**Serwis łączący graczy „Omni-kom”**

**Spis treści**

Spis treści

[**Serwis łączący graczy** 1](#_Toc136472300)

[**Spis treści** 1](#_Toc136472301)

[**Wstępny opis projektu** 1](#_Toc136472302)

[**Dziedzina problemowa** 1](#_Toc136472303)

[**Cel** 1](#_Toc136472304)

[**Zakres odpowiedzialności systemu** 1](#_Toc136472305)

[**Użytkownicy systemu** 1](#_Toc136472306)

[**Wymagania użytkownika** 1](#_Toc136472307)

[**Wymagania na system** 1](#_Toc136472308)

[**Wymagania funkcjonalne — diagram klas** 1](#_Toc136472309)

[**Opis struktury systemu** 1](#_Toc136472310)

[**Diagram sekwencji dla xyz** 1](#_Toc136472311)

[**Diagram aktywności dla xyz** 2](#_Toc136472312)

[**Diagram stanu dla x** 2](#_Toc136472313)

[**Prototypy** 2](#_Toc136472314)

[**Wymagania niefunkcjonalne - miary** 2](#_Toc136472315)

[**Opis przyszłej ewolucji systemu** 2](#_Toc136472316)

[**Słownik pojęć z dziedziny problemowe** 2](#_Toc136472317)

[**Omówienie decyzji projektowych** 2](#_Toc136472318)

**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.

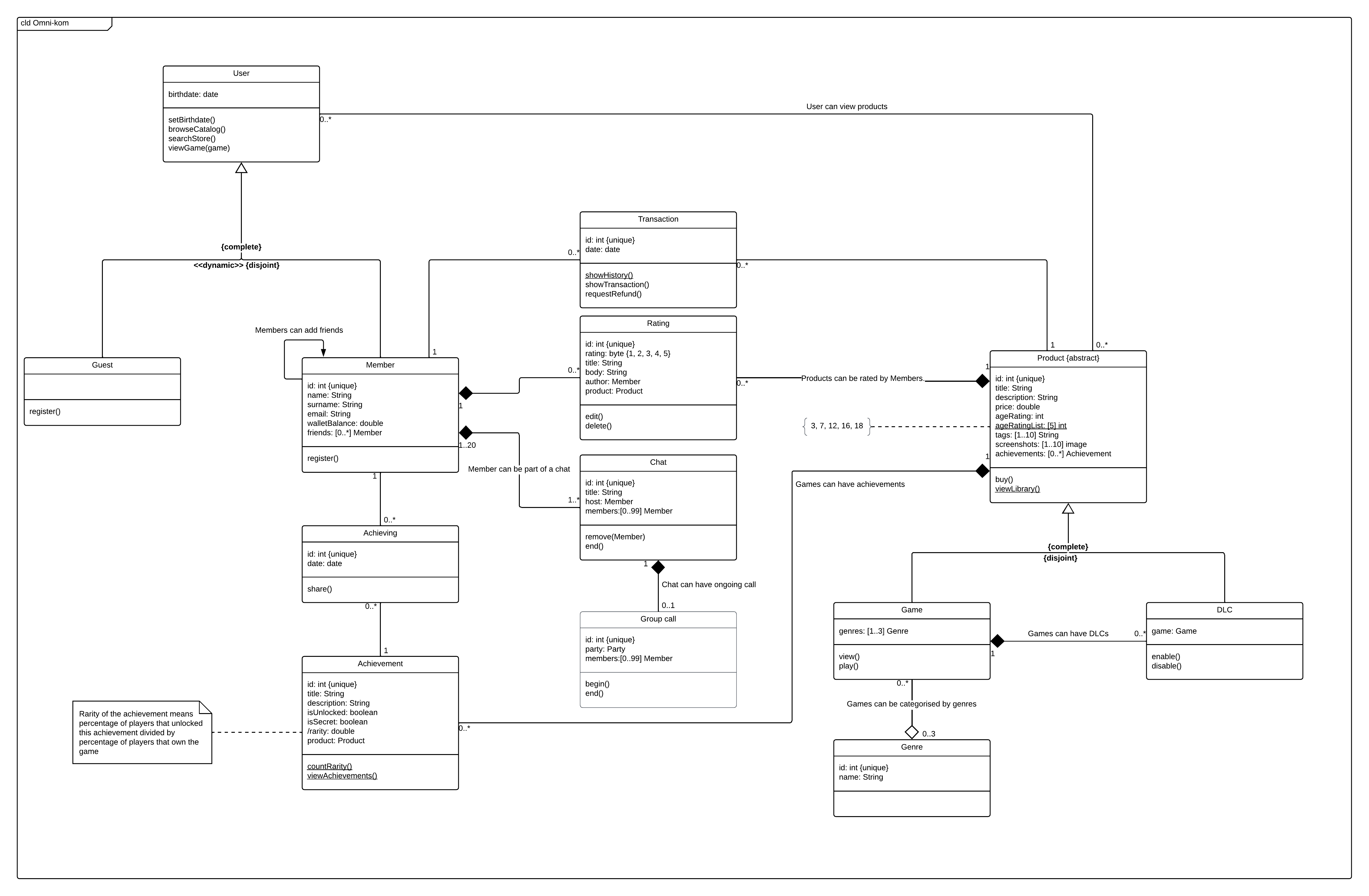
Informacje o transakcjach są przechowywane w historii transakcji. Każda jest zapisywana w historii transakcji z następującymi danymi o identyfikatorze, nazwa i zapłacona kwota.

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 liczebności 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 xyz**

**Diagram aktywności dla xyz**

**Diagram stanu dla x**

**Prototypy**

**Wymagania niefunkcjonalne - miary**

**Opis przyszłej ewolucji systemu**

**Słownik pojęć z dziedziny problemowe**

**Omówienie decyzji projektowych**