

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



دانشکده فنی و مهندسی

گروه کامپیوتر

موضوع پروژه : پیاده سازی نسخه های مختلف کلاب

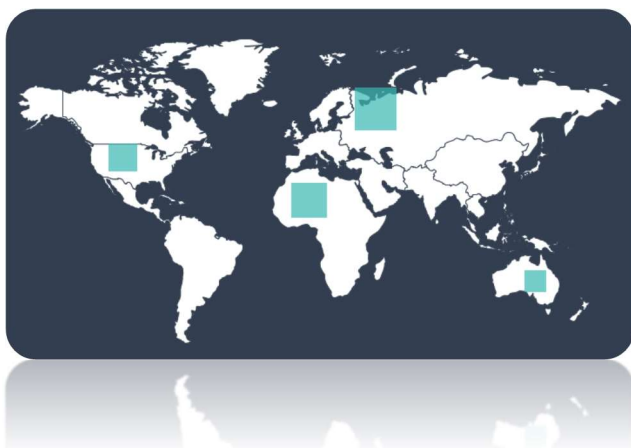
هوس

استاد : لیلا یوسفوند

اعضای تیم : سینا دالوند – دانیال رومیانی – علی

بهاروند

مقدمه :



در زمانی که شیوع کرونا روز به روز افزایش می‌یافت و افراد بیشتری دورکار یا در قرنطینه قرار می‌گرفتند و با کمرنگ شدن ارتباطات فیزیکی و واقعی افراد، استفاده از این شبکه های اجتماعی به طور چشم گیری افزایش یافت و موجب تولید نرم افزار های جدید و سخت تر شدن رقابت این عرصه شد.

یکی از نرم افزار های نوظهوری است که در زمانی خیلی کمی تعداد بسیار بالایی (حدود ۶۰۰ هزار) کاربر به خود جذب کرد (طبق صفحه ویکی پدیا این نرم افزار) این اپلیکیشن بخش اصلی وظیفه خود یعنی جنبه «اجتماعی» شبکه های اجتماعی را پر رنگ کرده است.



اما این برنامه برای کاربران سیستم عامل ios در دسترس است ، که همین باعث شد تیم ما تصمیم به تولید نسخه هایی یکپارچه از این برنامه برای سیستم عامل های مختلف بگیرد.

چشم انداز پروژه :

محصول ما شامل نسخه های تحت وب – اندروید و ویندوز برنامه ی کلاب هوس می باشد که در ادامه با این برنامه بیشتر آشنا خواهید شد.

در این پلتفرم همانند دیگر شبکه های اجتماعی کاربران توانایی برقراری ارتباط با یکدیگر را دارند اما با این تفاوت که برخلاف دیگر شبکه های اجتماعی که قابلیت ارسال داده به صورت چند رسانه ای (multimedia) را دارند ، اما اینجا تنها قابلیت مکالمه به صورت زنده موجود است .

بدین صورت که کاربر با ورود به اتاق (Room) هایی که کاربران دیگر ایجاد کرده اند یا خودش ایجاد میکند، صحنه (Stage) را به همراه شنوندگان آن مشاهده می کند. فهرستی از تمامی افراد حاضر در صحنه به همراه عکس پروفایل و نام کوچک نمایش داده شده است و کاربر میتواند با افراد حاضر در آنجا به مکالمه بپردازد.



با توجه به اینکه محدودیتی برای ورود به اتاق ها وجود ندارد کاربران میتوانند با اشخاص معروف در زمینه های سیاسی ، اجتماعی ، فرهنگی ، تکنولوژی و ... در اتاق های مختلف به گفت و گو بپردازند.

درون اتاق ها افراد میتوانند نقش های مدیر – گوینده و حضار را داشته باشند که گویندگان قابلیت حرف زدن و حضار فقط توانایی شنیدن مکالمات را دارند.

برای ورود به این شبکه اجتماعی نیاز به دعوت نامه از کاربران میباشد که هر چه کاربر فعال تر باشد تعداد دعوتنامه های بیشتری به او اختصاص میابد.

نیازمندی های پروژه :

با توجه به برنامه کلاب هوس نیازمندی های محصول به صورت زیر لیست شده اند :

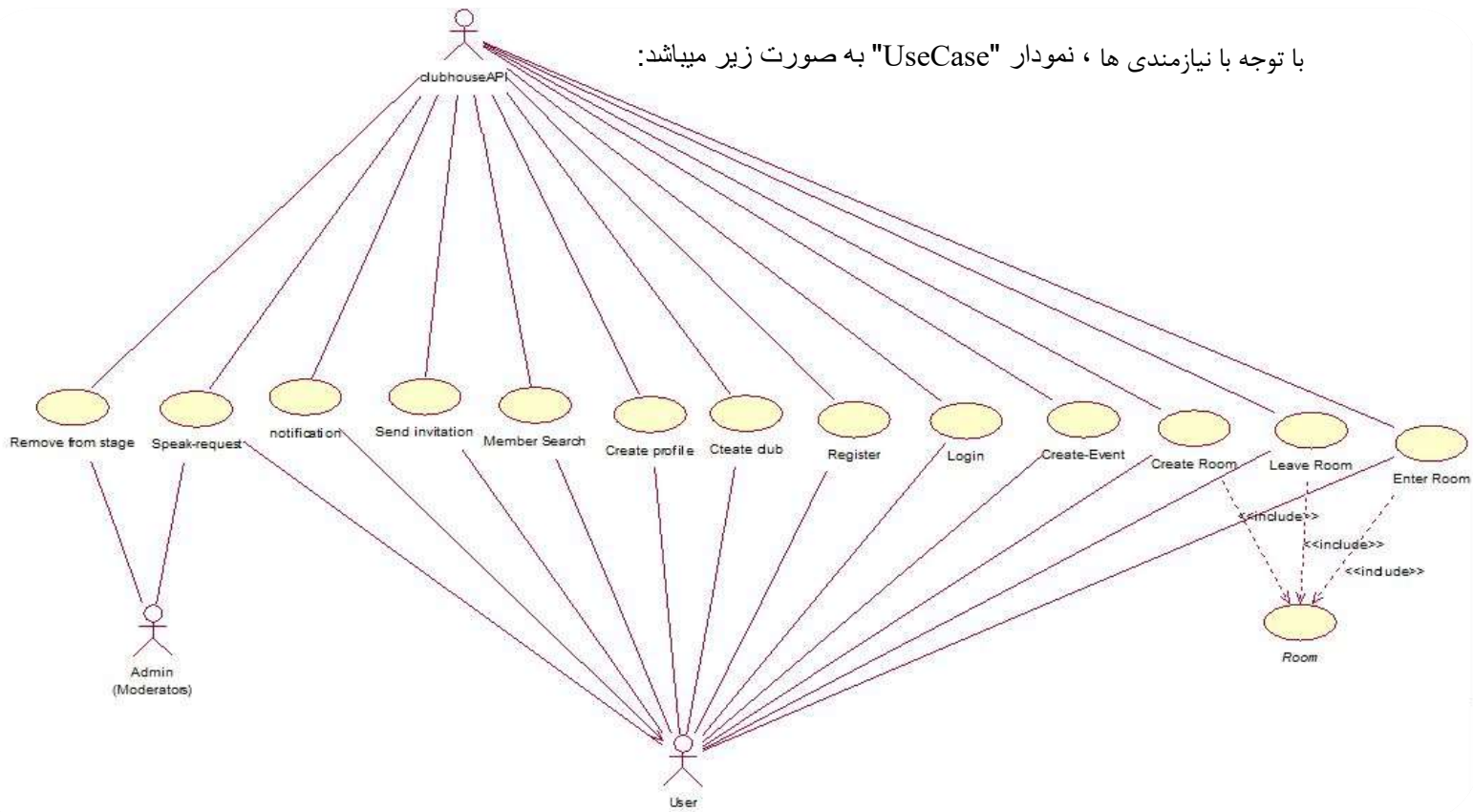
(اگر چه ممکن است در طول پیاده سازی محصول با به روز شدن نرم افزار نیازمندی ها تغییر کند)

• نیازمندی های وظیفه مندی :

- جست و جوی اعضا (Member Search)
- وجود سرویس اعلان ها (Notifications)
- وجود پروفایل کاربری برای هر کاربر
- وجود کاربر مدیر برای مدیریت روم ها
- ایجاد رویداد (Event)
- درخواست صحبت توسط افراد درون اتاق
- ایجاد اتاق
- ورود به اتاق
- ترک اتاق

- قطع و وصل کردن صدای گوندگان اتاق ها توسط مدیر اتاق
- انتقال گویندگان و تبدیل آنها به حضار
- ثبت نام
- ورود
- ارسال دعوتنامه
- ایجاد کلپ
- طراحی رابط کاربری زیبا و جذاب
- نیازمندی های غیر وظیفه مندی: این نیازمندی ها گاهی با تغییر سیستم عامل و پلتفرم دچار تغییراتی میشوند.
- نیازمندی های فنی :
 - Flutter – Dart
 - Android – Windows – Web Export
 - MVC Arch
 - Open Source
 - Multi Language
 - Light and Dark Theme support
 - Easy Invitation request
- ابزار های مورد استفاده
 - Voice Streaming Service (Agora.io)
 - Web Host Server (Liara.ir)
 - Google Translate API

با توجه با نیازمندی ها ، نمودار "UseCase" به صورت زیر میباشد:



توضیحات :

در این نمودار سه اکتور کاربر عادی ، ادمین اتاق ها و API کلاب هوس (اکتور خروجی) وجود دارند که با توجه به نمودار سرویس های فراهم شده برای هر کدام واضح میباشد.

لازم به ذکر است که هسته مرکزی سیستم ما API است که تمامی داده ها از این طریق تولید و یا مصرف میشوند.