**ПРАВИТЕЛЬСТВО САНКТ-ПЕТЕРБУРГА**

**КОМИТЕТ ПО ОБРАЗОВАНИЮ**

**Санкт-Петербургское государственное бюджетное**

**профессиональное образовательное учреждение**

**«Радиотехнический колледж»**

 Информационная системы по предметной области «Сайт игры»

Выполнил: Лаврентьев Артур Денисович,

Группа ИВ1к-21.

**Содержание**

[1. Описание предметной области………3](#__RefHeading___Toc3985_1142217982)

[2. Описание информационной системы..3](#__RefHeading___Toc3987_1142217982)

Вывод……………………………………7

* **1. Описание предметной области**

Тема моих диаграмм: сайт компьютерной игры. Цель сайта — предоставление пользователю услуг по поддержке, покупке и для улучшения опыта от игры.

Для достижения этой цели игра должна иметь хороший магазин предоставления платных услуг и микротранзакций, поддержку, отвечающую на вопросы и проблемы пользователей и хорошую систему информирования пользователей об событиях и обновлениях, с чем могут возникнуть серьезные проблемы:

1) Использование сторонних торговых площадок снижает прибыль компании и не гарантирует компанией, что платеж будет совершен.

2) Доступ к поддержке из игры не удобен и может не работать так, как надо.

3) Внутриигровые сообщения не могут в полной мере раскрыть содержание новостей и мешают игровому процессу.

Сделанные мной диаграммы помогают решить данные проблемы. Информационная система облегчит задачу, т.к. на сайте игры будет раздел новостей и анонсов, поддержка клиентов по вопросам и проблемам, а так же магазин внутриигровой валюты.

Не стоит забывать и о сотрудниках компании. На их работу наличие сайта не повлияет, т.к. сайт лишь облегчает доступ к некоторым ресурсам, к тому же создает новые вакансии.

* **2. Описание информационной системы**
* **2.1 Usecase диаграмма**

Usecase — это диаграмма, в которой описывается взаимодействия людей с информационной системой.

Каким образом происходит взаимодействие можно увидеть на следующей диаграмме.

Выделенные актёры:

* *Неавторизованный пользователь —* обычный пользователь, зашедший на сайт с целью обращения в поддержку или покупки контента.
* Авторизованный пользователь *—* зарегистрированный пользователь.

Выделенные прецеденты для актёров:

* *Регистрация/авторизация —* дает возможность пользователю зарегистрироваться или авторизоваться на сайте.
* *Возможность привязать соцсети*  *—* дает возможность пользователю привязать аккаунты в соцсетях.
* *Ввод данных платежа — позволяет ввести пользователю реквизиты для оформления возврата*.
* *Возврат денег — позволяет вернуть деньги за транзакцию*.
* *Просмотр корзины —* предназначено для подтверждения использования функции возврата денег за товар.
* *Создание квитанции —*  позволяет создать квитанцию об успешном проведении возврата денег.
* *Скачивание квитанции —* позволяет скачать созданную квитанцию.
* *Найти все платежи —* дает возможность пользователю просмотреть весь список покупок и возвратов, совершенных с данного аккаунта на сайте.
* *Запрос по блокировке транзакций —* позволяет заблокировать проведение транзакций с денежными средствами на данном аккаунте.

**2.2. Sequence диаграмма**

Sequence — это диаграмма, в которой показывается жизненный цикл определенного объекта.

На этой диаграмме видно взаимодействие объектов для выполнения заказа.

Инициатор взаимодействия: Незарегистрированный пользователь.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | Участник-отправитель  сообщения | Участник –  получатель  сообщения | Сообщение |
| 1 | Пользователь | Сайт | Открыть сайт |
| 2 | Сайт | Сайт | Авторизоваться в системе |
| 3 | Пользователь | Магазин сайта | Перейти в магазин |
| 4 | Магазин сайта | Магазин сайта | Добавить в корзину интересующие пакеты валюты |
| 5 | Магазин сайта | Работа с проведением транзакции | Приступить к оплате |
| 6 | Работа с проведением транзакции | Работа с проведением транзакции | Подтвердить оплату |
| 7 | Работа с проведением транзакции | Сайт | Дождаться подтверждения покупки |
| 8 | Сайт | Пользователь | Окончить работу с сайтом |

**2.3 Er диаграмма**

Er\_sample — это визуальное представление базы данных.

В данной диаграмме представлена база данных по моей теме. В базе содержатся таблицы: Обращение в поддержку, Игрок, Оператор, Вердикт.

При обращении пользователя данные вносятся в соответствующую таблицу, а после взаимодействия с оператором данные об обращении фиксируются в вердикт.

**2.4 IDEF0 диаграмма**

IDEF0 — это диаграмма, представляющая собой графическое описание модели предметной области или ее части.

На рисунке снизу представлен процесс участия в акции для получения персонажа.

В данной системе регулируют и контролируют все действия системы сайта. На каждый этап нужна определенная система.

Первый блок: Зайти на сайт и принять условия. Система регистрирует пользователя, получает информацию о нем и выдает подтверждение регистрации.

Второй блок: Прохождение заданий и выполнение условий. Пользователь выполняет условия получения персонажа, что регистрирует система акции.

Третий блок: Получить нового персонажа. После выполнения условий акции система регистрирует это и выдает через рассылку нового персонажа на аккаунты пользователей.

**Вывод**

В моей предметной области имеются проблемы:

    1)  Тлетворное влияние использования «чужих» систем оплаты.

    2)  Сложность и неудобство в работе поддержки.

    3)  Неудобство в получении новостей об игре.

Для решения этих проблем создается информационная система. Первая проблема решается путем создание на сайте маркетплейса для микротранзакций в игре. Вторая же через добавление на сайт блока обращения в поддержку. Третья — через добавления на сайт раздела новостей.

Информационная система также облегчает работу сотрудникам, так как все данные можно будет получать и обрабатывать самому, то есть без взаимодействия с игроками напрямую. Эта возможность сможет оптимизировать работу коллектива сотрудников и поднять бюджет и время на разработку игры.

Таким образом, можно сделать вывод, что данный программный продукт стоит разрабатывать и поддерживать в дальнейшем.