

ПРОЕКТ IT-QUIZ

С точки зрения разработки программного обеспечения, проект можно разбить на несколько этапов: начальный этап, этап разработки кода, рефакторинг кода и завершающий этап. Процесс разработки начался с формирования команды и назначения лидера проекта, после чего произошел выбор темы и постановка целей и задач для разработки проекта.

Цель проекта заключалась в создании программы, позволяющей пользователям выбирать тему квиза из дисциплин «Основы алгоритмизации и программирования» (ОАиП) или «Основы программной инженерии» (ОПИ). Пользователи могут вводить варианты ответов с клавиатуры, получать сообщения о правильности или неправильности введенного ответа, а также просматривать результаты прохождения теста.

Для создания приложения рассматривались различные методологии разработки программного обеспечения и взаимоотношения в команде. В результате была выбрана методология Agile/Scrum, поскольку она позволяет проводить ежедневные собрания с членами команды, качественно оценивать проделанную работу и получать обратную связь от заказчика.

В соответствии с выбранной методологией был назначен scrum-мастер, который отвечал за ход выполнения поставленных задач и взаимоотношения в команде. Он также распределил роли внутри команды и создал структуру отношений на основе модели Z. Проект был разделен на два спринта: первый для разработки первой версии кода, второй для отладки.

Приложение было реализовано с использованием языка программирования C++ в IDE Visual Studio. Для совместной работы и общения использовались инструменты веб-сервиса GitHub, а для более коротких переговоров – Telegram.

К концу второго спринта была разработана финальная версия программы с учетом всех недоработок и ошибок, а также создана документация. В нее включены руководство пользователя, use-case диаграммы и тест-кейсы. В результате был создан проект, предназначенный для студентов, позволяющий им проверить свои знания в рамках изучаемых дисциплин.