

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
АЭРОКОСМИЧЕСКОГО ПРИБОРОСТРОЕНИЯ»

КАФЕДРА ТЕХНОЛОГИЙ ЗАЩИТЫ ИНФОРМАЦИИ

КУРСОВАЯ РАБОТА (ПРОЕКТ)
ЗАЩИЩЕНА С ОЦЕНКОЙ
РУКОВОДИТЕЛЬ

старший преподаватель
должность, уч. степень, звание

подпись, дата

К. А. Жиданов
инициалы, фамилия

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА
К КУРСОВОЙ РАБОТЕ (ПРОЕКТУ)

РАЗРАБОТКА ИНФОРМАЦИОННОЙ СИСТЕМЫ «ИГРОВАЯ РУЛЕТКА»

по дисциплине: ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ

РАБОТУ ВЫПОЛНИЛ

СТУДЕНТ ГР. № 3045

подпись, дата

А.А. Кратц
инициалы, фамилия

Санкт-Петербург, 2021

Введение

Интернет стал, наиболее эффективным средством рекламы и продвижения и является одним из важных элементов современной цивилизации. Интернет может удовлетворить все потребности современного человека: это покупки, заключение деловых отношений, поиск клиентов и так далее. Но многие заходят в Интернет развлекаться, читать, общаться, узнавать что-то новое для себя. Именно благодаря развлечениям интернет стал таким популярным среди человечества. Поэтому я считаю, что данная работа, актуальна.

Цель работы: Разработать информационную систему «Игровая рулетка».

Задачи:

- Проанализировать существующие языки программирования, подходящие для создания конкретной ИС
- Рассмотреть функциональные возможности HTML и CSS.
- Ознакомиться с источниками по теме
- Разработать ИС

Ход работы:

1. Выбрать ЯП, которые понадобятся для создания ИС
2. Написать техническое задание
3. Продумать логику ИС
4. Запланировать спринт

Описание системы

Пользовательские роли:

- Администратор – контролирует работу ИС, имеет возможность настраивать ее, также может изменять данные пользователей и отвечать на их вопросы
- Клиент – может получить средства на баланс, сделать ставку, задать вопрос администратору.

Пользовательские сценарии:

Клиент

При переходе на сайт, Клиенту необходимо зарегистрироваться. Для этого необходимо нажать кнопку «SingUp» в верхнем правом углу, появится модальное окно с формой регистрации, куда нужно ввести все требуемые данные. После успешной регистрации Клиент может авторизоваться и полностью воспользоваться функционалом сайта - для этого нужно нажать кнопку «Login» в верхнем правом углу, после чего также появится модальное окно, с формой авторизации.

После успешной авторизации клиент видит свой «username» и баланс в правом верхнем углу, где также находится кнопка выхода «Logout». Далее клиент может нажать кнопку «FreeCoins», чтобы получить средства на баланс. Зачисление происходит только если на балансе совсем нет средств, то есть баланс равен нулю.

Для того, чтобы сделать ставку, пользователь вводит сумму в поле «Enter your bet» и выбирает цвет: красный, зеленый или черный, и нажимает нужную кнопку. Справа находится таймер, который показывает сколько времени осталось до прокрутки рулетки. В зависимости от того выиграл пользователь или нет на месте таймер появится соответствующее оповещение.

Свою историю ставок пользователь видит ниже в таблице, при перезагрузке страницы история сбрасывается. С историей последних 11 выпавших чисел на сервере можно ознакомиться слева от поля ввода суммы ставки.

Администратор

Панель администратора находится по отдельной ссылке и не видна обычным клиентам. Администратор авторизовывается по заранее выданным данным – логин:пароль.

После успешной авторизации доступны следующие кнопки:

- «Configuration»
- «Users»
- «Support»
- «Promo»

В разделе «Configuration» администратор может настраивать информационную систему: изменять сумму максимальной и минимальной ставки, изменять название сайта, количество ставок за одну прокрутку.

В разделе «Users» администратор может блокировать пользователей и изменять их баланс.

В разделе «Support» администратор видит все отправленные заявки пользователей с вопросами и может на них отвечать.

В разделе «Promo» администратор может создавать «промокоды», которые пользователи смогут ввести в дальнейшем и получить средства на баланс.

Компоненты системы

Используемый стек технологий:

- Apache
- PHP 7.4.26
- JavaScript
- MySQL 5.7.36
- JQuery 3.4.1
- Bootstrap 5
- HTML 5/CSS 3

Схема базы данных

roulette users	
id	int(11)
username	varchar(21)
email	varchar(21)
password	varchar(255)
balance	double

roulette rolls	
id	int(11)
roll	int(11)
color	text
time	datetime

Заключение

В результате курсовой работы была создана информационная web-система. В ходе проведения работы были решены поставленные в курсовой работе задачи. Оценивая проделанную работу, можно сделать следующие выводы:

1. Был разработан современный пользовательский интерфейс.
2. Реализована регистрация и авторизация в системе.
3. Система предоставляет пользователю возможность поиграть в «рулетку», с сохранением своего прогресса.
4. В дальнейшем информационная система будет дорабатываться, расширением функционала и добавлением новых режимов игры.

Список использованных источников

1. htmlbook.ru [Электронный ресурс] - Режим доступа: <http://htmlbook.ru/> (дата обращения 25.12.2021).
2. Wikipedia [Электронный ресурс] - Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org/wiki/> (дата обращения 20.12.2021).
3. Янк, К. PHP и MySQL. От новичка к профессионалу [Книга] / К. Янк. - М.: Эскиммо, 2013. - 384 с.
4. Прохоренок, Н.А. HTML, JavaScript, PHP и MySQL. Джентльменский набор Web-мастера[Текст] / Н.А. Прохоренок. - СПб.: БХВ-Петербург 2010. - 912 с.
5. Веллинг, Л. Разработка веб-приложений с помощью PHP и MySQL [Текст] / Л. Веллинг, Л. Томсон. - Вильямс 2010 - 848 с.

Приложение

С исходным кодом можно ознакомиться по ссылке:

<https://github.com/Krattze/roulette>