

**KAUNO TECHNOLOGIJOS UNIVERSITETAS**

**INFORMATIKOS FAKULTETAS**

**INFORMACINIŲ SISTEMŲ PAGRINDŲ (P170B114)**

***LABORATORINIŲ DARBŲ ATASKAITOS***

**Dėstytojas:**

Lekt. Edvinas Sinkevičius

**Studentai:**

Karolis Stončius – IFF 6/13

Tadas Kalvaitis – IFF 6/13

Gabrielius Ulejevas – IFF 6/13

Domantas Banionis – IF 6/2

**Kaunas 2018**

# Turinys

Contents

[Turinys 2](#_Toc524886519)

[Įvadas 3](#_Toc524886520)

[Komandos sudėtis 3](#_Toc524886521)

[Sistemos paskirtis 4](#_Toc524886522)

[Sistemos aprašas 4](#_Toc524886523)

[Posistemės 4](#_Toc524886524)

[Funkcijų hierarchija 4](#_Toc524886525)

[Realizacinės priemonės 4](#_Toc524886526)

[Reikalavimų modelis 5](#_Toc524886527)

[Reikalavimų analizės modelis 6](#_Toc524886528)

[Projekto modelis 7](#_Toc524886529)

[Išvados 8](#_Toc524886530)

# Įvadas

## Komandos sudėtis

**Komandos pavadinimas** – „ManualShift“

**Programos pavadinimas** – „Gear“

**Tema –** Žaidimų parduotuvė

**Nariai:**

1. ██ Karolis Stončius – IFF 6/13
2. ██ Tadas Kalvaitis – IFF 6/13
3. ██ Gabrielius Ulejevas – IFF 6/13
4. ██ Domantas Banionis – IF 6/2

**Projektas talpinamas GITHUB** – <https://github.com/Manual-Shift>

# Sistemos paskirtis

## Sistemos aprašas

Sistemos paskirtis leisti kūrėjams lengvai dalintis savo sukurtais žaidimais, stebėti įvairią statistiką, gauti atsiliepimus iš žaidėjų bei kitų kūrėjų. Paprastiems užsiregistravusiems vartotojams sudaroma galimybė paprastai nusipirkti ir parsisiųsti žaidimus, juos reitinguoti bei rašyti komentarus. Taip pat komunikuoti su kūrėjais bei kitais vartotojais, sukurti uždaras grupes bendravimui su draugais.

Naudotojų tipai:

* Paprastas vartotojas
* Kūrėjas
* Administratorius

## Posistemės

* Žaidimo puslapis
* Kūrėjo dalies valdymas
* Naudotojo dalies valdymas
* Žaidimų parduotuvė

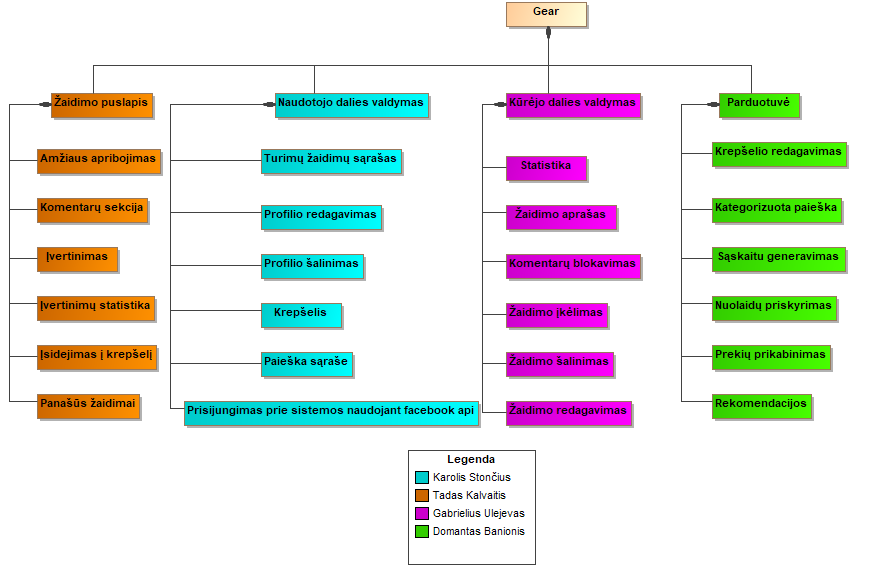
**Žaidimo puslapis.** Vartotojas atidaręs žaidimo puslapį, ant kurio yra uždėtas amžiaus apribojimas, bus paprašytas patvirtinti savo amžių ir pagal tai sistema nuspręs ar vartotojas bus įleistas į puslapį ar ne. Vartotojas jau patekęs į puslapį matys informaciją apie žaidimą: aprašą, žanrus, kategoriją, išleidimo datą, leidėjus, pristatomąjį vaizdo filmuką bei nuotraukas. Puslapio apačioje bus komentarų sekcija, kurioje matomi kitų naudotojų komentarai apie žaidimą. Šalia esančiame laukelyje bus galima palikti ir savo komentarą bei įvertinti žaidimą žvaigždutėmis nuo 0 – 5, kur 0 reiškia „labai blogai“, o 5 – „labai gerai“. Dešinėje puslapio pusėje bus matoma įvertinimų statistika: kiek kokių įvertinimų buvo palikta, koks vidutinis įvertinimas, kiek iš viso įvertinimų ir komentarų buvo palikta. Vartotojas norėdamas įsigyti žaidimą galės jį įsidėti į pirkinių krepšelį paspausdamas mygtuką „dėti į krepšelį“. Po žaidimo aprašu taip pat rodomi panašūs žaidimai (tai tokie žaidimai, kurie yra toje pačioje kategorijoje).

**Kūrėjo dalies valdymas.** Kūrėjas prisijungęs prie sistemos turės galimybę įkelti žaidimą į sistemą paspaudęs mygtuką „Įkelti žaidimą”. Atsidariusiame lange pasirinkus žaidimo failą ir patvirtintus paspaudant „Taip”. Įkėlęs žaidimą kūrėjas galės: suteikti pavadinimą, aprašą, įkelti susijusias su produktu nuotraukas bei YouTube vaizdo įrašą, kuriame matoma žaidimo eiga arba trumpas pristatymas apie žaidimą, nustatyti kategoriją bei versiją. Norėdamas redaguoti informaciją, kūrėjas tai galės padaryti paspaudės mygtuką „Redaguoti”, kuris bus puslapio pačioje. Atlikus redagavimą, norint išsaugoti pakeitimus reikės paspausti „Išsaugoti”. Kūrėjas taip pat turės galimybę pašalinti žaidimą iš sistemos, paspaudęs ,,Panaikinti žaidimą“ , esantį šalia redagavimo mygtuko. Tai padarius, sistema paprašys patvirtinti veiksmą, pasirinkus „Taip” jis bus įvykdytas, „Ne” - atšauktas. Kūrėjas turės galimybę administruoti vartotojų paliktus komentarus prie jo įkelto žaidimo: juos pašalinti, duoti įspėjimą ar pažymėti kaip „svarbų” (bus rodomas viršuje). Taip pat bus suteikta galimybė stebėti statistika apie produkto pardavimus, uždarbį, žaidimo atsisiuntimų kiekį, žmonių skaičių, kurie buvo apsilankę žaidimo puslapyje.

**Naudotojo dalies valdymas.** Naudotojas prisijungęs prie sistemos galės atsidaryti savo vartotojo profilį, paspaudęs ant savo vartotojo slapyvardžio arba nuotraukos, kurie bus viršutinėje dešinėje naršyklės lango dalyje. Jame, kairėje puslapio pusėje, rodomas turimų žaidimų sąrašas, virš jo bus paieškos laukelis, kur įvedus norimo žaidimo pavadinimą, atsivers langelis su jį atitinkančia ikona ir pavadinimu. Paspaudus ant jo, parodoma truputį informacijos apie žaidimą: pirkimo data, kategorija, žanras, parsisiuntimo mygtukas bei nuoroda į žaidimo puslapį. Taip pat naudotojui paspaudus mygtuką „Redaguoti profilį” atsidarys naujas puslapis, kuriame jis galės redaguoti savo profilį: pakeisti slaptažodį, elektroninį paštą, slapyvardį bei profilio nuotrauką. Norint pašalinti naudotojo paskyrą reikės paspausti „Pašalinti profilį” mygtuką, kuris yra profilio redagavimo puslapio apačioje, ir atsivėrus naujam langui patvirtinti savo pasirinkimą (paspausti mygtuką „Taip”). Vartotojo puslapyje taipogi bus galima matyti jo pirkinių krepšelį paspaudus „Pirkinių krepšelis”. Naudotojui suteikta galimybė prie sistemos prisijungti ir su savo „Facebook” prisijungimo duomenimis naudojant tam skirtą API.

**Žaidimų parduotuvė.** Atidarius pagrindinį parduotuvės langą, lango viršutinėje dalyje naudotojui bus matomas tą dieną rekomenduojamų/prisegtų žaidimų sąrašas. Sąrašo tipas „Statinis“ kai elementų mažiau nei trys imtinai, „Ciklinis“ kai elementų kiekis didesnis nei trys. Lango viduryje – sutrumpintas žaidimų sąrašas su 3 rūšiavimo stiliais: „Populiariausi“, „Pigiausi“, „Naujausi“. Sąrašo apačioje 2 mygtukai: „Rodyti daugiau“ ir „Išplėstinė paieška“. Lango dešinėje pusėje – valdymo skydelis. Valdymo skydelis vartotojui suteiks informacijos apie jo balansą ir krepšelio kainą bei duos greitą prieigą prie krepšelio turinio ir leis atlikti greitą „Išplėstinę paiešką“. Išplėstinė paieška turės savą puslapį. Paieškos puslapio viršuje – Valdymo skydelis. Paieškos puslapio kairėje – žymų sąrašas bei paieškos laukas, o dešiniau jo rezultatų sąrašas. Norint susimokėti bus atidaromas langas su sugeneruota sąskaita. Šiame lange bus galima keisti krepšelio turinį bei naudoti nuolaidos kodus. Po apmokėjimo sugeneruojamas kvitas su specialiu URL. Jei naudotojas turės paskyrą tuomet visi pervedimai bus matomi naudotojo profilyje. Administratoriai parduotuvėje galės prekėms suteikti nuolaidas su laiko limitu, taip pat galės nustatytam laiko tarpui prisegti žaidimus į rekomendacijų sąrašą.

## Funkcijų hierarchija



## Realizacinės priemonės

* Programavimo kalbos: C#, JavaScript
* BackEnd: C#
* FrontEnd: C#, JavaScript (Numanomai bus naudojamas React.js)
* DBVS: MySql
* UML diagramos: MagicDraw
* Versijų valdymo sistema/Projekto talpykla: Github
* Dokumentacija: Word
* Planavimas: Github - Projects
* Dirbama **Agile** trumpų sprintų metodu

**Darbų pasiskirstymas**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Karolis Stončius | Tadas Kalvaitis | Gabrielius Ulejevas | Domantas Banionis |
| Lyderis |  |  | ✓ |  |
| Vartotojo profilis | ✓ |  |  |  |
| Kūrėjo profilis |  |  | ✓ |  |
| Žaidimų parduotuvė |  |  |  | ✓ |
| Žaidimų puslapis |  | ✓ |  |  |
| Duomenų bazės projektavimas | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| Testavimas | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| Dokumentacija | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| UML | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |

# Reikalavimų modelis

# Reikalavimų analizės modelis

# Projekto modelis

# Išvados