

Настольный Сервер

Сервис настольных онлайн-игр

Подготовили: Антонов А.А.,
Тарасов А.В.,
Кусакин А.А.

Руководитель: Тарасов В.С.

Введение

Настольные игры всегда пользовались большой популярностью у людей всех возрастов. В наше время появляется все большее количество игровых платформ, предоставляющих пользователям возможности играть в такие игры.

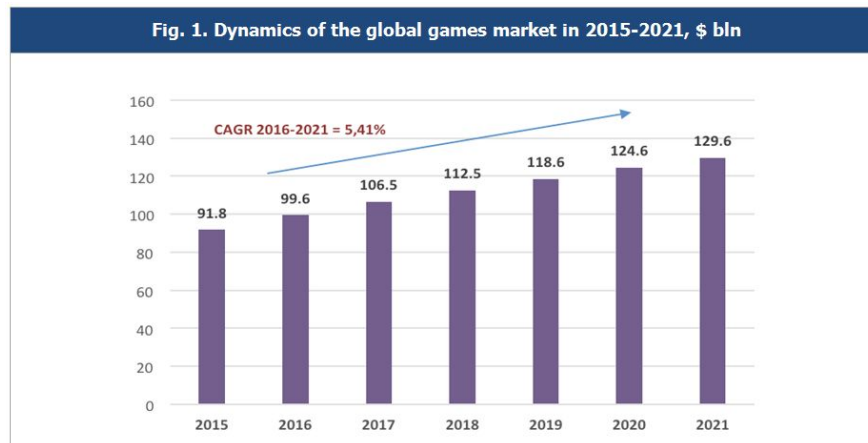
Активно развиваются виртуальные столы для ММО-игр, игр вроде шахмат и т.д.

Однако менее популярные игры лишены такой поддержки, и принять участие в желаемой игре зачастую достаточно проблематично.

Целевой рынок и возможности

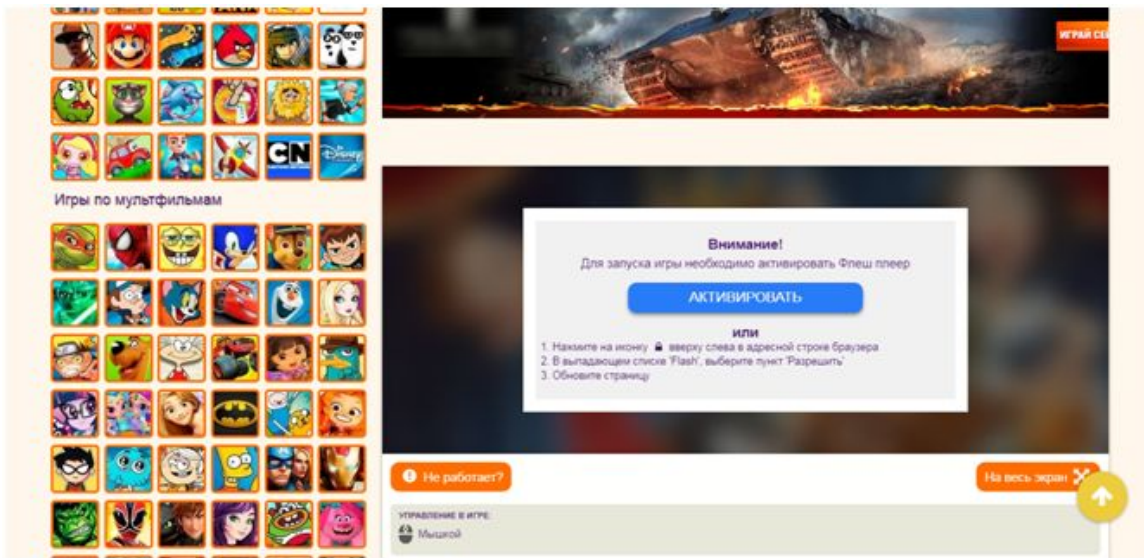
- Широкая целевая аудитория - настольными играми интересуются большое количество людей практически всех возрастов
- Для использования приложения не нужно его скачивать и устанавливать - необходим лишь браузер и стабильное интернет-соединение
- Большая популярность проектов такого рода дает большие возможности

*по данным исследования J'son and Partners



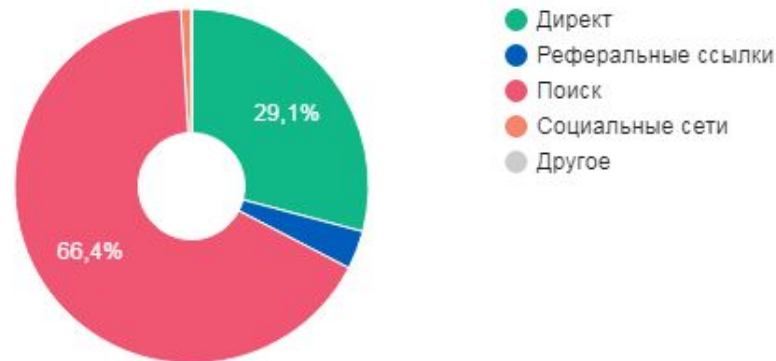
Обзор аналогов: платформы F2P-игр

- + Не нужно регистрироваться, чтобы играть
- + Большой выбор игр



- Большинство приложений до сих пор используют Flash Player
- Нет возможности игры с другими людьми
- Минимум возможностей по взаимодействию с приложением
- Огромное количество рекламы, мешающей играть

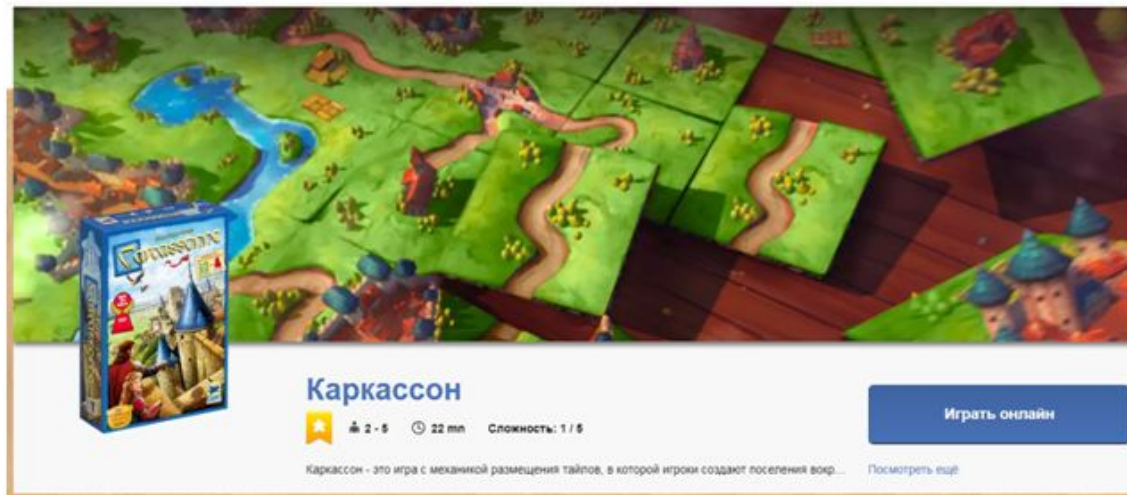
Обзор аналогов: платформы F2P-игр



- Достаточно высокая популярность в RU-регионе (по данным SimilarWeb)
- Предоставляют однообразный и распространенный контент, не рассчитывая на многократное посещение - большинство пользователей переходит на сайт через поиск

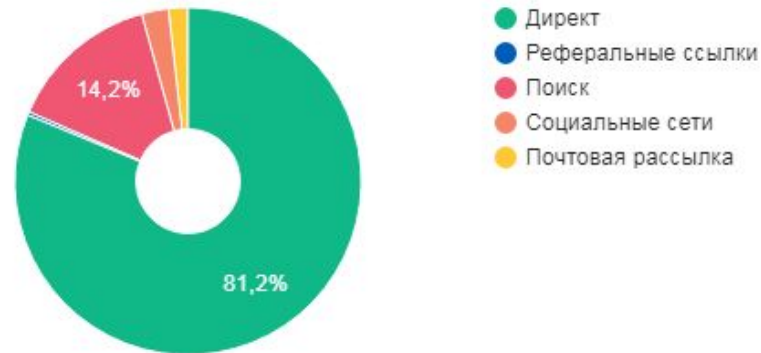
Обзор аналогов: платформы P2P-игр

- + Отсутствует реклама
- + Возможность онлайн-игры с другими людьми
- + Аудио- и видео-чат
- + Большой выбор уникальных игр



- Платная подписка на сервис
- В игре могут участвовать только члены клуба

Обзор аналогов: платформы P2P-игр



- Имеют низкую популярность в RU-регионе (по данным SimilarWeb)
- Рассчитаны на многократное посещение пользователей - большинство пользователей переходит на сайт по ссылке

Постановка задачи

Необходимо разработать веб-приложение, реализующее функциональность игровой платформы, специализирующейся на жанре настольных игр.

Ключевые особенности:

- осуществление взаимодействия пользователей - голосовое общение;
- независимость от сторонних платформ и плагинов (таких как Flash);
- низкий порог вхождения - отсутствие обязательной регистрации и платных подписок.

Возможности пользователей

- Принимать участие в игре может как зарегистрированный пользователь, так и гость
- Участники игры могут общаться с помощью голосового чата
- Создатель игровой комнаты может приглашать новых участников



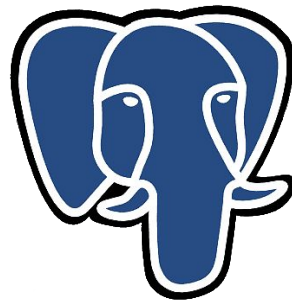
Средства реализации

Серверная часть:

- Spring
- PostgreSQL

Клиентская часть:

- HTML5
- Angular
- NGINX
- WebRTC



Архитектура системы

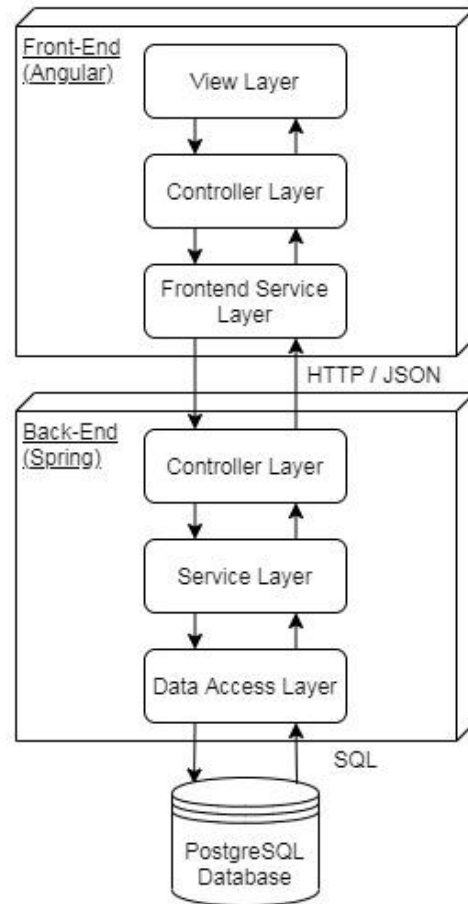
Используется архитектура MVC как на стороне сервера, так и на клиентской стороне.

Для связи клиентской и серверной части приложения используется архитектурный стиль REST.

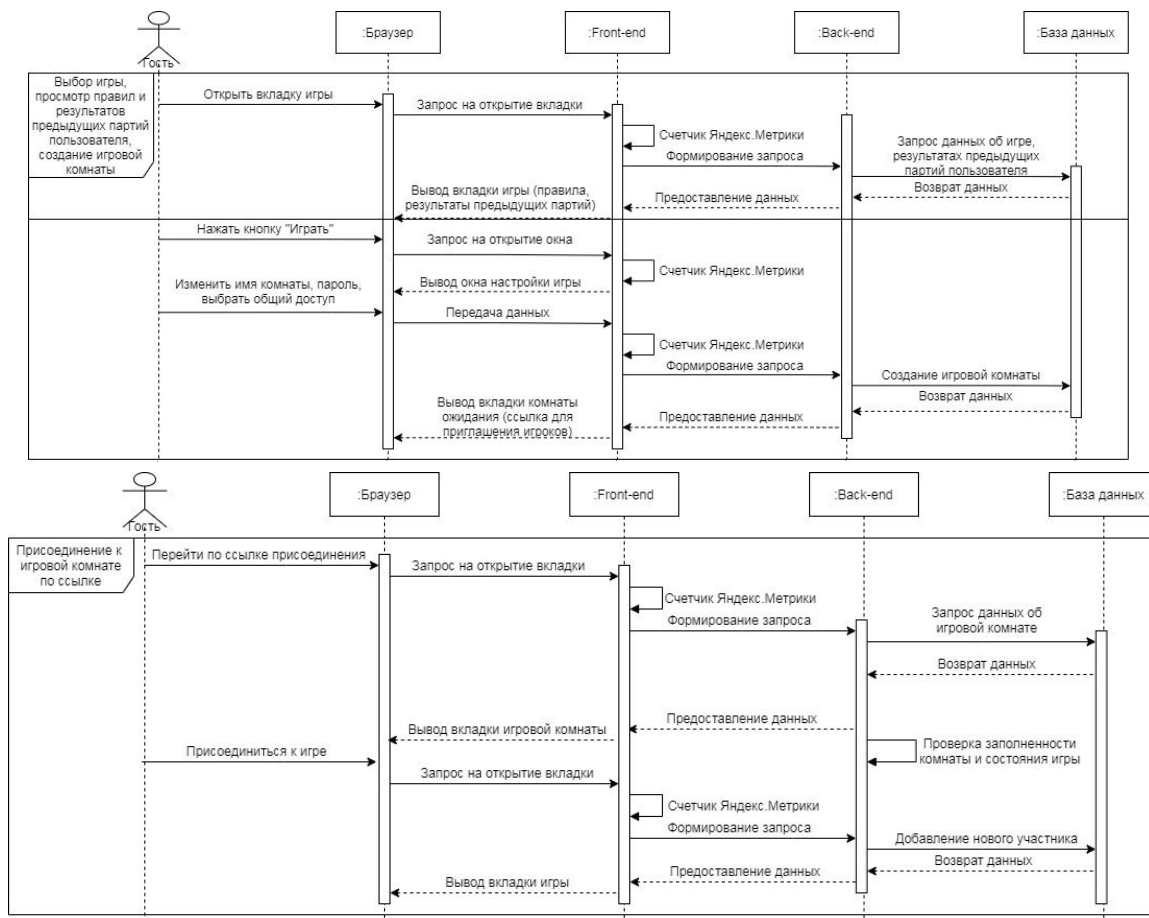
Клиентская часть приложения использует HTTP-сервер NGINX.

Back-End часть системы развернута на выделенном сервере.

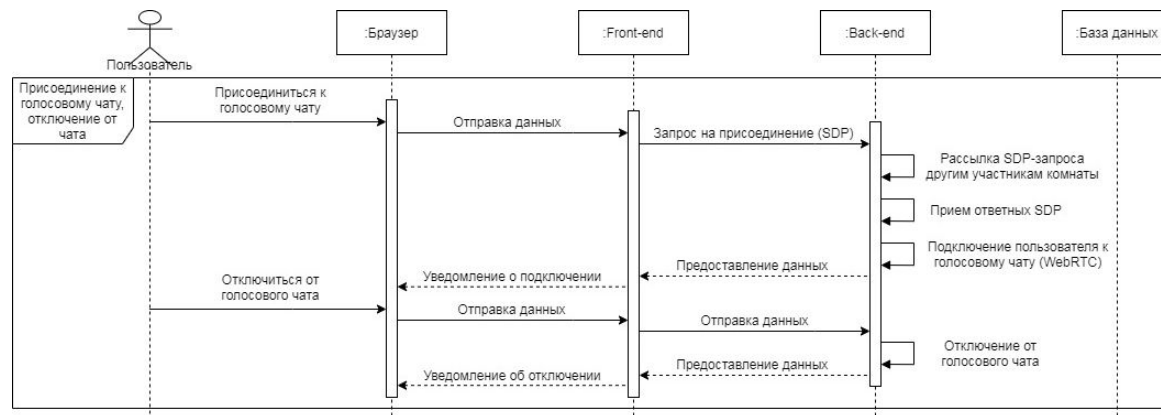
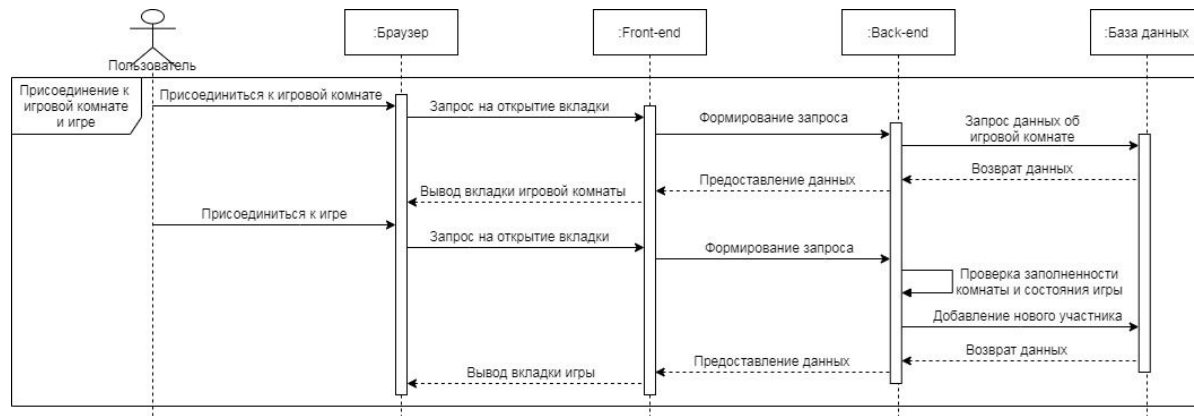
Отдельно развернут сервер базы данных PostgreSQL.



Основные сценарии



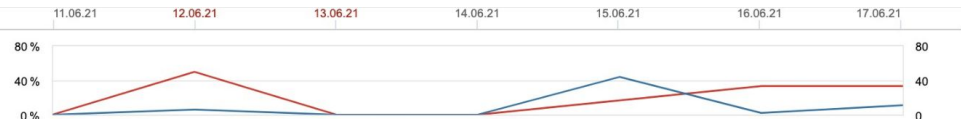
Основные сценарии



Метрики

1. кнопка входа

Конверсия 26,5 %
Достижения цели 63
Целевые визиты 9



2. кнопка регистрации

Конверсия 26,5 %
Достижения цели 63
Целевые визиты 9



3. переход к регистрации

Конверсия 8,82 %
Достижения цели 4
Целевые визиты 3



4. начать игру

Конверсия 26,5 %
Достижения цели 28
Целевые визиты 9



5. личный кабинет

Конверсия 5,88 %
Достижения цели 2
Целевые визиты 2



6. Автоцель: отправка формы

Конверсия 29,4 %
Достижения цели 85
Целевые визиты 10



7. вход по ссылке в игру

Конверсия 5,88 %
Достижения цели 20
Целевые визиты 2

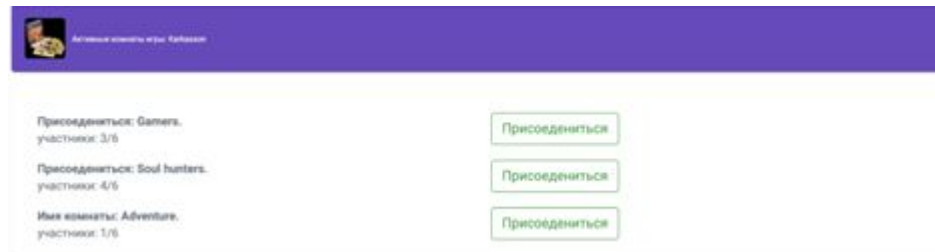


Интерфейс приложения

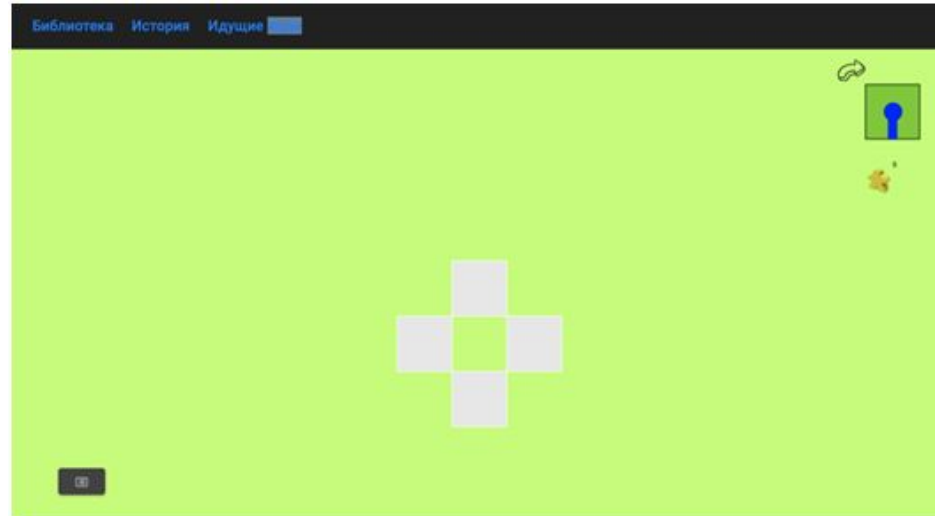
Библиотека игр



Идущие игры



Игровое поле



Валидация

После завершения этапа разработки были проведены 3 вида тестирования:

- дымовое тестирование;
- UI-тестирование;
- Usability-тестирование.

Все этапы тестирований были успешно пройдены.

Работа приложения была протестирована в популярных браузерах (Mozilla Firefox, Chrome, Opera, Яндекс.Браузер).

Кроме того, 10 участников Usability-тестирования, ранее не пользовавшиеся приложением, были опрошены на предмет качества разработанного приложения с точки зрения конечного пользователя

Команда

Антонов Александр:

- Back-End разработка;
- работа с БД

Тарасов Андрей:

- Front-End разработка;
- работа с WebRTC;
- развертывание системы;
- работа с Яндекс.Метриками

Кусакин Андрей:

- ведение документации;
- анализ рынка;
- тестирование

В процессе работы были получены следующие навыки:

- командного взаимодействия;
- разделения трудовых обязанностей;
- разработки приложения в формате Agile

Заключение

Было разработано и развернуто веб-приложение, реализующее функциональность игровой платформы, специализирующейся на жанре настольных игр.

Разработанная система отвечает всем заявленным требованиям.

Основным направлением развития системы является расширение списка доступных игр для привлечения новых пользователей.

Настольный Сервер

Сервис настольных онлайн-игр

Подготовили: Антонов А.А.,
Тарасов А.В.,
Кусакин А.А.

Руководитель: Тарасов В.С.