

Створення Web - блогу



Виконали: Дмитрук В., Дикун С.,
Неганова К., Павлова О.

Структура роботи

- Цілі і задачі
- Основні поняття
- Вимоги
- Розподіл робіт
- Діаграми
- Результати
- Висновки



Цілі і задачі

Завданням даного проекту є створення програми, що дозволяє вести блог у мережі Інтернет.

Блог - це веб-сайт, головний зміст якого є записи, зображення чи мультимедіа, що регулярно додаються.

Метою є створення Веб-ресурсу, який дозволяє користувачам мережі Інтернет, об'єднаним спільною тематикою (спорт, кіно, мистецтво, відеоігри тощо), обмінюватись інформацією, а також ділитись своєю думкою щодо певних подій та новин блогу, залишених іншими користувачами.



ОСНОВНІ ПОНЯТТЯ

Адміністратор – володіє всіма правами доступу до даного Веб-ресурсу, може видаляти та впорядковувати всі записи.

Гість (користувач без реєстрації) – може проглядати записи інших користувачів у блозі без можливості коментування та додавання нового запису.

Зареєстрований користувач – гість, який зареєструвався і, пройшовши аутентифікацію, може додавати у блог інформацію.

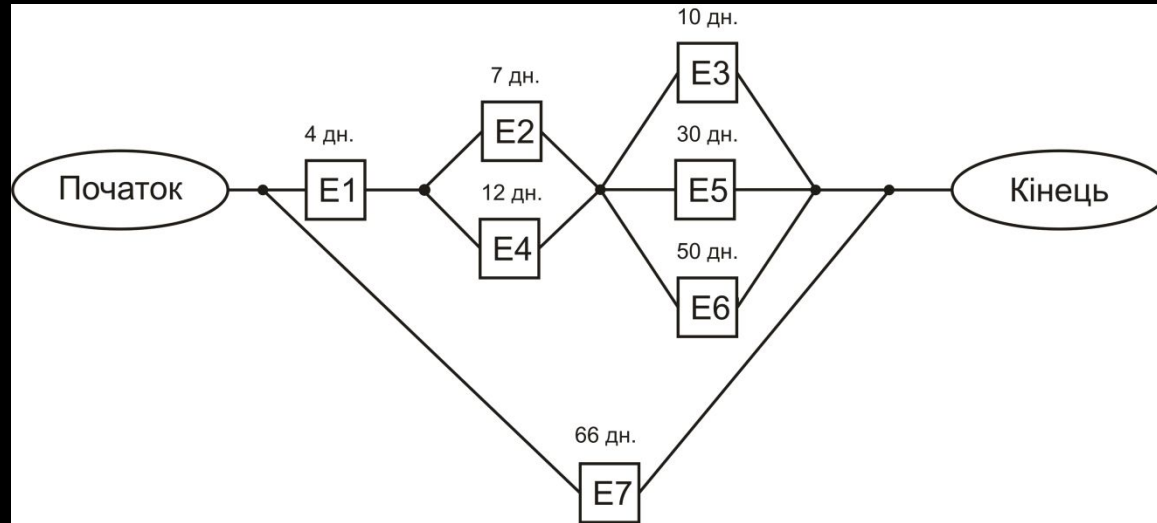


Вимоги

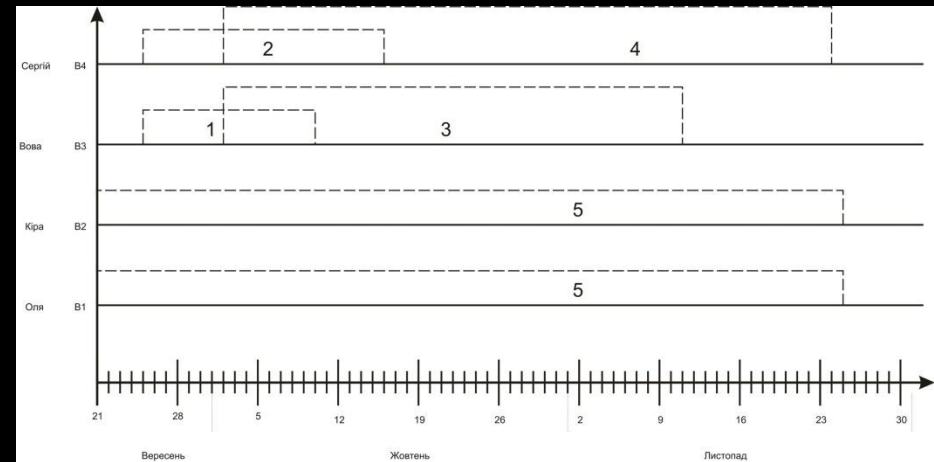
- (1). Реєстрація на сайті
- (2). Авторизація
- (3). Особистий кабінет користувача
- (4). Адміністрування
- (5). Додавання посту
- (6). Редагування посту
- (7). Видалення посту
- (8). Додавання коментарів
- (9). Редагування/ видалення коментарів
- (10). Перегляд контенту сайту



Розподіл робіт

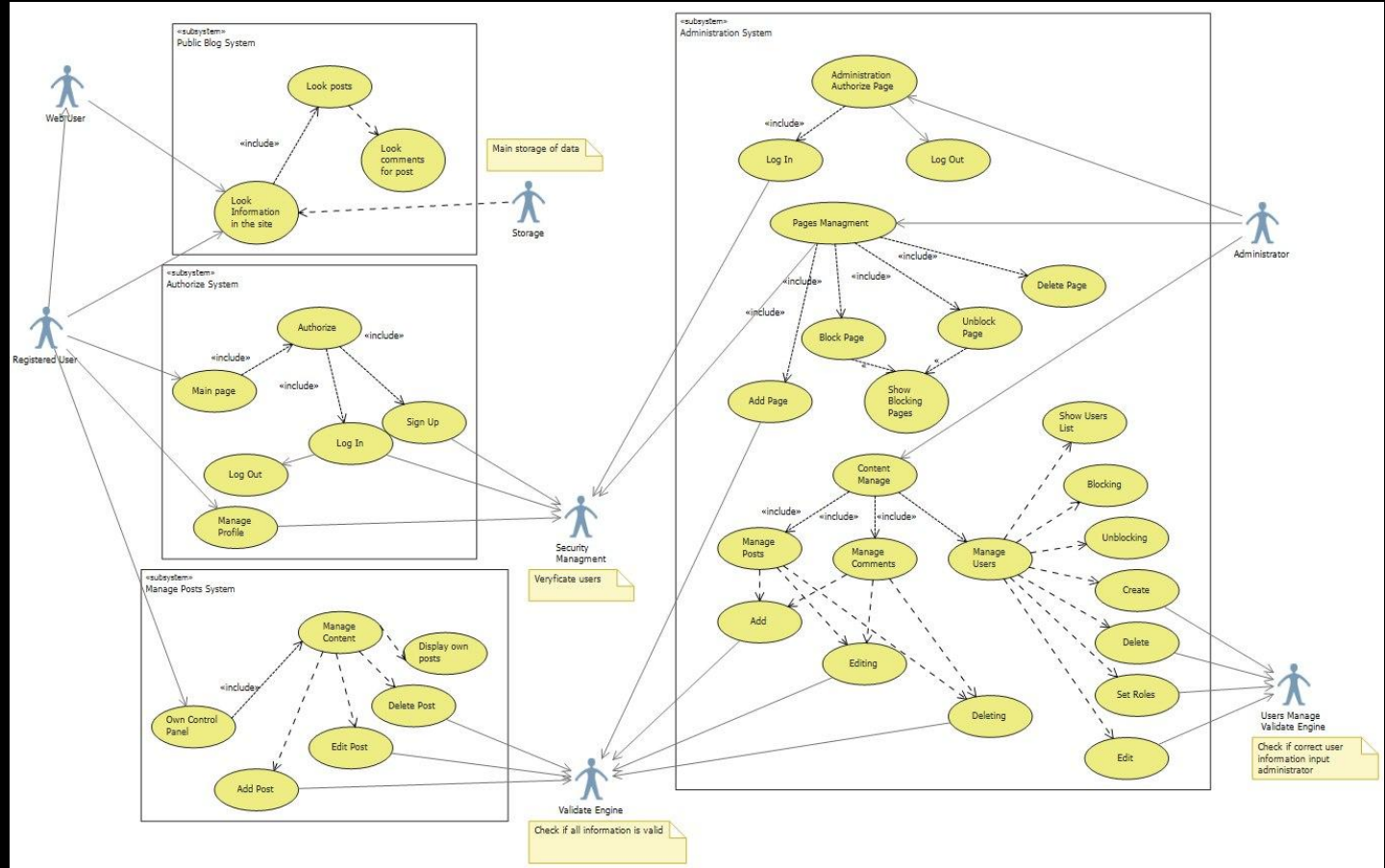


1. Складання технічного завдання
2. Створення дизайну
3. Front-end роботи
4. Робота з базою даних
5. Back-end роботи
6. Тестування
7. Документування



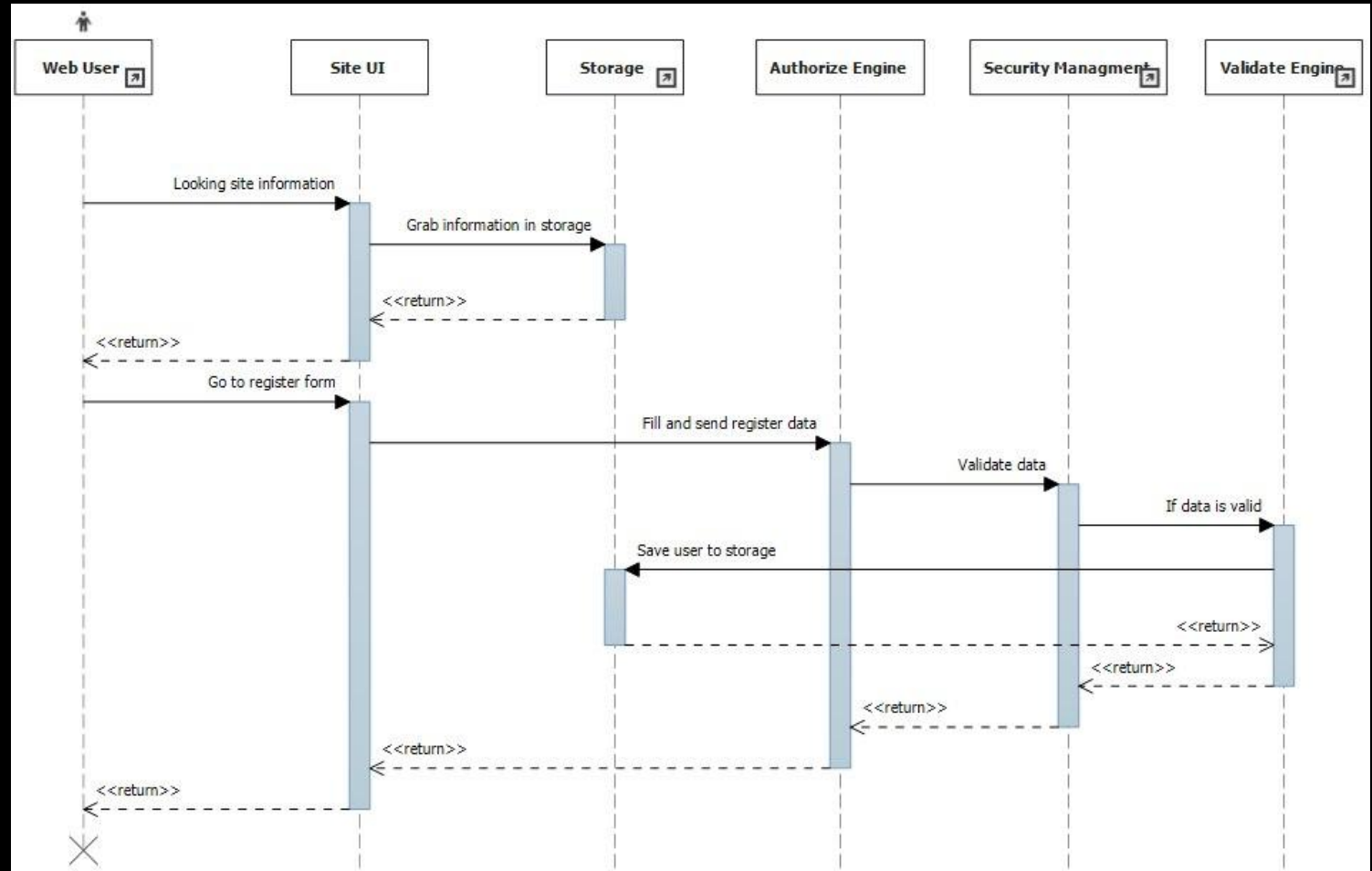
UML - діаграми

Діаграма варіантів використання



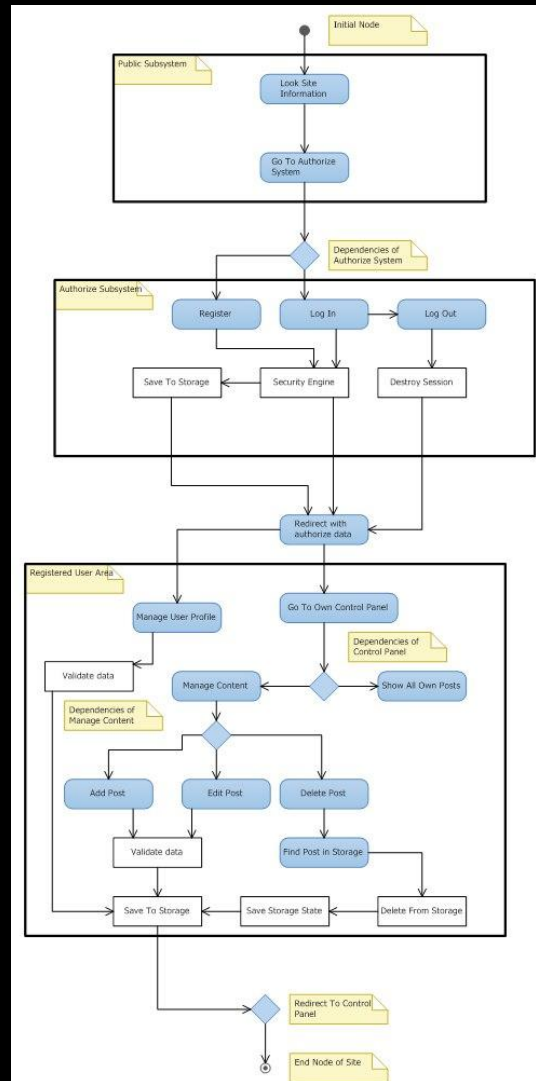
UML - діаграми

Діаграма послідовностей



UML - діаграми

Діаграма активності




Результати (інтерфейс)



ГОЛОВНА РЕЄСТРАЦІЯ АВТОРИЗАЦІЯ

ПОРІВНЯЛЬНИЙ АНАЛІЗ ТА ВИБІР ЖИТТЄВОГО ЦИКЛУ РОЗРОБЛЕННЯ ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ

ООПП 2015-11-29



Одним з ключових понять в галузі розроблення програмного забезпечення є життєвий цикл. Життєвий цикл розроблення ПЗ - це проектна діяльність по розробленню та розгортанню програмного забезпечення. Життєвий цикл програмного забезпечення супроводжується розробленням, обігом та використанням програмної документації.

ЧИТАТИ ДАЛІ dvlmster 1 КОМЕНТАРІВ


КАТЕГОРІЇ

ООПП {1}

НОВІ КОМЕНТАРІ

сіо -> dvlmster Рекомендую ще статті на тему управління проектами

НОВІ ПОСТИ



ПОРІВНЯЛЬНИЙ АНАЛІЗ ТА ВИБІР ЖИТТЄВОГО ЦИКЛУ РОЗРОБЛЕННЯ ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ

11:29:2015

2015 Khnu Theme. All Right Reserved

Результати (інтерфейс)

Реєстрація нового користувача.

Логін

Email

Пароль

Підтвердження пароля

[| Повернутись на сайт](#)

Заповніть поля для входу.

Логін

Пароль

Запам'ятати мене?

[Перейти до реєстрації](#) | [Повернутись на сайт](#)



Результати (інтерфейс)



ГОЛОВНА ОСОБИСТИЙ КАБІНЕТ ВИХІД chubaka

Особистий кабінет

Виберіть дію:

Керування постами	Керування коментарями
-----------------------------------	---------------------------------------


КАТЕГОРІЇ

ООП [1]

НОВІ КОМЕНТАРІ

[v10 -> dvlmster](#) [Рекомендую ще статті на тему управління проектами](#)

НОВІ ПОСТИ

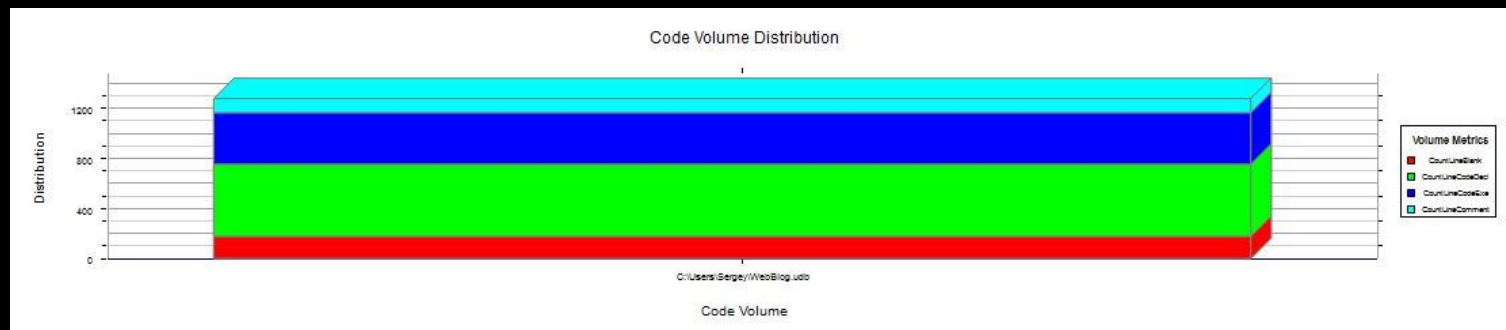
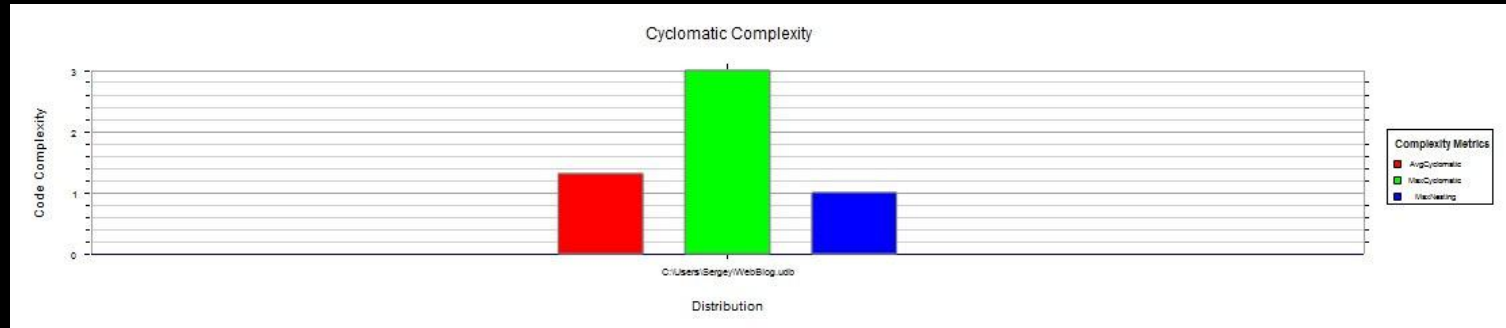


ПОРІВНЯЛЬНИЙ АНАЛІЗ ТА ВИБІР ЖИТТЄВОГО ЦИКЛУ РОЗРОБЛЕННЯ ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ

11.29.2015

2015 Khnu Theme. All Right Reserved

Результати (тестування)



Висновки

Важливим завданням даної роботи було навчитись працювати у команді та розробляти програмний продукт спільно, розподіливши роботу на етапи та присвоївши кожному учаснику команди частину розробки проекту, за яку він повинен відповідати, а також провести планування за часом кожного етапу та аналіз ризиків.



A close-up, high-angle photograph of a computer keyboard. The central focus is a custom key with the word "Thanks" printed in white, sans-serif font. Above this key is a standard arrow key with a white left-pointing arrow and a small "L" symbol. The keyboard is dark-colored, and the keys are arranged in a standard QWERTY layout. The lighting is soft, highlighting the texture of the keycaps and the metallic frame of the keyboard.

Thanks