МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ АЭРОКОСМИЧЕСКОГО ПРИБОРОСТРОЕНИЯ»

КАФЕДРА № 34

ОТЧЕТ   
ЗАЩИЩЕН С ОЦЕНКОЙ

ПРЕПОДАВАТЕЛЬ

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| старший преподаватель |  |  |  | К.А.Жиданов |
| должность, уч. степень |  | подпись, дата |  | инициалы, фамилия |

|  |
| --- |
| ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА К КУРСОВОЙ РАБОТЕ  Процесс создания web-сайта «P2P-обменник «LENDEER BANKER» |
| по дисциплине: ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ |

РАБОТУ ВЫПОЛНИЛ

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СТУДЕНТ ГР. № | 3043 |  |  |  | Л.Р.Юмабаев |
|  |  |  | подпись, дата |  | инициалы, фамилия |

Санкт-Петербург, 2021

**Оглавление**

1. **Введение**
2. **Среда программирования**
3. **Репозиторий**
4. **Таск- трекер**
5. **Техническое задание**
6. **Хостинг**
7. **Вывод**
8. **Введение**

**Цель работы:** изучение технологий разработки программного обеспечения (ПО).   
В данной работе рассматривается процесс создания web – сайтана основе языков HTML ,CSS и JS «P2P-обменник “LENDEER BANKER” по правилам гибкой методологии разработки Agile, ссылка: http://yumaban4.beget.tech/

Гибкая методология разработки ПО (**AGILE**) – методология, основывающаяся на цикличном методе, в котором условия и решения развиваются с помощью взаимной работы самоорганизующихся кросс-функциональных команд между собой.

Суть *[Kanban](https://www.atlassian.com/ru/agile/kanban)*в визуализации работы, ограничении объема [незавершенной работы](https://www.atlassian.com/ru/agile/kanban/wip-limits) и достижении максимальной эффективности (или скорости). Kanban-команды стремятся максимально сократить время, которое уходит на выполнение проекта от начала до конца. Для этого они используют [доску Kanban](https://www.atlassian.com/ru/agile/kanban/boards) и непрерывно совершенствуют свой рабочий процесс.  
  
Задача команд *[Scrum](https://www.atlassian.com/ru/agile/scrum)*— поставить работающее ПО за ряд промежутков времени, которые называются спринтами. Они стремятся создавать циклы обучения для быстрого сбора и учета отзывов клиентов. Scrum-команды используют особые роли, создают специальные артефакты и проводят регулярные собрания, чтобы работа шла в нужном русле.

1. **Среда программирования**

Для создания сайта на HTML и CSS необходима среда разработки, в которой будет изменяться код. Для этого отлично подходит **MS VS 2019**  —  Microsoft Visual Studio — включающая интегрированную среду разработки программного обеспечения и ряд других инструментов. Данные продукты позволяют разрабатывать как консольные приложения, так и игры и приложения с графическим интерфейсом, в том числе с поддержкой технологии Windows Forms, а также веб-сайты, веб-приложения, веб-службы как в родном, так и в управляемом кодах для всех платформ, поддерживаемых Windows, Windows Mobile, Windows CE, .NET Framework, Xbox, Windows Phone .NET Compact Framework и Silverlight.

1. **Репозиторий**

Репозиторий – место, в котором хранятся и поддерживаются какие-либо данные. Для разработки сайта используется GitHub – веб-сервис для хостинга, который основан на системе контроля версий, позволяющий хранить код; является общедоступным, бесплатным и простым в использовании.

**Создание репозитория**: для этого необходимо на сайте GitHub.com создать репозиторий с вложенным файлом README.md, выбрать формат “Public” для просмотра другими пользователями.  
Репозиторий на GitHub с исходными файлами находится на сайте, ссылка: https://github.com/yumabaev/lendeerbtc

1. **Таск- трекер**

Необходимо разработать алгоритм, по которому будет реализован сайт. Этот алгоритм необходимо поделить на этапы (спринты). Таск-трекер – инструмент автоматизации проектной работы, позволяющий как раз ставить и выполнять задачи.

Для данной работы был выбран в качестве таск-трекера программа GitHubproject. Выбор основан простым использованием и интерфейсом. Kanban - это метод управления разработкой по принципу "точно в срок" и способствующий равномерным распределением нагрузки между работниками. При данном подходе весь процесс разработки прозрачен для всех членов команды.

Типичная Kanban-доска делится на 3 колонки:

- «Сделать (Todo)»;

- «В процессе (Inprogress)»;

- «Выполнено (Done)».

Выполненные задачи помечаются «галочкой» и перемещаются между колонками для визуализации выполненных и невыполненных задач.

Спринт – короткий временной интервал, в течение которого scrum-команда выполняет заданный объем задач.

Планирование состоит из двух основных задач: выбор элементов журнала пожеланий для реализации и их декомпозиция. Планирование производится в самом начале работы.

Для того, чтобы спланировать спринт необходимо знать:

* Объем работ;
* Скорость выполнения поставленных задач;

Спринты находятся на сайте, ссылка:

<https://trello.com/b/eRWCEhyA/task-tracker>  
 Окончание каждого спринта означает, что каждая часть кода/полный код был протестирован и готов к использованию. Ревью носит обзорный характер, чтобы можно было наглядно выявить, что было сделано, какие новые возможности были созданы.

1. **Техническое задание**

* Цель курсовой работы: разработать и разместить на хостинг сайт P2P обменник «LENDEER BANKER»
* Размещение информации на сайте
* Создание меню, содержащее 3 раздела: преимущества, галерея, тренера, а также раздел информации. Сделать навигацию по сайту

1. **Хостинг**

Хостинг - услуга по предоставлению ресурсов для размещения информации на сервере (обычно Интернет).Обычно услуга хостинга входит в пакет по обслуживанию сайта и подразумевает, как минимум, размещение файлов сайта на сервере, на котором запущено ПО, необходимое для обработки запросов к этим файлам (веб-сервер). Как правило, в обслуживание уже входит предоставление места для почтовой корреспонденции, баз данных, DNS, файлового хранилища на специально выделенном файл-сервере и т. п., а также поддержка функционирования соответствующих сервисов.В данной работе был использован бесплатный хостинг beget, ссылка: http://yumaban4.beget.tech

1. **Вывод**

Выполняя курсовую работу, были приобретены навыки работы с языками программирования HTML / CSS/JS, навыки составления поэтапного плана задач, а также навыки по созданию дизайна, верстки и размещения готового сайта в сеть Интернет.