds/README.md | 7 +++++++
1 file changed, 7 insertions(+)
```

## 2.2.2 Проблемний аналіз існуючих програмних продуктів

Проводимо проблемний аналіз існуючих програмних продуктів ( не менше 3x), які частково можуть задовольняти інформаційну потребу споживача, у вигляді таблиці та зберегаємо результати аналізу на GitHub-репозиторії у файлі README.md в каталозі «ProblemAnalysisOfExistingSoftwares».

	вологість навколишнього середовища	житло вдома	створення живопису	тип ліцензії	примітка
продукт/пошукові фрази	software for environmental humidity	software for rental housing	software for creating a painting		
Humidity - https://education.nationalgeographic.org/resource/humidity	1			OpenSource	
Buildium - https://learn.buildium.com/		3		Shareware	
Picture to Painting - https://www.fotor.com/features/goart.html			2	Proprietary	

#### Оновлення

- 2.2.3 Мета створення програмного продукту
- 2.2.3.1 3 існуючих інформаційних потреб обираємо одну потребу, задоволення якої є найважливішим для споживача.
- 2.2.3.2 Визначаємо мету створення програмного продукту та зберегаємо її опис на GitHub-репозиторії у файлі README.md в каталозі «SoftwareGoal».

«Надати пояснення у створенні живопису під час проживанні вдома, отриманні даних та вологості навколишнього середовища»

#### Оновлення

```
VIRUS@ASUS_MASHA MINGW64 ~/ai202-nezhivih (ai202-nezhivih_with_laboratory_work_1)

§ git pull origin ai202-nezhivih_with_laboratory_work_1
remote: Enumerating objects: 7, done.
remote: Counting objects: 100% (7/7), done.
remote: Compressing objects: 100% (3/3), done.
remote: Total 4 (delta 1), reused 0 (delta 0), pack-reused 0
Unpacking objects: 100% (4/4), 891 bytes | 15.00 KiB/s, done.
From https://github.com/oleksandrblazhko/ai202-nezhivih
* branch ai202-nezhivih_with_laboratory_work_1 -> FETCH_HEAD
43b08f8..c6d18d4 ai202-nezhivih_with_laboratory_work_1 -> origin/ai202-nezhivih_with_laboratory_work_1
Updating 43b08f8..c6d18d4
Fast-forward
1.2.4-SoftwareGoal/README.md | 2 ++
1 file changed, 2 insertions(+)
```

**Висновки:** У ході лабораторної роботи були отримані практичні навички визначення бізнес-вимог до програмного продукту.