

Информационная система игры “Шляпа”

1. Роли

Попов Кирилл — реализация ядра (серверной части)

Соболев Артём — реализация клиента

Демьяненко Илья — реализация интерфейса администратора

2. Выбор ИС

Была выбрана ИС “Шляпа”, см. презентацию с прошлого семестра в файле [presentation.pptx](#)

3. Реализуемые бизнес функции системы

- Интеграция с социальной сетью Вконтакте
- Хранение и обработка персональных данных (статистика, рейтинги)
- Ядро игры: обеспечение взаимодействия между клиентами
- Клиент игры, работающий в браузере и не требующий установки

4. Презентация ИС

Описание: см. презентацию [presentation.pptx](#)

Диаграммы: лежат в папке [diagrams](#)

Системные требования: см. [requirements.pdf](#)

5. План работ

- Альфа-версия: 03.04.14
Базовый функционал серверной части (авторизация, организация взаимодействия между клиентами)
- Бета-версия: 18.04.14
Реализация клиентского интерфейса, базовый интерфейс администратора
- Финальная версия: 02.05.14
Наращивание функционала (журналы), тестирование и отладка

6. Архитектурные требования

- Расширяемость
- Устойчивость к большим нагрузкам

- Отказоустойчивость
- Горизонтальная масштабируемость

7. Технологии для реализации

Сервер:

- Java
- Embedded Jetty
- Servlets
- HTTP
- Linux

Клиент:

- Adobe Flash
- VK API

8. ER

См. в диаграммах