КОНТРОЛЬНАЯ ТОЧКА 2

Бизнес-цели и задачи:

BG-1:

Обеспечение досуга пользователей

F1-1:

Предоставление пользователю доступа к игре

UC1-1-1:

1. Пользователь заходя на страницу игры, может авторизоваться, введя свой ник
2. Нажав на кнопку “играть” пользователь запускает игру
3. Пользователь завершает игру после выхода за ограничение, либо угадывая число и может снова сыграть.

F1-2:

Предоставление пользователю доступа к статистике своих игр

UC1-2-1

1. Пользователь, находясь в главном меню, может нажать на кнопку “статистика” для её получения

Архитектура проекта:

Архитектура приложения Приложение будет соответствовать базовой архитектуре построения программы на SPRING и будет состоять из 5 основных пакетов (controlers, dto, entity, service, utils). Приложение будет взаимодействовать с базой данных PostgreSQL. Сборщиком проекта выступает Maven. В пакете controlers происходит оснавная валидация данных. В service описана оснавная бизнес логика, а utils содержит в себе прочие утилиты (игровая логикаб исключения). Frontend будет реализован через JavaScript с помощью фреймворка Vue.js

План тестирования проекта:

Планируется протестировать основной функционал проекта: вход в игру (вместе с проверкой на корректность имён), запуск игры, ход игры. Планируется проверка работы всех кнопок. Во время игры будет проверятся корректность вводимых значений, правильность ввода и вывода количества коров и быков, будет проверена работа ограничений.