

**Техническое задание
на разработку программного обеспечения
“Рандомайзер”.**

Версия 0.1

Дата 07.08.2022

1. Введение	3
2. Основание для разработки	3
3. Назначение разработки	3
4. Термины и определения	3
4.1. Общие термины	3
4.2. Бизнес термины	4
4.3. Технические термины	4
4.4. Свойства графического Объекта	5
4.5. Свойства папки	6
5. Требования к программному обеспечению	6
5.1. Требования к функциональным характеристикам	6
5.2. Требования к надежности	7
5.3. Условия эксплуатации	7
6. Требования к программной документации	8
7. Стадии и этапы разработки	8
7.1. Отрисовка макетов по описанию требований	8
7.2. Составление Технического задания	9
7.3. Верстка макетов	9
7.4. Тестирование верстки макетов.	9
7.4. Программирование сервиса	9
7.5. Тестирование готового сервиса	9
8. Порядок приемки	10

1. Введение

Разработка Программного обеспечения предназначена для внутреннего использования компании ООО “Диджитал Сейл” и для предоставления внешнего использования. Программное обеспечение может быть передано третьим лицам по Лицензионному договору для изучения/использования наработок в своих целях.

2. Основание для разработки

Правообладатель: ООО “Диджитал Сейл”.

На основании Технического задания на разработку программного обеспечения “Рандомайзер” от 01.08.2022. и Приказа № 1 от 01.08.2022 г.

3. Назначение разработки

Программное обеспечение для случайного подбора и выдачи изображений на веб-сервере.

4. Термины и определения

4.1. Общие термины

№ п/п	Название	Описание
1.	ПО (Программное обеспечение)	Совокупность программных и документальных средств для создания и эксплуатации систем обработки данных средствами вычислительной техники.

2.	Заказчик	Собственная внутренняя разработка, продажа лицензионного права для использования другими лицами
----	----------	---

4.2. Бизнес термины

№ п/п	Название	Описание
1.	Объект	Изображение, входящее в состав Каталога изображений
2.	Панель управления	Административная панель проекта для возможности вноситься изменения, дополнять контент без помощи разработчика сервиса
3.	Рандомайзер	Сервис, который предоставляет непоследовательные рандомные данные по запросу пользователя (иницируется нажатием на кнопку)

4.3. Технические термины

№ п/п	Название	Описание
1.	Аутентификация	Проверка пользователя на наличие доступа в систему
2.	БД	База данных
3.	Сервис	Программное обеспечение, которое доступно через Интернет и использует стандартизированную систему

4.	Административная часть	Часть Сервиса, в которой можно создать объекты, загружать для них изображения
5.	ОС	Операционная система персонального компьютера/смартфона/сервера, позволяет пользователю запускать программы
6.	Http-сервер	Программа для ОС, которая принимает http-запросы и возвращает на них ответы
7.	Веб-браузер	Программа для ОС, которая отображает веб-страницы
8.	Консоль/командная строка	Текстовый интерфейс для ручного ввода команд и вывода результатов на экран, а также программа, предоставляющая доступ к этому интерфейсу
9.	TCP-порт	Точка сетевого общения одной программы с другими программами для приема запросов и отдачи ответов (примеры: 80 для http, 443 для https, 22 для ssh)

4.4. Свойства графического Объекта

№ п/п	Название свойства	Характеристики
1.	Картинка	Допустимый формат для загрузки .jpg/.png
2.	Название	Поле типа text
3.	Ссылка	Поле типа text
4.	Описание	Поле типа text

5.	Активность	Поле типа boolean
6.	Теги	Поле типа text
7.	Папка	Поле с реляционной связью с Сущностью "Папка"

4.5. Свойства папки

№ п/п	Название свойства	Характеристики
1.	Название	Поле типа text

5. Требования к программному обеспечению

5.1. Требования к функциональным характеристикам

По инициирующему событию, совершенному пользователем, запускается механизм работы рандомайзера (разрабатываемый сервис, далее Сервис).

В результате работы алгоритма Сервиса пользователю показывается 1 случайный графический объект (далее Объект) из серии Объектов, загруженных в базу данных.

Допустимый формат Объектов - .jpg/.png

В рамках каталога объектов один и тот же Объект может показываться нескольким пользователям.

Результат, который выдается пользователю по итогам рандомной выдачи Сервиса: графический Объект (формат .jpg/.png), название Объекта (содержит гиперссылку на сторонние интернет-ресурсы), описание графического Объекта (см. таблицу пункта 4.4).

На странице выдачи рандомного результата выводится кнопка Random more, которая запускает механизм рандомайзера повторно.

Сервис имеет административную часть для функций публикации, редактирования и удаления контента каталога Объектов.

Технический стек сервиса:

PHP 8.1, Symfony 6, EasyAdmin, Doctrine, Twig, Postgresql, Docker, Webpack

5.2. Требования к надежности

Для запуска и использования Сервиса на персональном компьютере нужны:

- установленные на ОС программы Docker и Docker-compose (например, “Docker” и “Docker-compose” для Linux или “Docker for Desktop” для Windows, MacOS)
свободный TCP-порт 3333 на персональном компьютере
- доступ к консоли и учетная запись пользователя ОС с правами вызова команды “docker”
- веб-браузер с включенным выполнением JavaScript

5.3. Условия эксплуатации

Количество Объектов, на которое рассчитан сервис: до 10 000 объектов.

Количество специалистов, на который рассчитан сервис: от 1 сотрудника для заполнения контента (контент-менеджер), от 1-го сотрудника для установки сервиса на сервер (backend-разработчик).

6. Требования к программной документации

Документация, необходимая для реализации программного обеспечения:

- Техническое задание
- Инструкция по эксплуатации

7. Стадии и этапы разработки

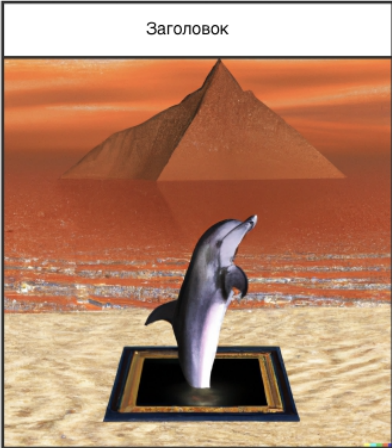
7.1. Отрисовка макетов по описанию требований

Название

The Lovers

#union #love #tantra #energy #water #reciprocity
#freedom #power #orgasm #blooming #creativity
#attraction #eternity #bali #intimacy

Заголовок



Описание

Short Instruction

- Here is your card aka answer to your question. Try to perceive not thinking.
- With a first glance you find yourself floating into your emotions, associations, recollections, vague and vivid conjectures.
- What do you feel about it? How does the picture speak with you? What does it touch in your inner world?
- Name it and attribute it.
- Be guided by your gut feelings. Be spiritual. Be happy.

КНОПКА

Ask again

7.2. Составление Технического задания

Техническое задание составляется на основе требований заказчика в описании Требования к функциональным характеристикам и Назначения для разработки.

7.3. Верстка макетов

Верстка макетов осуществляется с помощью инструментов HTML/CSS для возможности дальнейшей интеграции. Без ошибок в консоли разработчика.

7.4. Тестирование верстки макетов

Тестирование верстки макетов осуществляется в шаблоне баг-листа Заказчика. Критерии готовой верстки - в баг-листе все пункты исправлены, выгружены на сервер, проверены Заказчиком.

7.5. Программирование сервиса

Программирование сервиса осуществляется на основании составленного Технического задания на разработку программного обеспечения и предоставленного шаблона верстки HTML.

7.6. Тестирование готового сервиса

Тестирование готового сервиса осуществляется на основании составленного Технического задания на разработку программного обеспечения и предоставленного шаблона верстки HTML.

Критерии протестированного функционала - в тест-кейсах функционала все пункты исправлены, выгружены на сервер, приняты Заказчиком. В баг-листе верстки HTML все пункты исправлены, выгружены на сервер, проверены Заказчиком.

8. Порядок приемки

Приемка программного обеспечения осуществляется заказчиком. После выполнения основного технического требования и пунктов в нем, Заказчик вправе предоставить дополнительный список (далее, Дополнительные работы) для улучшения сервиса.