

**KAUNO TECHNOLOGIJOS UNIVERSITETAS**

**INFORMATIKOS FAKULTETAS**

**INFORMACINIŲ SISTEMŲ PAGRINDŲ (P170B114)**

***LABORATORINIŲ DARBŲ ATASKAITOS***

**Dėstytojas:**

Lekt. Edvinas Sinkevičius

**Studentai:**

Skirmantas Navickas – IFF 6/1

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“

**Nariai:**

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

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

**Darbų pasiskirstymas**

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

# 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.

## Posistemės

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

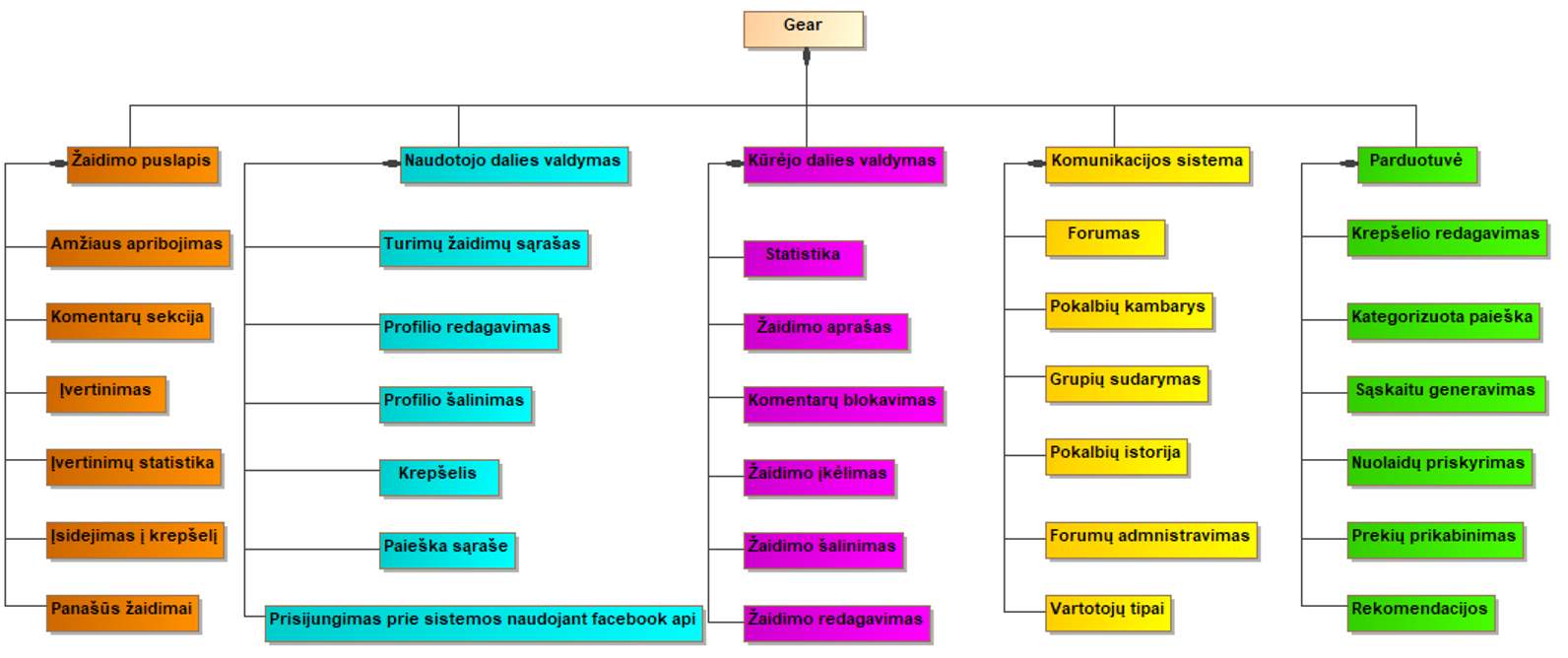
**Žaidimo puslapis.** Vartotojas atidaręs žaidimo puslapį, ant kurio yra uždėtas amžiaus apribojimas, bus paprašytas patvirtinti savo amžių ir pagal tai sistema nuspręs ar vartotojas bus įleistas į puslapį ar ne. Vartotojas jau patekęs į žaidimo puslapį matys komentarų sekciją, kurioje bus visi komentarai apie žaidimą, taip pat jis galės palikti savo komentarą bei įvertinti žaidimą žvaigždutėmis nuo 0 – 5, kur 0 reiškia „labai blogai“, o 5 – „labai gerai“. Puslapyje bus matoma įvertinimų statistika, kiek kokių įvertinimų buvo palikta ir koks vidutinis įvertinimas. Taip pat kiek iš viso įvertinimų ir komentarų buvo palikta. Vartotojas norėdamas įsigyti žaidimą galės jį įsidėti į pirkinių krepšelį paspausdamas mygtuką „dėti į krepšelį“. Dar puslapyje bus rodomi panašūs žaidimai (tai tokie žaidimai, kurie yra toje pačioje kategorijoje).

**Kūrėjo dalies valdymas** leidžia kūrėjui įkelti žaidimą į sistemą. Kūrėjas gali patalpinti kelis žaidimus. Įkėlus žaidimą kūrėjas gali redaguoti informaciją apie įkeltą žaidimą, kaip jo pavadinimą, aprašą, susijusias su produktu nuotraukas, patalpint žaidimą į duomenų bazę, įkelti YouTube vaizdo įrašą, kuriame matomas žaidimo eiga arba trumpas pristatymas apie žaidimą, nustatyti pasiekiamumą vartotojams, kategorijos nustatymas, versijos sistemos, visa informaciją apie žaidimą bus tiktai išsaugoma paspaudus ,,Saugoti“. Kūrėjas gali redaguoti visą įkeltą informaciją apie žaidimą, paspaudus mygtuką ,,Redaguoti“. Kūrėjas irgi gali pašalinti žaidimą iš sistemos, paspaudus ,,Panaikinti“ . Taip pat kūrėjo posistemė gali pašalinti komentarą apie žaidimą. Norint kad būtų nematomas tam tikras komentaras reikią jį prie jo kūrėjas turi paspausti ,,Pašalinti“. Kūrėjas gali matyti statistiką vamzdiškai apie produkto pradavimą, jo uždarbį, žaidimo atsisiuntimo kiekį, žmonių skaičių, kurie buvo apsilankė, pasirinkus puslapį ,,Statistika“.

**Naudotojo dalies valdymas.** Naudotojas prisijungęs prie sistemos gali atsidaryti savo vartotojo profilį, kuris yra viršutinėje dešinėje naršyklės lango dalyje. Paspaudus “Profilis” atidaromas vartotojo puslapis. Jame rodomas turimų žaidimų sąrašas, virš jo yra paieškos laukelis, kur įvedus norimo žaidimo pavadinimą, atsiveria laukelis su jį atitinkančia ikona ir pavadinimu. Paspaudus ant laukelio parodoma truputį informacijos apie žaidimą: pirkimo data, kategorija, žanras bei mygtukas su nuoroda i jo puslapį. Taip pat naudotojas paspaudęs “Redaguoti profilį” mygtuką gali redaguoti savo profilį: pakeisti slaptažodį, elektroninį paštą, slapyvardį bei avatarą. Norint pašalinti naudotojo paskyrą reikia paspausti “Pašalinti profilį” mygtuką ir atsiverus naujam languj patvirtinti savo pasirinkimą.

**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

* Programavmo kalba: C#
* DBVS: MySql
* Vartotojo sąsaja: C#/JavaScript
* UML diagramos: MagicDraw
* Versijų valdymo sistema/Projekto talpykla: Github
* Dirbama **Agile** trumpų sprintų metodu

# Reikalavimų modelis

# Reikalavimų analizės modelis

# Projekto modelis

# Išvados