Министерство науки и высшего образования Российской Федерации

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение

высшего образования

«Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого»

ИНСТИТУТ ЭЛЕКТРОННЫХ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СИСТЕМ

**ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ**

РАЗРАБОТКА АВТОМАТИЗИРОВАННОЙ ИНФОРМАЦИОННОЙ СИСТЕМЫ ДЛЯ ОБМЕНА ДАННЫМИ

Курсовой проект по учебной дисциплине

«Технология разработки программного обеспечения»

|  |
| --- |
| Руководители  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ ФИО  (подпись)  «\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2023 года |
| Студент группы 0902  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ ФИО  (подпись)  «\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2023 года |

по специальности 09.02.03 Программирование в компьютерных системах

ПТК.КП 0902 11.000ПЗ

Оглавление

[Введение 3](#_Toc165396246)

[1. Общая часть 4](#_Toc165396247)

[1.1. Постановка задачи 4](#_Toc165396248)

# Введение

Цель курсовой работы - разработать сайт для продажи игровых ключей.

В современном мире очень популярно увлечение компьютерными играми. Компьютерные игра являются отличным хобби, ведь существуют множества жанров, которые помогают развивать положительные стороны человека: помощь в формирование творческого мышления во всякого рода играх-конструкторах, развитие скорости реакции в огромном количестве различных жанров, социализации посредством общения в голосовых чатах.

Интернет-магазин игровых ключей — это инструмент, который позволяет пользователям приобретать игры и приложение для онлайн площадок. Онлайн площадки могут быть разными и использоваться для различных целей от проведения своего досуга за игрой до полноценной работы над разными проектами.

Покупка происходит, когда пользователь выбирает нужный ему товар и добавляет его в корзину товара, после чего переходит на страницу с оплатой, когда все оплачено, пользователь в личном кабинете может скопировать ключ с товаром и вставить в определенную онлайн площадку, которая написана на странице с товаром.

Важно разработать эту платформу, так как из-за различных событий последних лет, множество российских банков запретила перевод денег на иностранные счета, в связи с этим покупка игр и программ на онлайн площадках является невозможной и на помощь приходит покупка ключей на сторонних сайтах, таких как этот проект.

Для достижение поставленной цели будут решаться такие задачи, как:

1. Сбор информации о различных играх и программах.
2. Разработка пользовательского интерфейса продукта в Figma.
3. Выбор средств разработки.
4. Разработка клиентской части.
5. Тестирование продукта.

# Общая часть

# Постановка технических задач

На нынешнем этапе обучения, требуется разработать начальную версию сайта по продаже игровых ключей для сторонних площадок с минимально работающим функционалом, для будущего развития проекта.

Покупка ключей является наиболее популярным способом для получения необходимой лицензионной программы, поэтому функционалу для данного сайта нужно обладать следующим особенностями:

1. Аккордеон или модальное окно для регистрации пользователя;
2. Систему поиска необходимого товара через ввод названия;
3. Аккордеон с возможными каталогами;
4. Slider с предложенными пользователю товарами;
5. Каталог с различными категориями товаров.

В дальнейшем планируется разработка:

1. Модальное окно для покупки товара;
2. База данных со всем товаром и его количеством;
3. Система отзывов посредством оставления комментариев пользователями;
4. Система уведомлений о различных акциях и промокодов;
5. Добавления понравившегося товара в избранное.
6. Восстановления пароля при его утрате

# Характеристики бизнес-процессов

Бизнес-процесс – совокупность взаимосвязанных мероприятий или работ, направленных на создание определенного продукта или услуги для потребителей.

Для интернет-магазина были выявлены следующие бизнес-процессы:

1. Создание нового аккаунта для покупки программ;
2. Авторизация пользователя для входа на сайт;
3. Добавление комментариев с оценкой к покупке ;
4. Удаление собственных комментариев.

Для данного бизнес-процесса были пройдены следующие этапы:

1. Этап разработки дизайна:
2. Этап разработки текстовой разметки (HTML) и каскадных таблиц стилей (CSS)
3. Этап разработки функционала при помощи языка программирования Java Script

Утилиты, использованные для создания сайта:

1. Figma
2. Visual Studio Code

# Технико-математическое описание задачи