

Техническое задание
по разработке приложения
с графическим интерфейсом

Оглавление

1. Введение

2. Общие сведения

2.1 Назначение программы

2.2 Используемые технологии

3. Задание

3.1 Требования к программе или программному изделию

3.1.1 Требования к функциональным характеристикам

3.1.2 Требования к дизайну

1. Введение

Данное техническое задание описывает требования по разработке приложения с графическим интерфейсом

2. Общие сведения

2.1 Назначение программы

Программа предназначена для тестирования скорости и точности печати

2.2 Используемые технологии

- Язык программирования Python
- Библиотека для создания графических интерфейсов PyQt6
- СУБД SQLite

3. Задание

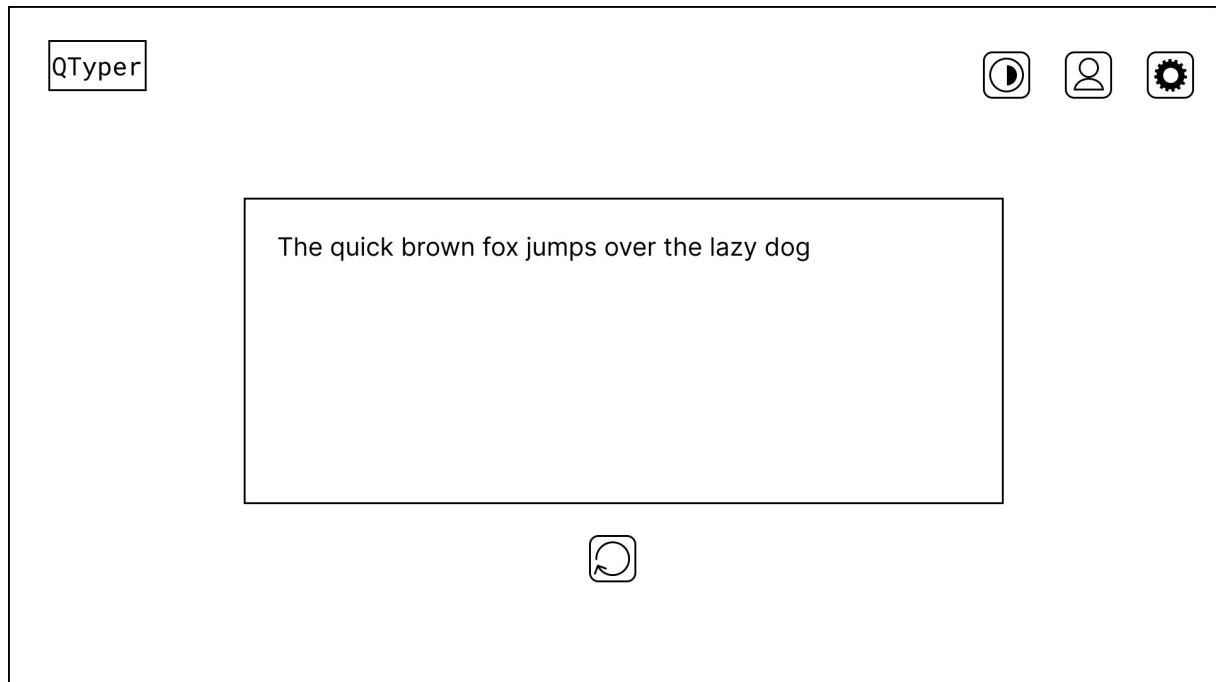
3.1 Требования к программе или программному изделию

3.1.1 Требования к функциональным характеристикам

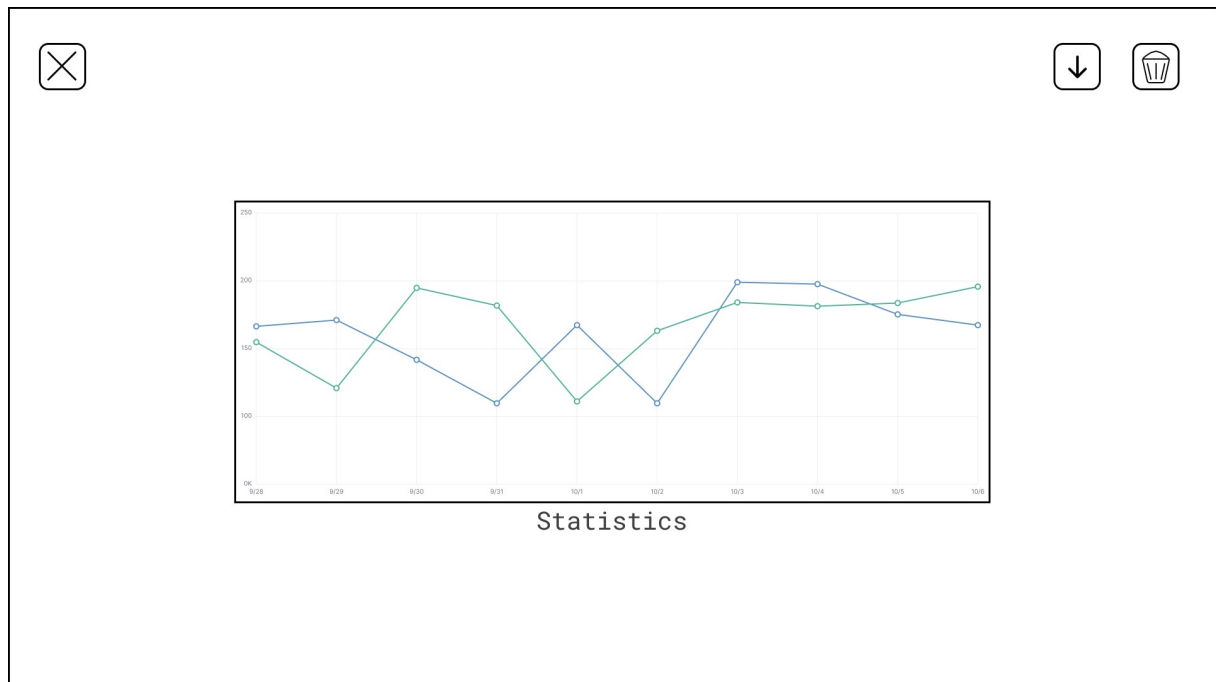
- Основное окно
 - Возможность начать новый тест
 - Кнопка для перезапуска теста
 - Выбор режима в секундах: 15/30/60/120
 - Выбор языка набираемых слов: русский/английский
 - Генерация слов в случайном порядке и их отображение
 - Отображение верности введенного символа
 - Расчет скорости и точности печати
 - Создание линейной диаграммы на основе полученных данных
 - Сохранение данных в базу данных
 - Кнопка для смены цветовой схемы (со светлой на тёмную и наоборот)
 - Кнопка для перехода в окно локального профиля
 - Кнопка для открытия окна настроек теста
- Окно локального профиля
 - Отображение линейной диаграммы на основе всех тестов
 - Кнопка для выгрузки данных из базы данных в формате *.csv
 - Отображать диалоговое окно для выбора пути для сохранения файла
 - Кнопка для очистки истории всех пройденных тестов
 - Отображать всплывающее окно с вопросом "Удалить все данные?"
 - Кнопка "удалить"
 - Удалять все данные из базы данных при нажатии на кнопку
 - Закрыть всплывающее окно

- Кнопка “отменить”
 - Закрывает всплывающее окно при нажатии на кнопку
- Окно настроек теста
 - Кнопка закрытия окна
 - Выпадающее меню для выбора режима теста
 - Выпадающее меню для выбора языка

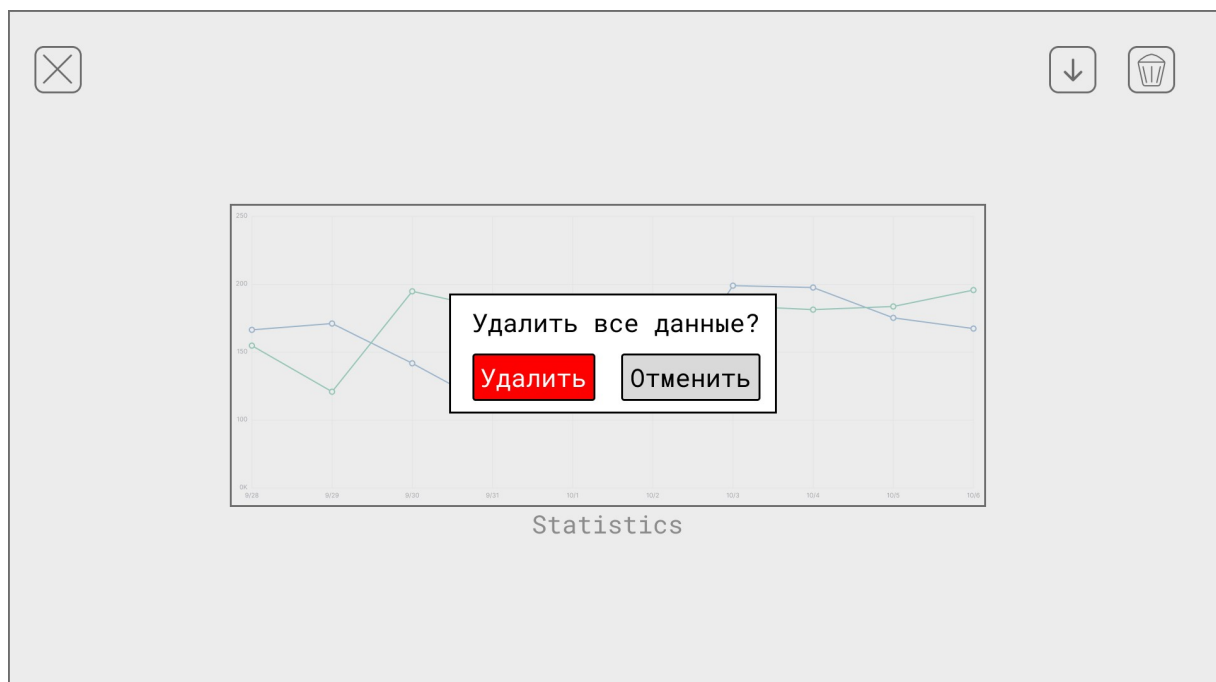
3.1.2 Требования к дизайну



- Основное окно приложения
 - Левый верхний угол
 - Расположить название программы: “QTyper”
 - Посередине необходимо расположить сгенерированные слова
 - Снизу необходимо расположить кнопку для перезапуска теста
 - Правый верхний угол
 - Кнопка смены цветовой схемы
 - Кнопка для перехода в окно локального профиля
 - Кнопка для перехода в окно настроек теста

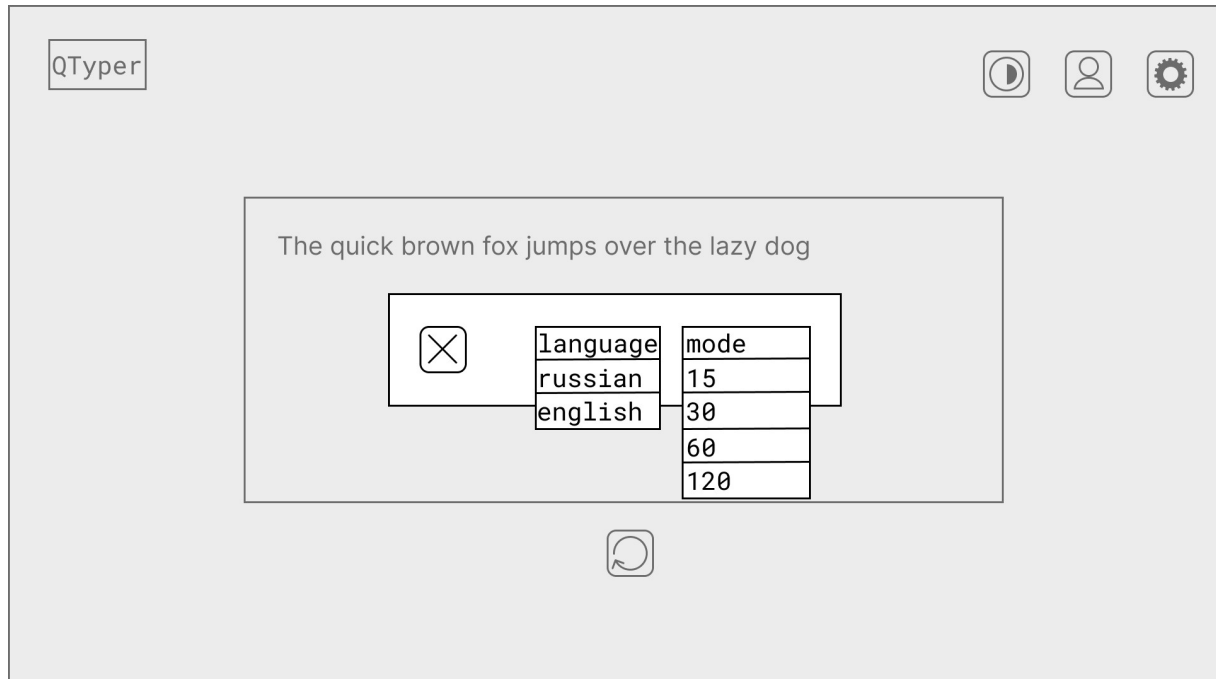


- Окно локального профиля
 - Левый верхний угол
 - Кнопка округлой формы для возврата в основное окно
 - Центр
 - Линейная диаграмма на основе всех пройденных тестах
 - Верхний правый угол
 - Кнопка для выгрузки данных из базы данных в формате *.csv
 - Кнопка для очистки истории всех пройденных тестов



- Всплывающее окно при нажатии на кнопку очистки
 - Сверху необходимо расположить вопрос: "Удалить все данные?"
 - Снизу расположить две прямоугольные кнопки

- Удалить
 - Кнопка должна быть красного цвета
- Отменить
 - Кнопка должна быть нейтрального цвета (в цвет интерфейса)



- Окно настроек теста
 - Левый верхний угол
 - Кнопка округлой формы для закрытия окна
 - Центр
 - Справа расположить выпадающее меню для выбора режима теста
 - Слева расположить выпадающее меню для выбора языка