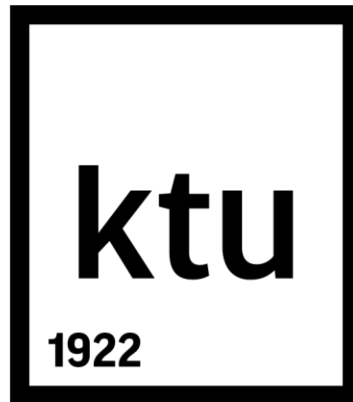


**KAUNO TECHNOLOGIJOS UNIVERSITETAS  
INFORMATIKOS FAKULTETAS**



**Saityno taikomųjų programų projektavimas  
T120B165**

***0 laboratorinio darbo ataskaita  
Projektas „Naudoti stalo žaidimai“***

Atliko:

Matas Suslavičius IFF 9/4

Priėmė:

Dėstytojas Tomas Blažauskas

**KAUNAS 2022**

## **Turinys**

<b>1.   Sprendžiamo uždavinio aprašymas.....</b>	<b>3</b>
<b>2.   Sistemos architektūra .....</b>	<b>4</b>

# **1. Sprendžiamo uždavinio aprašymas**

## **1. Sistemos paskirtis**

Projekto tikslas – suteikti galimybę vartotojams parduoti bei pirkti naudotus stalo žaidimus.

Veikimo principas – kuriamą platformą sudaro dvi dalys: internetinė aplikacija, kuria naudosis žmonės, norintys sukurti arba peržiūrėti stalo žaidimų skelbimus, administratorius bei aplikacijų programavimo sąsaja.

Vartotojas, norėdamas parduoti žaidimą, prisiregistruos prie internetinės aplikacijos ir galės pasirinkto stalo žaidimo puslapyje patalpinti savo naudoto žaidimo skelbimą. Vartotojas, norintis pirkti žaidimą, prisiregistruos prie internetinės aplikacijos, pasirinks norimą žaidimą ir iš atsidariusio konkretaus žaidimo skelbimų sąrašo galės pasirinkti jį domintantį skelbimą. Taip pat pirkėjas galės palikti prie skelbimo klausimą pardavėjui bei peržiūrėti kitų vartotojų užduotus klausimus. Administratorius galės šalinti skelbimus kurie yra netinkami, šalinti vartotojų paskyras kurios elgiasi piktavališkai, trinti netinkamus klausimus.

## **2. Funkciniai reikalavimai**

Neregistruotas sistemos naudotojas galės:

1. Peržiūrėti platformos reprezentacinį puslapį.
2. Registruotis prie internetinės aplikacijos.
3. Prisijungti prie internetinės aplikacijos.

Registruotas sistemos naudotojas galės:

1. Atsijungti nuo internetinės aplikacijos.
2. Peržiūrėti konkretaus žaidimo skelbimus.
3. Sukurti skelbimą. Sukurtą skelbimą redaguoti, šalinti.
4. Peržiūrėti konkretų skelbimą.
5. Peržiūrėti klausimus užduotus skelbimo autoriui.
6. Palikti klausimą po skelbimu. Klausimą redaguoti, šalinti.
7. Atsakyti į užduotus klausimus skelbime.

Administratorius galės:

1. Šalinti naudotojus.
2. Šalinti netinkamus skelbimus.
3. Šalinti netinkamus klausimus.

## 2. Sistemos architektūra

Sistemos sudedamosios dalys:

- Kliento pusė (ang. Front-End) – naudojant React.js;
- Serverio pusė (angl. Back-End) – naudojant C# .NET. Duomenų bazė – MySQL.

Pavaizduota kuriamos sistemos diegimo diagrama. Sistemos talpinimui yra naudojamas Azure serveris. Kiekviena sistemos dalis yra diegiama tame pačiame serveryje. Internetinė aplikacija yra pasiekama per HTTPS protokolą. Šios sistemos veikimui yra reikalingas Boardgame API, kuris pasiekiamas per aplikacijų programavimo sąsają. API vykdo duomenų mainus su duomenų baze - tam naudojama ORM sąsaja.

