

Онлайн портал за продажба на билети за събития

Изготвили:

- 1.Dev1-Илиян Колчаков
- 2.Dev2-Димитър Василев
- 3.QA- Георги Минчев
- 4.PM-Весела Костуркова
- 5.РО-Здравко Данаилов

Езици за програмиране:

1. C# върху Visual Studio

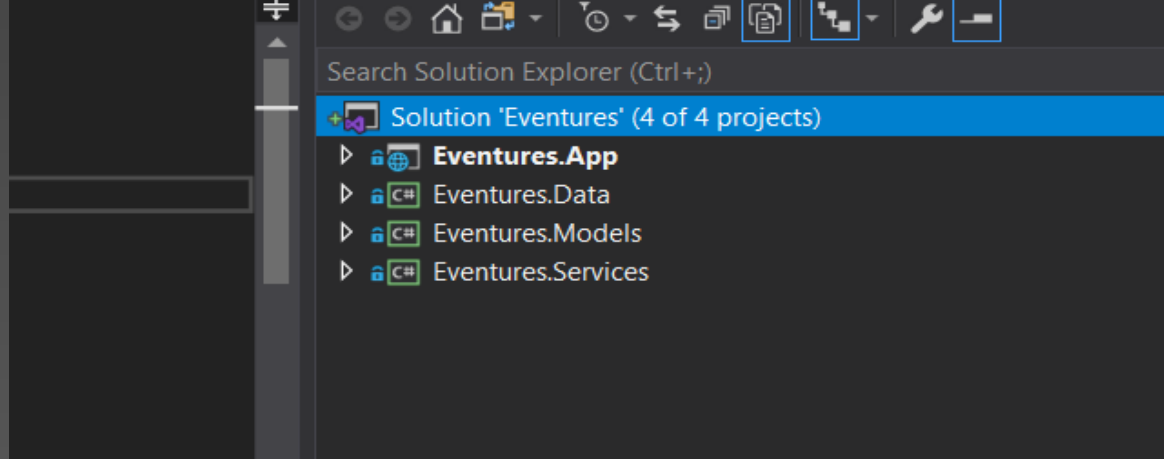
2. Рейзер пейджове за
frontend частта

Технологии за разработване на проекта

- 1.Entity Framework Core за Object Relational Mapper, чрез него използваме Майкрософтска база данни(SQL)
- 2.ASP. Net core mvc

Архитектурата на проекта

- Архитектурата на проекта се съдържа от четири проекта `Eventures.App`
- `Eventures.Models` `Eventures.Services` `Eventures.Data`

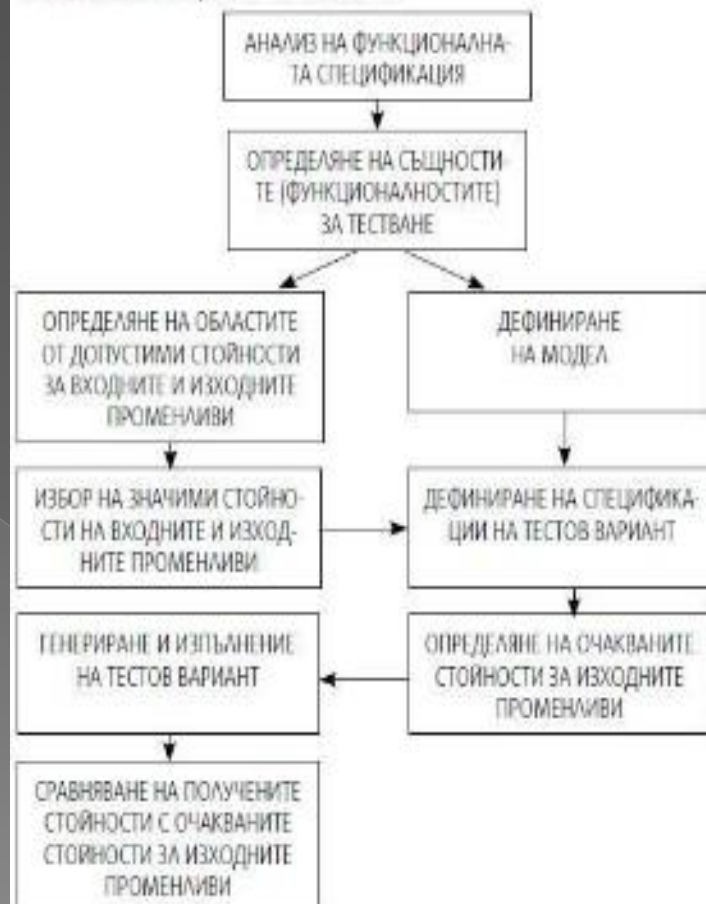


- Eventures.App - Това е началният проект, който стартираме в него са всички конфигурации на приложението и контролерите, които ще връщат резултата на клиента, в нашия случай razor page-ове
- Eventures.Data – тук се намира входната точка към базата данни, където използваме entity framework core за ORM
- Eventures.Models – В този проект са всички бизнес модели и ентититата за базата
- Eventures.Services – В този проект се намира бизнес логиката на проекта, която връща резултат на контролерите и чрез нея ще достъпваме базата

ФУНКЦИОНАЛНО ТЕСТВАНЕ

- Функционалното тестване е видът тестване, който гарантира, че софтуерният продукт работи в съответствие с изискванията. При това тестване тествахме всички функционалности на продукта. Тестерът може да осигури подходящи входове и да провери изходите. След това той може да сравни действителните резултати с очакваните резултати. Това тестване включва проверка на потребителските интерфейси, API, бази данни и др.

ФИГУРА 1: ОСНОВНИ ЕТАПИ НА ПРОЦЕСА НА ФУНКЦИОНАЛНО ТЕСТВАНЕ НА СОФТУЕРНИ СИСТЕМИ



НЕФУНКЦИОНАЛНО ТЕСТВАНЕ

- Нефункционалното тестване е вид тестване, което проверява нефункционалните аспекти на системата. Тя се фокусира върху различни аспекти, като производителност, използваемост, надеждност и т.н. С други думи, тества параметрите, които не са тествани при функционално тестване. Нефункционалното тестване обаче е също толкова важно, колкото и функционалното тестване. Той също така помага да се приеме клиента.

Организация на работата

- Проектът ще бъде организиран по SCRUM методологията. Ще разполагаме с две фази по пет спринта. Всеки спринт ще бъде с продължителност от 14 дни (10 работни).
- Екипите ще са съставени от : DEV, QA, BA.

Организация на работата

- DEV екипите ще работят от ден 1 до ден 9 на спринта включително. QA екипите поемат задачите от ден 10 до ден 13. Ден 14 е оставен за синхронизиране на работната среда с продукцията.
- BA изготвят задачите за всеки спринт – в рамките на спринт 1 те трябва да разработват задачите за спринт 2.

Какъв ще е бизнес модела?

- Бизнес моделът на нашето приложение е такъв, че предлага продажба и реклама на онлайн билети за събития, уеб платформата ни генерира приходи въз основа получената комисионна от всеки закупен билет.

Как ще печели приложението?

- Нашият проект печели именно от реклами и продажби на билети.
- Също така в бъдеще нашият сайт ще предлага и абонаментни карти за конкретна категория събития (например футбол).
- Всеки ще може да рекламира на нашата платформа своето предстоящо събитие.

Благодарим за вниманието!!!

