#### МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ

Учреждение образования

### «БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Факультет информационных технологий Кафедра программной инженерии

Утвержд	аю	
Заведуюі	ций кафедрой	
	В.В. Сме	глов
подпись	инициалы и фамилия	
··		_2024r

# **ЗАДАНИЕ**

# к курсовому проектированию

по дисциплине "Технологии разработки веб-приложений"

Специальность: 1-40 01 01 «Программное обеспечение информационных технологий»

Группа: <u>6</u>

Студент: Пузиков А. А.

**Tema:** Web-приложение «Социальная сеть с возможностью создания и проведения интеллектуальных игр и викторин»

- **1.** Срок сдачи студентом законченной работы: "22 декабря 2024 г."
- 2. Исходные данные к проекту:
- **2.1**. Функционально web-приложение должно:
  - поддерживать роль «Гость»:
    - обеспечивать возможность регистрации;
  - поддерживать роль «Пользователь»:
    - обеспечивать возможность авторизации и аутентификации;
    - обеспечивать возможность присоединения к играм;
    - предоставлять возможность просмотра личной статистики;
    - обеспечивать возможность просмотра рейтингов игроков;
    - обеспечивать возможность комментирования игр;
    - предоставлять возможность управления профилем;
    - обеспечивать возможность отправки приглашений другим пользователям для участия в игре;
  - поддерживать роль «Ведущий»:
    - обеспечить возможность создания игровых комнат;
    - обеспечивать возможность выбора категорий и сложности вопросов при создании игры;
    - обеспечивать возможность комментирования игр.
- 2.2. Программное средство должно быть выполнено с использованием асинхронного программирования, взаимодействовать с базой данных, реализовано под разными платформами. Программное средство должно представлять собой web-приложение с асинхронным UI. Отображение, бизнес логика и хранилище данных должны быть максимально независимы друг от друга для возможности расширения. Диаграмму вариантов использования разработать на основе UML, также необходимо разработать логическую схему базы данных и структурную схему приложения. Язык разработки проекта С#, платформа «.NET». Развёртывание конечного приложения для последующего использования должно осуществляться с использованием Docker.

Web-приложение должно быть логически завершенным. Управление программой должно быть интуитивно понятным и удобным. Листинги проекта должны содержать комментарии.

# 3. Содержание расчетно-пояснительной записки

- Введение;
- постановка задачи и обзор аналогичных решений;
- проектирование web-приложения;
- реализация web-приложения;
- тестирование web-приложения;
- руководство пользователя;
- заключение;
- список используемых источников;
- приложения.

#### 4. Форма представления выполненной курсовой работы:

- Теоретическая часть курсового проекта должна быть представлена в формате MS Word. Оформление записки должно быть согласно выданным правилам.
- Необходимые схемы, диаграммы и рисунки допускается делать в MS Office Visio, Rational Rose, WS или копии экрана (интерфейс).
  - Листинги программы представляются частично в приложении.
- К записке необходимо приложить CD (DVD), который должен содержать: пояснительную записку, листинги и инсталляцию проекта.

#### Календарный план

<b>№</b> п/п	Наименование этапов курсового проекта	Срок выполнения этапов проекта	Примечание
1	Введение	07.10.2024	
2	Аналитический обзор литературы по теме проекта. Изучение требований, определение вариантов использования		
3	Анализ и проектирование архитектуры web- приложения (построение диаграмм, проектирование бизнес-слоя, представления и данных)	21.10.2024	
4	Проектирование структуры базы данных. Разработка дизайна пользовательского интерфейса	21.10.2024	
5	Кодирование web-приложения	18.11.2024	
6	Тестирования и отладка web-приложения	25.11.2024	
7	Оформление пояснительной записки	09.12.2024	
8	Сдача проекта	22.12.2024	

<b>5.</b> Дата выдачи задания	<u> </u>
Руководитель	В.С. Трусов
(подпи	сь)
Задание принял к исполнени	ию
_	(дата и полпись студента)