#### Дипломна робота

#### Тема:

«Розробка моделей, алгоритмічного та програмного забезпечення для керування бізнес-грою «Маркетинговий канал»

#### Виконав:

ст. гр. ІФ-39в, Лубенський В. Є.

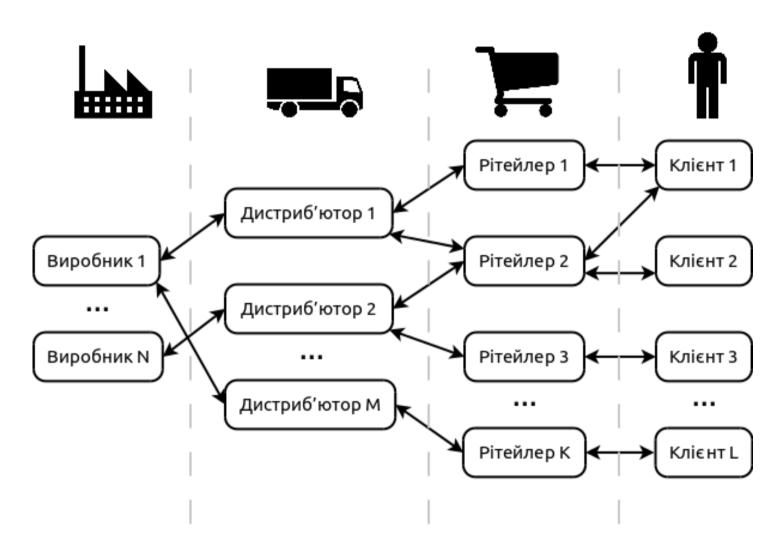
#### Керівник:

доц. Орехов С. В.

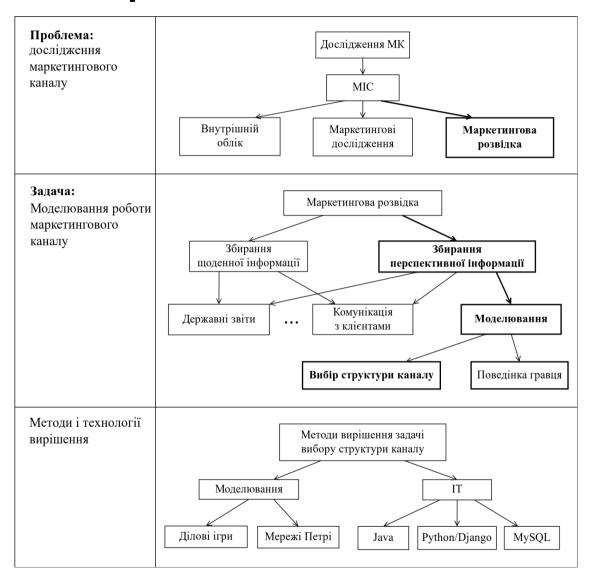
#### Етапи виконання роботи

- 1. Опис предметної області (слайди 3—4);
- 2. Постановка задачі (слайд 5);
- 3. Схема вирішення задачі (слайд 6);
- 4. Огляд підходів (слайд 7);
- 5. Модель ділової гри у вигляді мережі Петрі (слайди 8—9);
- 6. Ігровий цикл (слайд 10);
- 7. Системна архітектура (слайд 11);
- 8. Використання ПЗ (слайди 12—17).

### Опис предметної області

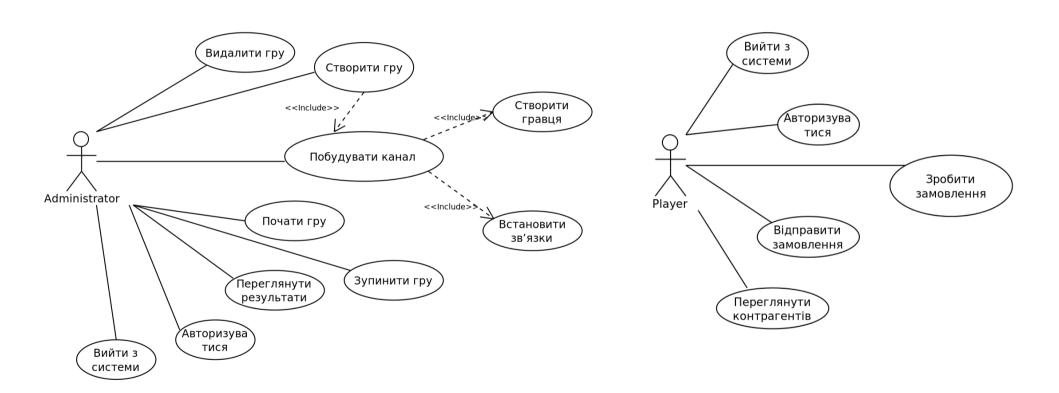


### Опис предметної області



#### Постановка задачі

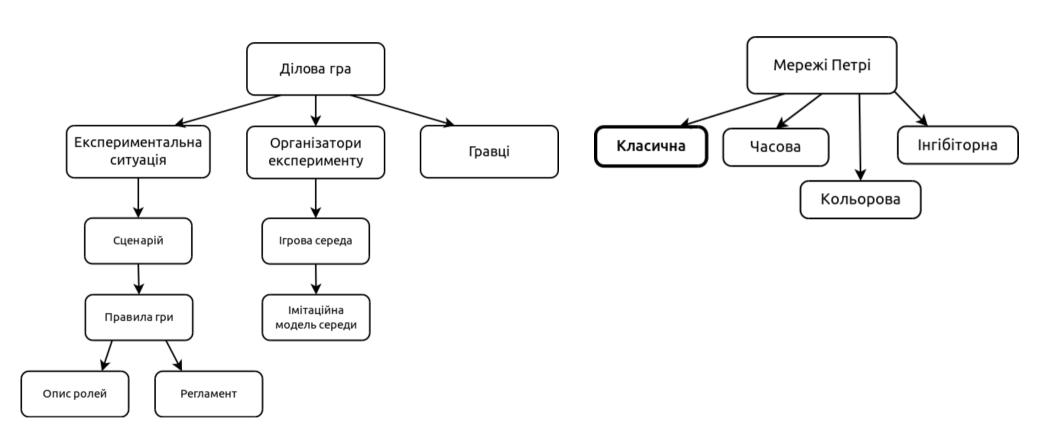
Постановка задачі на розробку: розробити програмну систему, що буде визначати об'єм потенційного попиту в маркетинговому каналі, що складається з деякого переліку учасників, що поділені на чотири ролі відповідно до структури каналу.



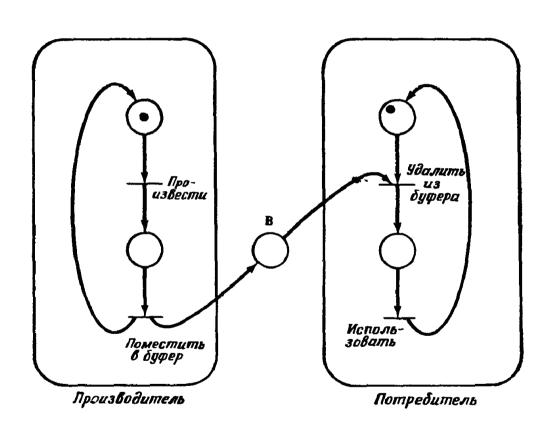
#### Схема розв'язання задачі

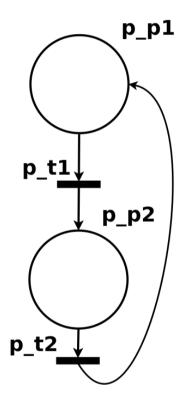


### Огляд підходів для вирішення задачі

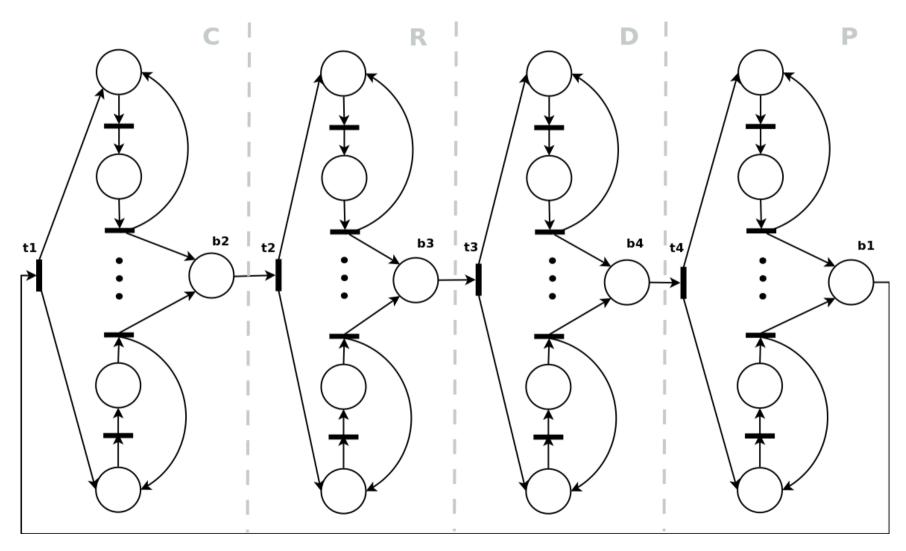


### Модель ділової гри

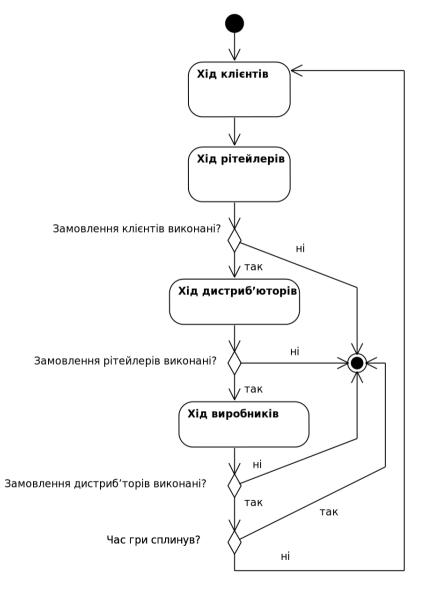




# Схематичне зображення моделі ділової гри у вигляді мережі Петрі

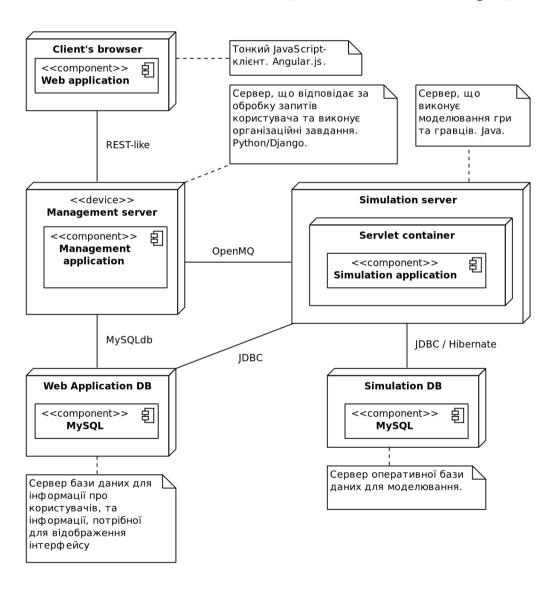


### Ігровий цикл

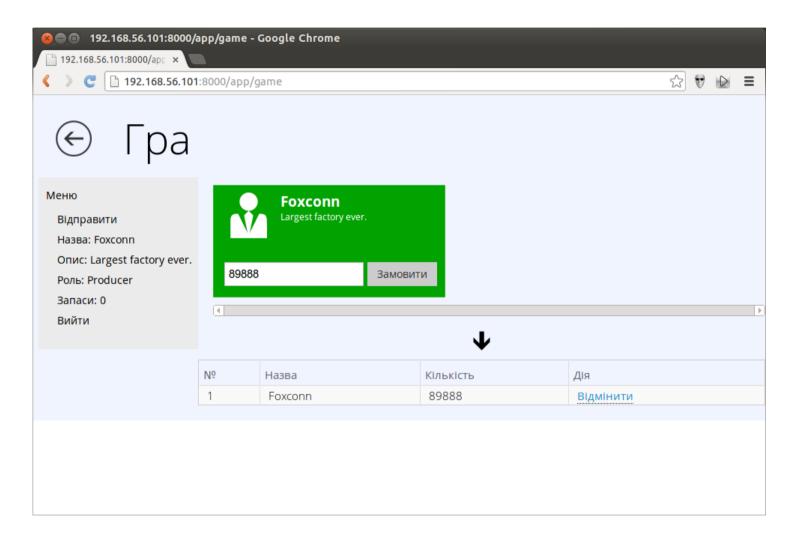


Лубенський В. €., ІФ-39в

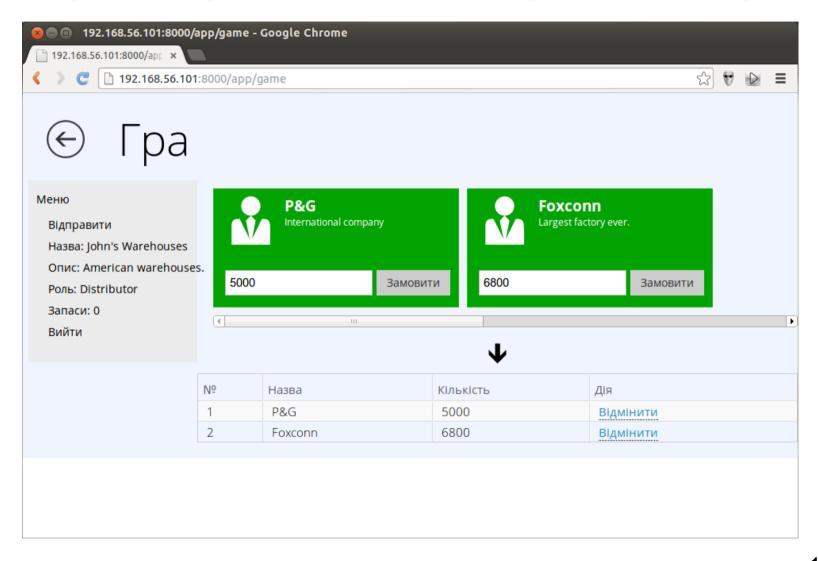
#### Системна архітектура



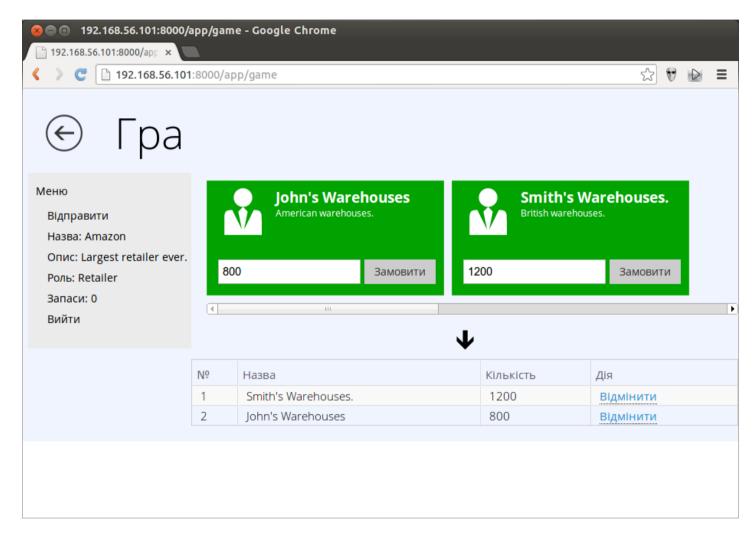
# Використання ПЗ. Екран гравця. Виробник.



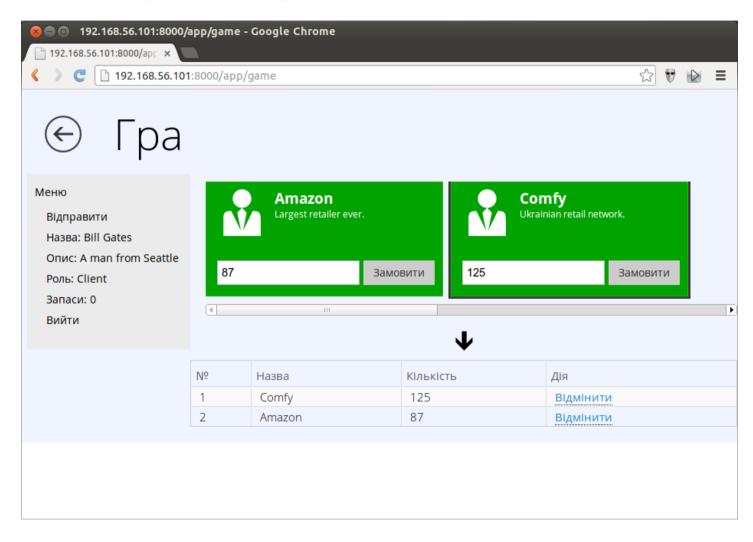
# Використання ПЗ. Екран гравця. Дистриб'ютор.



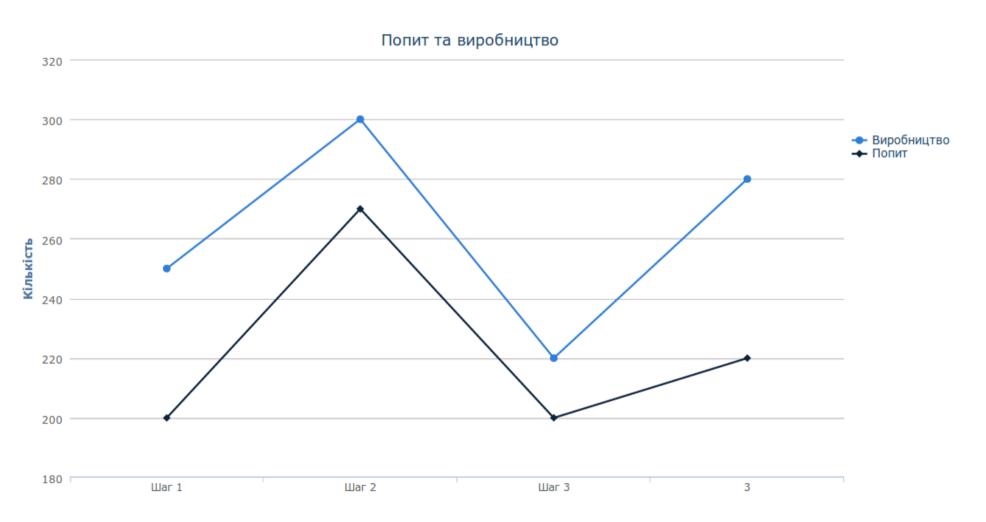
# Використання ПЗ. Екран гравця. Рітейлер.



## Використання ПЗ. Екран гравця. Клієнт.



# Використання ПЗ. Результати.



### Отримані результати