

The most dangerous kitten attacks again

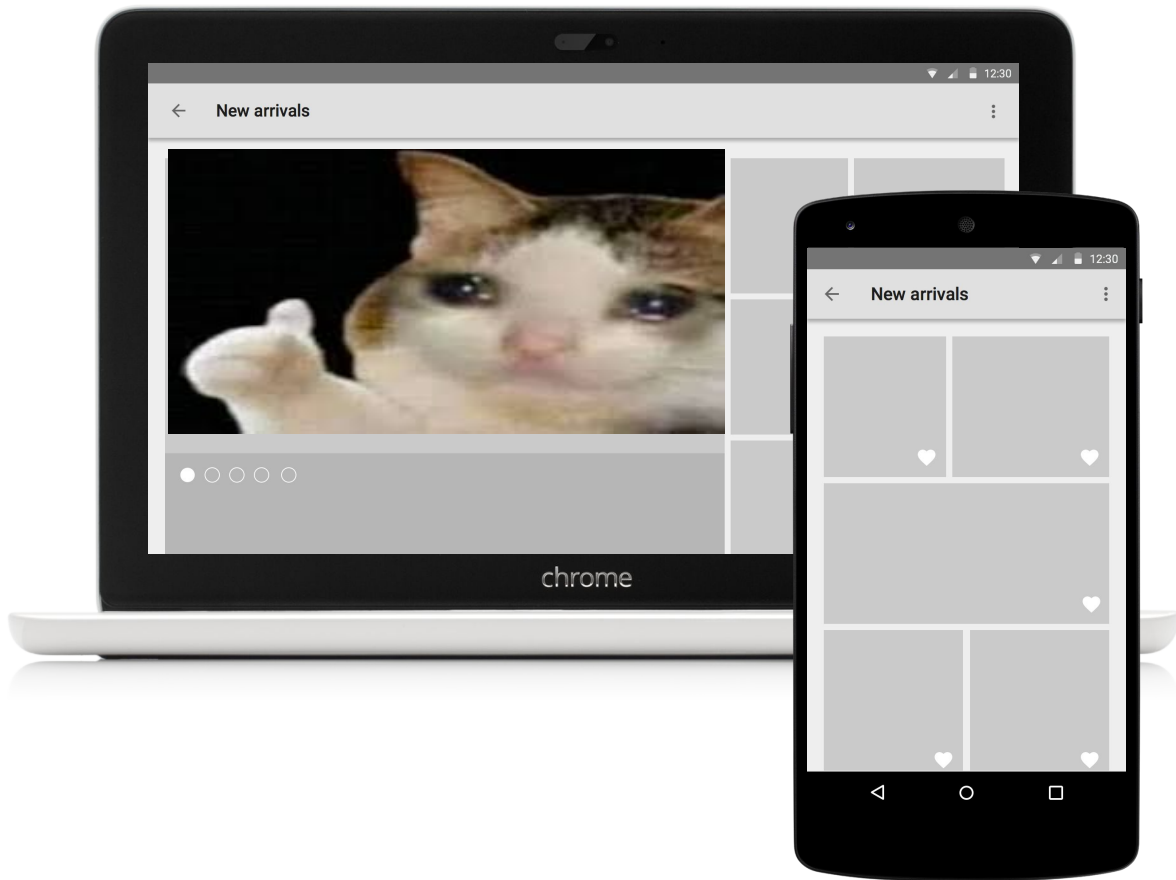
Интерактивный список задач со статус-баром

МАСКОТ ПРИЛОЖЕНИЯ В РАЗРАБОТКЕ

To-Do

— — —

Концепт приложения подразумевает под собой гибкий список задач, в который возможно встроить персонально выстроенное расписание, определить зависимости и приоритеты задач. Помимо основного списка инструментов, в работе находится персонаж-состояние, который позволит сделать процесс более увлекательным – помимо полученной галочки пользователь своими действиями сможет влиять на самочувствие персонажа.



Задействуемые инструменты

Figma – отрисовка макетов и последующей презентации

Java – основной язык программирования

SQLite, MySQL – управление данными

Model-View-Controller – паттерн для логики

Apache Maven/Gradle – зависимости

Swing, JavaFX – графический интерфейс

Apache Commons, Lombok, Guava – фреймворки функциональности

```
graph LR; A((Определение задач и условий их реализации)) --- B((Разработка оптимальных методов и логической интерпретации)); B --- C((Дизайн интерфейса)); C --- D((Презентация))
```

Определение
задач и
условий их
реализации

Разработка
оптимальных
методов и
логической
интерпретации

Дизайн
интерфейса

Презентация

Индивидуальный подход

Интегрируем котенка, состояние которого зависит от общего прогресса дел и активности пользователя

Работа с данными

Реализуем возможность сбора статистики данных для последующих проектов

Прямое воздействие

Подтянем расписание пар с сайта университета, чтобы не упустить из внимания самое важное

Необходимый элемент

Определим удобную среду планирования под себя, чего не хватает в популярных to-do листах – каждая функция утверждена логикой видения проекта, без лишних утилит и бесполезных методов

Опыт на будущее

Попрактикуем работу в команде

Зачем делать еще один задачник?

ПЛАНИРОВАНИЕ ПРОЕКТА

- РАЗБИЕНИЕ НА ПОДЗАДАЧИ
- ОЦЕНКА ВРЕМЕНИ НА ПОДЗАДАЧИ И ПРЕЗЕНТАЦИЮ ПРОЕКТА
- ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАЧ В СООТВЕТСТВИИ С РАСПРЕДЕЛЕНИЕМ МЕЖДУ УЧАСТНИКАМИ ПРОЕКТА
- СБОРКА И РЕАЛИЗАЦИЯ ИТОГОВОГО ПРОЕКТА
- ПРЕЗЕНТАЦИЯ ПРОЕКТА

*данный слайд ещё находится в разработке

Команда разработки

Небучинова Анастасия

- ❑ Дизайн приложения
- ❑ Программирование интерфейса

Бянкина Анастасия

- ❑ Определение логики приложения
- ❑ Программирование внутренних подсистем

Львов Денис

- ❑ Программирование макета
- ❑ Тестирование продукта

— — —

О команде

— — —

На данный момент наше приложение находится на ранней стадии разработки, и наша команда тесно сотрудничает над его планированием и реализацией. Роли, которые были представлены на предыдущем слайде – номинальны, а текущий момент процесс для нас подразумевает активное участие каждого участника в контроле всех процессов, учитывая при этом как наши сильные, так и слабые стороны.

Математическое обеспечение и
администрирование
информационных систем

— — —

3 курс, 2023 год



Возможно, я не
пошел туда, куда
собирался, но я
думаю, что,
возможно, я
оказался там,
где хотел

СПАСИБО

