

# Технологический стек и подход к разработке порталльных b2b-решений

Artsofte



> 90 штатных специалистов

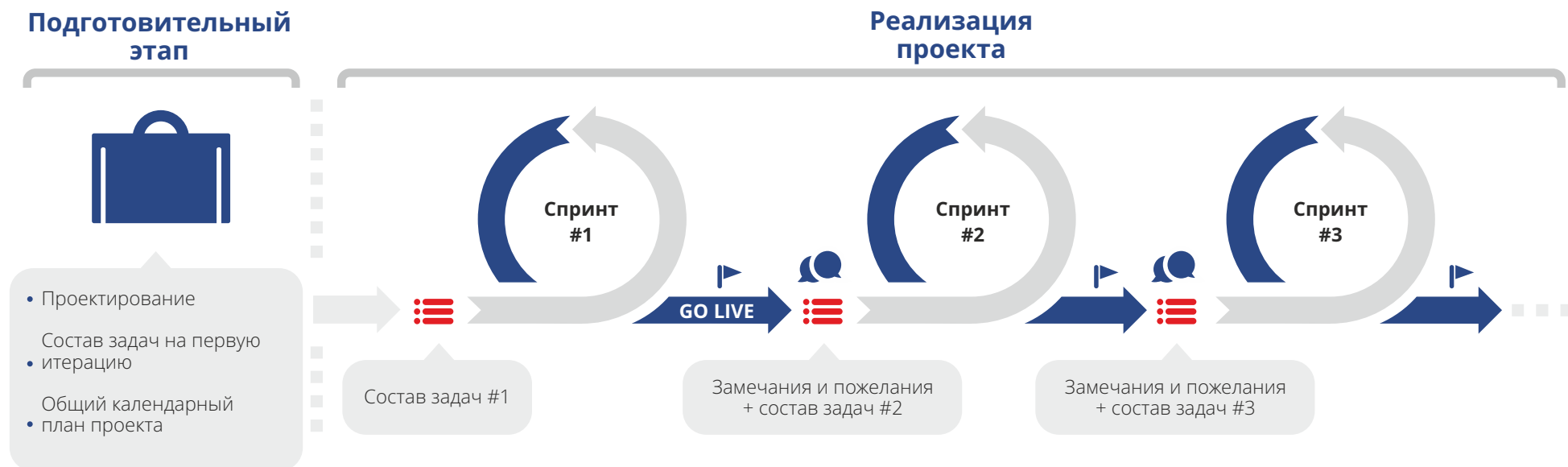
> 500 проектов реализовано с 2002 года

Полный технологический цикл:

от проектирования и дизайна до программной реализации и технического сопровождения

# Подход к разработке

При разработке крупных проектов мы используем Scrum-методологию. Первым этапом проектируем пользовательские интерфейсы, сценарии взаимодействия с системой и план-график реализации проекта. Далее мы получаем несколько равных временных отрезков(спринтов). На каждом из них работает команда разработки из 8-14 человек.



Спринт — это строго фиксированный промежуток времени, за который реализуется конкретный функционал.

В конце спринта мы отдаем готовую часть системы на тестирование Заказчику, анализируем бизнес-требования, замечания и пожелания полученные после тестирования и продолжаем разработку.

Если ожидания расходятся с результатом, мы вносим необходимые корректировки в следующий спринт .

Таким образом, к концу проекта Заказчик получает продукт решающий конкретные, поставленные бизнес-задачи.

# Предпроектное исследование

**Первый этап жизненного цикла разработки состоит из планирования результатов проекта и определения бизнес-задач:**

1. Анализ предметной области и бизнес-процессов предприятия
2. Проектирование интерфейсов и сценариев взаимодействия
3. Составление календарного плана реализации и внедрения проекта

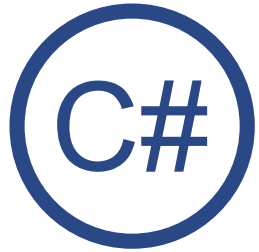
## **Предварительные сроки выполнения этапа**

1-2 календарных месяца

## **Результат этапа**

Карта проекта с описанием процессов для автоматизации, календарным планом выполнения работ, составом и размером команды разработки, прототипами интерфейсов и бюджетным ориентиром на разработку.

# Технологический стек



C#

Это полнофункциональный объектно-ориентированный язык, который поддерживает все три «столпа» объектно-ориентированного программирования: инкапсуляцию, наследование и полиморфизм. Он имеет прекрасную поддержку компонентов, надежен и устойчив благодаря использованию «сборки мусора», обработки исключений, безопасности типов.

В дополнение к основным описанным объектно-ориентированным принципам, язык C# упрощает разработку компонентов программного обеспечения благодаря нескольким инновационным конструкциям языка, в число которых входят следующие:

- Инкапсулированные сигнатуры методов, называемые делегатами, которые поддерживают безопасные уведомления о событиях.
- Атрибуты с декларативными метаданными о типах во время выполнения.
- LINQ, предлагающий встроенные возможности запросов в различных источниках данных.

# Технологический стек



## Entity Framework

Entity Framework позволяет работать с данными в форме специфических для домена объектов и свойств, таких как клиенты и их адреса, без необходимости обращаться к базовым таблицам и столбцам базы данных, где хранятся эти данные. Entity Framework дает разработчикам возможность работать с данными на более высоком уровне абстракции; создавать и сопровождать приложения, ориентированные на данные, используя меньше кода, чем в традиционных приложениях.



## Microsoft SQL Server

Представляет собой платформу для работы с базами данных, обеспечивающую возможность крупномасштабной оперативной обработки транзакций (OLTP), хранения данных и работы с приложениями для электронной торговли; а также является платформой бизнес-аналитики для создания решений по интеграции данных, анализу и составлению отчетов.



## JavaScript

С помощью Javascript можно изменять HTML страницу, изменять стили элементов, удалять или добавлять теги. С его помощью можно узнать о любых манипуляциях пользователя на странице (прокрутка страницы, нажатие любой клавиши, клики мышкой) Через него можно к любому элементу HTML-кода получить доступ и делать с этим элементом множество манипуляций. Можно загружать данные не перезагружая страницу, выводить сообщения, считывать или устанавливать cookie и выполнять множество других действий.

# Технологический стек для frontend-приложений



AngularJS

## Angular JS

JavaScript-фреймворк с открытым исходным кодом. Предназначен для разработки одностраничных приложений. Его цель — расширение браузерных приложений на основе MVC шаблона, а также упрощение тестирования и разработки.



## TypeScript

TypeScript является обратно совместимым с JavaScript и компилируется в последний.

TypeScript отличается от JavaScript возможностью явного статического назначения типов, поддержкой использования полноценных классов (как в традиционных объектно-ориентированных языках), а также поддержкой подключения модулей.

Что призвано повысить скорость разработки, облегчить читаемость, рефакторинг и повторное использование кода, помочь осуществлять поиск ошибок на этапе разработки и компиляции, и скорость выполнения программ.



## CSS

Это язык содержащий набор свойств для определения внешнего вида HTML документа. С его помощью дизайнер имеет полный контроль над стилем и расположением каждого элемента веб-страницы. Это гораздо проще использования обычного набора HTML тегов. Для генерации CSS в своих проектах мы используем LESS.

# Технологический стек для мобильной разработки



## Xamarin

**При разработке мобильных проектов мы используем кросс-платформенный фреймворк Xamarin:**

- Единая бизнес-логика приложения для всех платформ;
- Единое ядро для всех платформ — это быстрое и гибкое внесение изменений, адаптаций и апгрейда;
- Стабильная работа и высокая производительность приложений, сравнимая с производительностью нативной разработки на нескольких платформах: iOS, Android, WindowsPhone, Windows 8 и др;
- Приложения разрабатываются на самом популярном языке программирования. Вам не нужен отдельный разработчик под каждую платформу.



# Команда проекта

Сложность проекта требует участия фиксированной команды полностью погруженной только в решение бизнес-задач этого проекта.

Со своей стороны, мы предлагаем выделенную команду min из 11-14



**Менеджер  
проекта**



**Аналитик**



**Системный  
архитектор**



**Программисты**



**HTML-технолог**



**Тестировщик**



**Арт-директор**



**Дизайнер**



**Проектировщик  
интерфейсов**

С вашей стороны потребуется по 1 человеку из каждого автоматизируемого бизнес-процесса, для детализации бизнес потребностей, а также руководитель проекта, принимающий стратегически важные решения на всём этапе разработки и развития проекта.

Спасибо!

Николай Адеев  
Борт №1  
моб.: +7 912 242 67 56  
эл. почта: n.adeyev@artsofte.ru

**Artsofte**