**Постановка задачи приложения**

1. **Проблема**

Популярность — это хорошо. Но если приложение уже получило большую базу пользователей, может случиться так, что при работе с программой они начнут сталкиваться с различными проблемами и ошибками ПО. Например, это может быть таймаут севера, сброс подключения или сброс обновления (как недавно случилось с ПО одной популярной корпорации).

1. **Сценарии**

Пользователь, который установил приложение возможность перейти на безналичный расчет позволяет переводить деньги без необходимости иметь дело с валютой, почтовыми чеками или посещением банка. С помощью смартфона и приложения некоторые интернет-компании упростили перевод и получение денег практически мгновенно из любого места. Приложения для одноранговых денежных переводов, такие как Bank App , позволяют отправлять деньги всего несколькими щелчками мыши на экране.

1. **Требования**

*Обучаемость:* функции узнаваемы и аналогичны многим другим приложениям для обмена денег, таким как запрос денег, выплата денег, просмотр вашей недавней активности и т. д.

*Эффективность:* при получении денег от кого-либо у вас есть возможность мгновенного перевода в Bank App (который стоит небольшую комиссию) или вы можете получить стандартный перевод, который занимает 1-2 рабочих дня, но является бесплатным. Другой вариант — использовать деньги, отправленные вам людьми, для покупки биткойнов, а не переводить их в ваш банк.

*Запоминаемость:* из-за четкого контраста цвета в приложении в дополнение к большому полужирному белому шрифту, используемому в большей части приложения, очень легко запомнить различные функции, найденные на протяжении всего пути пользователя.

*Ошибки:* в приложении Bank App не так уж много места для ошибок, так как есть несколько подсказок перед фактической отправкой / запросом денег у другого пользователя. Например, когда вы вводите свою сумму и нажимаете «Оплатить», появляется всплывающее окно, и вы должны ввести, кому вы хотите заплатить, и причину платежа, оба из которых необходимо заполнить до того, как платеж может быть отправлен.

1. **Целевая среда**

В этой проекте разработано графический интерфейс на Python. Начиная с минимального кода, необходимого для создания работающего приложения с графическим интерфейсом. Затем каждый шаг добавляется различные виджеты в форму с графическим интерфейсом. Проект включает к себе создание формы GUI и добавление виджетов

1. **Документация**

Технический проект, описывающий макеты интерфейсов, описание протоколов для интеграции со смежными системами и оборудованием, пользовательские сценарии, описание алгоритма и их формирование, структура серверов и баз данных, а также другие требования к системе и ее взаимодействию с другими внешними системами.

1. O'z DSt 1985:2018 Информационная технология. Виды, комплектность   
   и обозначение документов при создании информационных систем;
2. O'z DSt 1986:2018 Информационная технология. Информационные системы. Стадии создания;
3. **Критерии Приемлемости Клиента**

В первых двух этапе показано весь код, состоящий всего из нескольких строк кода. На этом проекте создано работающее приложение с графическим интерфейсом, состоящее из меток, кнопок, текстовых полей, полей со списком, кнопок-флажков в различных состояниях, а также переключателей, изменяющих цвет фона графического интерфейса. Кроме этого, проект основана на [Объектно-ориентированное программирование](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D0%B1%D1%8A%D0%B5%D0%BA%D1%82%D0%BD%D0%BE-%D0%BE%D1%80%D0%B8%D0%B5%D0%BD%D1%82%D0%B8%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%BD%D0%BE%D0%B5_%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%BC%D0%B8%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B5) и в начале главы я покажу модули Python, относящиеся к каждой главе. Затем я буду ссылаться на различные модули, относящиеся к показанному, изученному и запущенному коду.