

Serwis łączący graczy „Omni-kom”

Spis treści

Serwis łączący graczy „Omni-kom”	1
Spis treści	1
Wstępny opis projektu	3
Dziedzina problemowa	3
Cel	3
Zakres odpowiedzialności systemu	3
Użytkownicy systemu	3
Wymagania użytkownika	4
Wymagania na system	5
Wymagania funkcjonalne — diagram klas	5
Diagram sekwencji dla przypadku użycia „Kupowanie gry”	6
Przebieg domyślny — użytkownik kupuje produkt dla siebie	6
Diagram aktywności dla przypadku użycia „Kupowanie gry”	7
Diagram stanu dla klasy Game	7
.....	7
Wymagania нефункционалне – miary	7
Opis przyszłej ewolucji systemu	8
Słownik pojęć z dziedziny problemowej	8
Pojęcie	8
Termin	8
Omówienie decyzji projektowych	9

Wstępny opis projektu

Dziedzina problemowa

Projekt portalu z grami został wymyślony przez grupę znajomych, chcących umożliwić sobie i graczom większej interakcji między sobą w kwestii grania oraz możliwość posiadania biblioteki gier, gdzie będą mogli śledzić postępy.

Cel

Celem systemu jest umożliwienie graczom interakcji między sobą, dokonywanie zakupów wybranych gier oraz śledzenie postępów w grze.

Zakres odpowiedzialności systemu

System powinien umożliwiać

1. Graczom
 - Dokonywanie zakupów gier
 - Kontaktowanie się z innymi graczami
 - Dodawanie znajomych do konta
 - Śledzenie postępów w swoich grach
2. Gościom
 - Przeglądanie katalogu
 - Zakładanie konta

Użytkownicy systemu

Potencjalnymi użytkownikami systemu są gracze, niezarejestrowani użytkownicy (goście) oraz podsystem czasu.

Wymagania użytkownika

System miałby zastosowanie w ułatwieniu graczom dokonywania zakupów gier komputerowych, konsolowych i nie tylko. Użytkownicy mają dostęp do biblioteki gier, które posiadają. Mogą też zobaczyć szczegóły konkretnej gry, gdzie mają opcje na uruchomienie gry lub zmiana parametrów uruchomienia, np. dodatki do niej.

Gracz dla każdej gry może zdobyć osiągnięcia. Każde z nich posiada takie właściwości jak “rzadkość” - czyli ile procent graczy już posiada to osiągnięcie, status odblokowania, tytuł oraz identyfikator.

System umożliwia również zakup gier dostępnych z katalogu, gdzie każda gra posiada identyfikator, tytuł, opis, cenę, PEGI, producenta i tagi. Gry dzielą się na gatunki, które ułatwiają przeglądanie i filtrowanie katalogu.

Informacje o transakcjach są przechowywane w historii transakcji. Każda jest zapisywana w historii transakcji z następującymi danymi o identyfikatorze, nazwa i zapłacona kwota.

Serwis obsługuje również funkcjonalność posiadania kont zarejestrowanych członków. Każdy z nich ma: identyfikator, imię, nazwisko, adres mailowy oraz stan portfela. Zalogowani członkowie posiadają również możliwość dodania innych użytkowników jako znajomych.

Członek może rozpoczynać rozmowy z dodanymi znajomymi, tworzyć czaty grupowe, o maksymalnej liczbie 99 osób. Czat posiada swój identyfikator, listę członków, właściciela i nazwę.

Czat można zamknąć, dodawać oraz usuwać z niego członków. Tylko właściciel ma uprawnienia do zarządzania utworzonym czatem.

Wymagania na system

Wymagania funkcjonalne — diagram klas

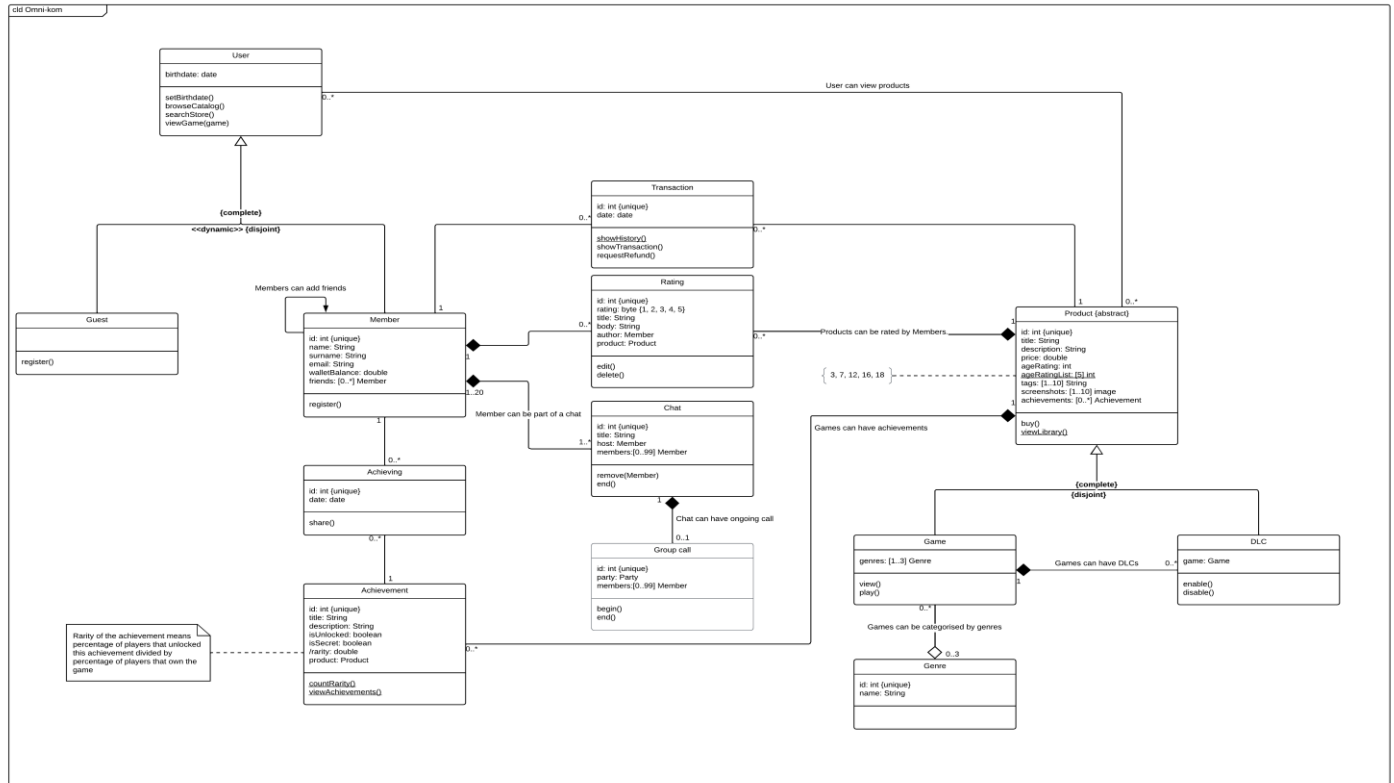


Diagram sekwencji dla przypadku użycia „Kupowanie gry”

Przebieg domyślny — użytkownik kupuje produkt dla siebie

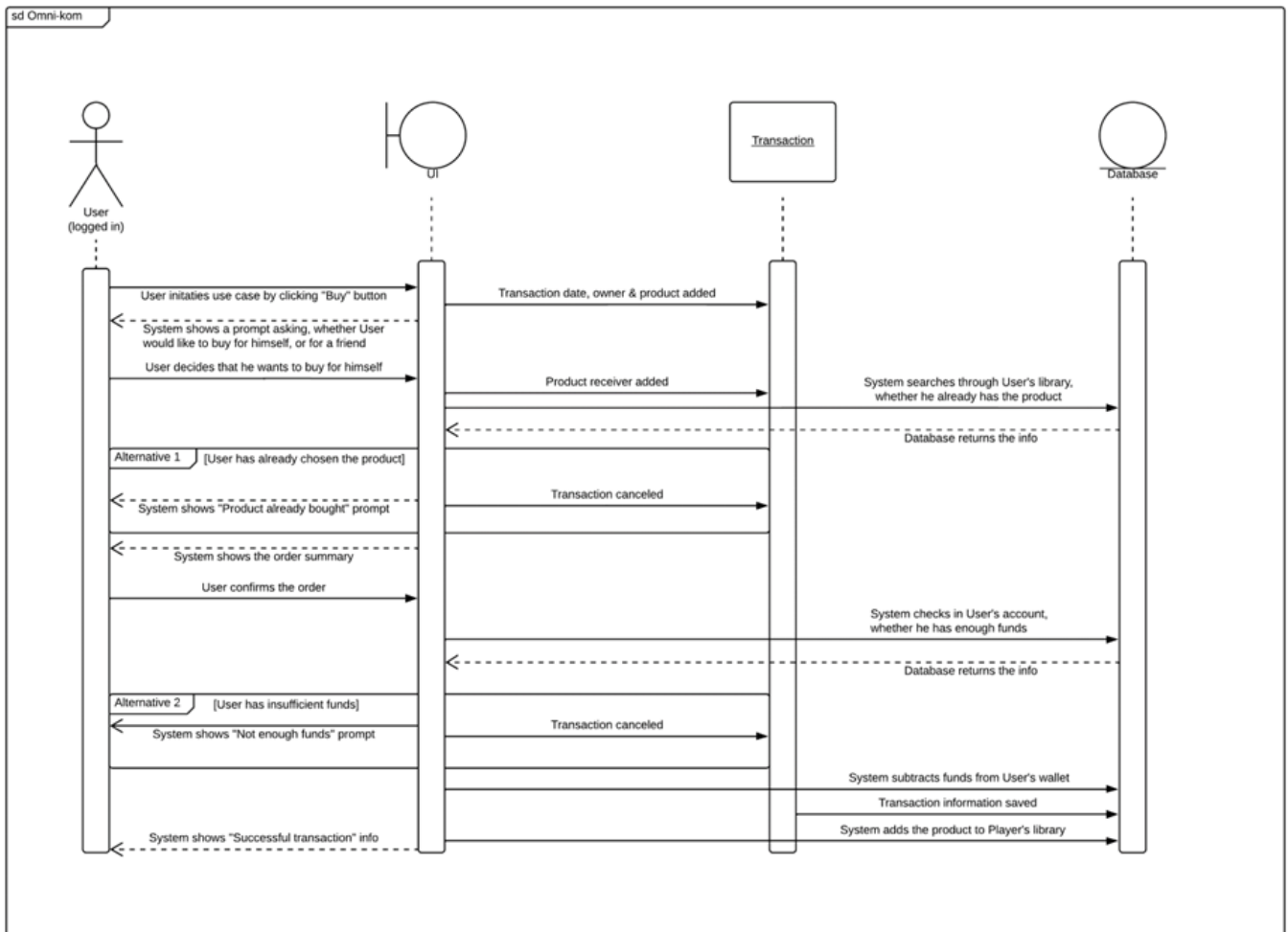


Diagram aktywności dla przypadku użycia „Kupowanie gry”

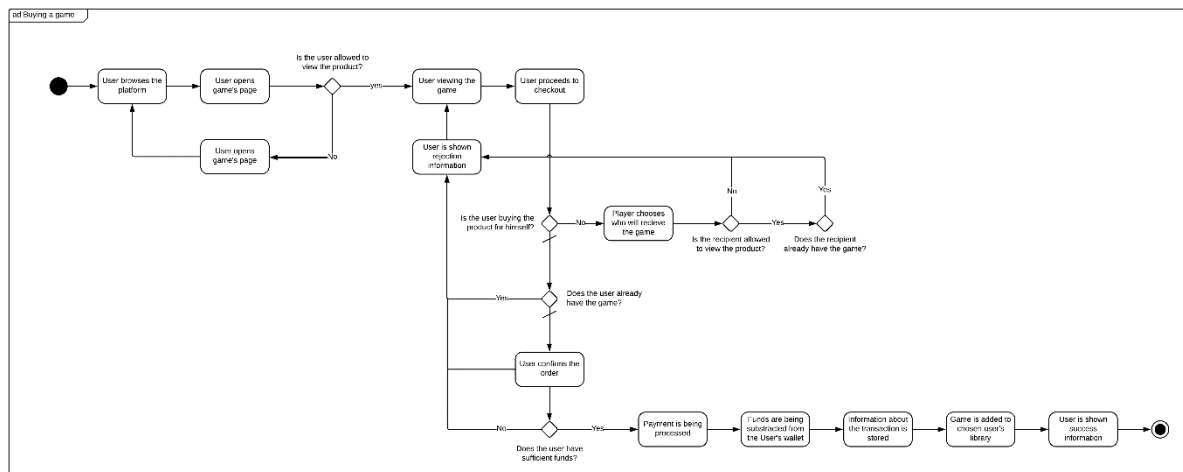
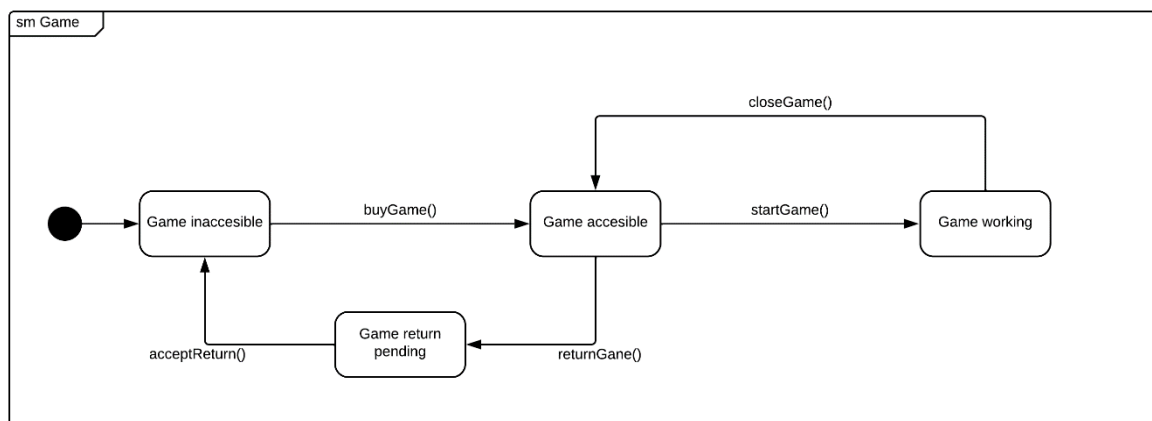


Diagram stanu dla klasy Game



Wymagania niefunkcjonalne – miary

Ograniczenie	Miara
Wydajność	Szybkość działania platformy i jej stabilność
Bezpieczeństwo	Zapewnienie bezpieczeństwa użytkowników i ich danych
Łatwość użytkowania	Intuicyjny interfejs
Dostępność	Dostępność platformy dla użytkowników z różnych regionów
Skalowalność	Zdolność platformy do obsługi rosnącej liczby użytkowników

Opis przyszłej ewolucji systemu

- Rozszerzenie biblioteki gier o nowe tytuły i kategorie gier
- Ulepszenie funkcjonalności osiągnięć i dodanie nowych właściwości
- Dodanie funkcjonalności związanych z grami wieloosobowymi, takich jak turnieje i rankingi
- Ulepszenie interfejsu użytkownika i dostosowanie go do różnych urządzeń
- Dodanie funkcjonalności związanych z transakcjami, takich jak płatności mobilne i krypto waluty
- Rozszerzenie funkcjonalności czatu o nowe funkcje, takie jak wideo czat i integracja z innymi platformami społecznościowymi.

Słownik pojęć z dziedziny problemowej

Pojęcie	Termin
Gra	Gra elektroniczna, która wykorzystuje interaktywny ekran wideo do generowania wizualnej informacji w celu interakcji z użytkownikiem.
Platforma gier	Oprogramowanie lub sprzęt, który umożliwia użytkownikom grę w gry wideo
Gracz	Osoba, która zarejestrowała konto w systemie
Gość	Osoba, która nie dokonała rejestracji w systemie
Osiągnięcie	Cel gry stworzony poza światem jej rozgrywki. W przeciwieństwie do zadań lub poziomów, będących celami gier i mającymi bezpośredni wpływ na przebieg ich rozgrywki, system osiągnięć zwykle odbywa się poza środowiskiem i architekturą gry.
Czat	Rodzaj rozmowy między dwoma lub wieloma użytkownikami komputerów za pośrednictwem Internetu lub innej sieci komputerowej, polegającej na naprzemiennym przesyłaniu wiadomości tekstowych

Projekt GUI

Omówienie decyzji projektowych