



KAUNO TECHNOLOGIJOS UNIVERSITETAS  
INFORMATIKOS FAKULTETAS

P170B126 INFORMACINIŲ SISTEMŲ GRAFINĖ NAUDOTOJO SĄSAJA  
Individualaus darbo galutinė ataskaita

Tema: Žaidimų parduvė

Studentas: IFF-1/4 gr. Karvelis Mildaras

Dėstytojai: K. Kapočius, K. Magylaitė

KAUNAS, 2024

## Turinys

1	Sistemos kūrimo kontekstas ir projekto tikslai .....	3
2	Sistemos naudotojų kategorijos ir jų charakteristikos.....	3
3	Sistemos funkcijos.....	3
4	Naudotojo sąsajos modelis .....	5
5	Panaudojamumo reikalavimai .....	7

## 1 Sistemos kūrimo kontekstas ir projekto tikslai

Lietuviška įmonė „Žaidybinis“ pasižymi turi mobiliąją programą, kuri leidžia vartotojams atsisiųsti ne tik ją, bet ir kitų programuotojų sukurtus žaidimus. Ši programa yra pritaikyta veikti tik ant mobiliųjų įrenginių. Tačiau siekdama išplėsti savo veiklą ir pasiekti platesnę auditoriją, „Žaidybinis“ įmonė nusprendė sukurti atskirą sistemą. Šį kartą naujoji sistema bus pritaikyta veikti kompiuteriuose. Šis sprendimas atveria naujas galimybes tiek pačiai įmonei, tiek jos vartotojams, kurie turės galimybę mėgautis žaidimais ne tik mobiliajame įrenginyje, bet ir kompiuteryje, suteikiant joms daugiau lankstumo ir patogumo. Taip pat, dabartinė rinka yra valdoma kelių kompanijų, todėl „Žaidybinis“ nori, kad daugiau atsirastų tokio pobūdžio svetainių.

- Sukurti internetinę svetainę, kad pasiekti didesnę žmonių auditoriją.
- Plėsti įmonę.
- Leisti ir kompiuterinių žaidimų kūrėjams, dalintis savo darbais.

## 2 Sistemos naudotojų kategorijos ir jų charakteristikos

	Kūrėjai		Žaidėjai	Administratoriai
	Pradedantieji	Patyrę		
<i>Kategorijai priklauso</i>	Pradedantieji žaidimų kūrėjai	Patyrę žaidimų kūrėjai	Žmonės, kurie siunčiasi ir žaidžia žaidimus	Įmonės darbuotojai
<i>Tikslai</i>	Padėti suprasti kaip veikia žaidimų dalinimasis.	Skatinti dalintis savo darbais	Siūstis žaidimus ir populiarinti svetainę.	Skirstyti roles, naikinti kenkėjiškas programas.
<i>Bendri bruožai</i>	Vidutinio amžiaus grupė, aukštas išsilavinimas, žaidimų kūrimas.	Vidutinio amžiaus grupė, aukštas išsilavinimas, žaidimų kūrimas.	Jauna ir vidutinė amžiaus grupė, kompiuteriniai žaidimai.	Įmonės darbuotojai
<i>Darbo aplinka</i>	Savo namuose	Savo namuose	Savo namuose	Įmonės patalpos
<i>Naudojama įranga</i>	Vidutinio galingumo kompiuteris	Vidutinio galingumo kompiuteris	Vidutinio galingumo kompiuteris	Įmonės teikiamas kompiuteris
<i>Patirtis dal. srityje</i>	žemas	aukštas	žemas	aukštas
<i>Patirtis IT</i>	vidutinis	aukštas	žemas	aukštas
<i>Prioritetas</i>	vidutinis	vidutinis	aukštas	aukštas

## 3 Sistemos funkcijos

Sistemoje bus 4 kategorijų vartotojų tipai: svečias, klientas, kūrėjas ir administratorius.

- Svečias – neprisijungęs arba neregistruotas vartotojas, gali peržiūrėti esamus žaidimus, kategorijas, tačiau negali jų atsisiųsti.
- Klientas – prisijungęs ir registruotas vartotojas, gali peržiūrėti esamus žaidimus, kategorijas, šis vartotojo tipas gali siūstis žaidimus, taip pat, duoti atsiliepimus.

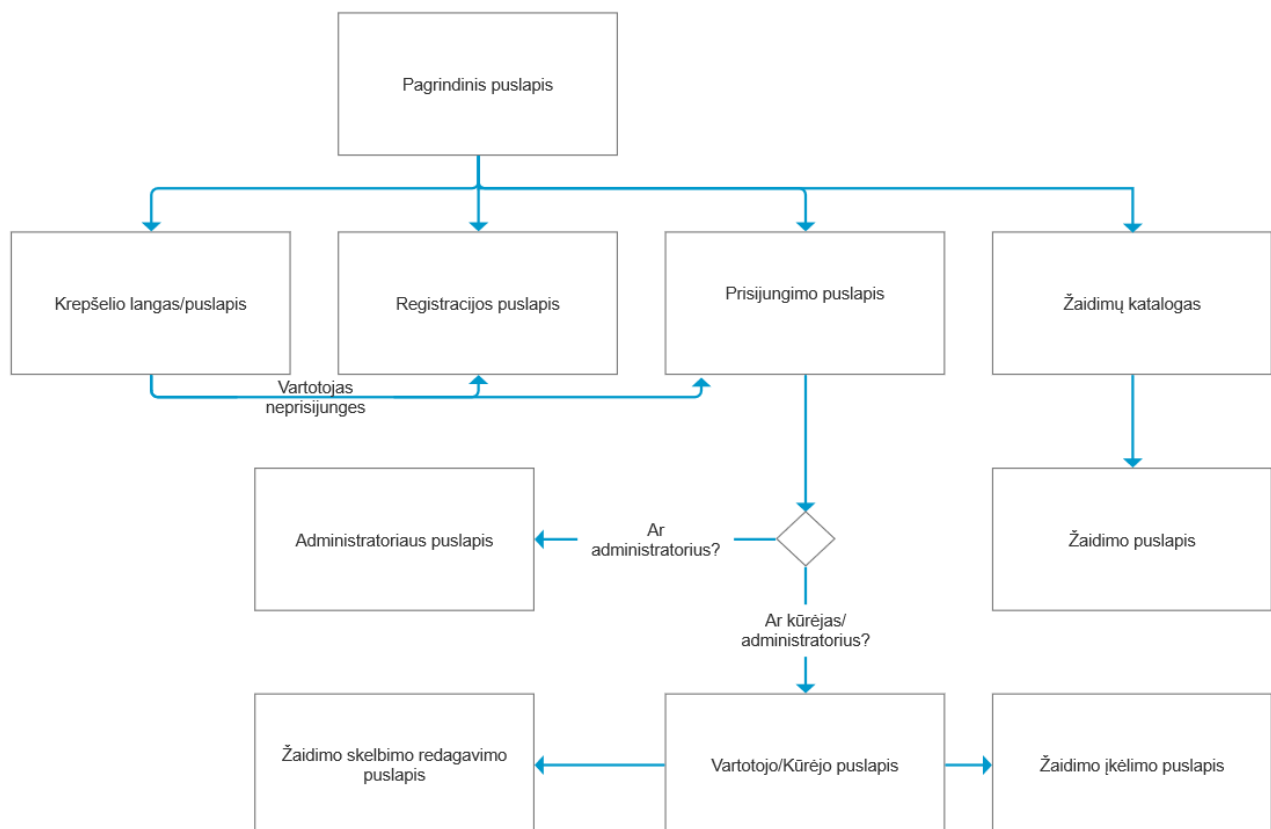
- Kūrėjas - prisijungęs ir registruotas vartotojas, gali peržiūrėti esamus žaidimus, kategorijas, šis vartotojo tipas gali siūsti žaidimus, duoti atsilėpimus, taip pat šis vartotojo tipas gali įkelti savo sukurtus žaidimus, kad kiti vartotojai galėtų juos atsisiųsti.
- Administratorius(įmonės atstovas) - prisijungęs ir registruotas vartotojas, gali peržiūrėti esamus žaidimus, kategorijas, šis vartotojo tipas gali siūsti žaidimus, duoti atsilėpimus, taip pat šis vartotojo tipas gali įkelti savo sukurtus žaidimus, kad kiti vartotojai galėtų juos atsisiųsti. Šio vartotojo pagrindinė paskirtis yra rolių skirstymas, kenkėjiškų skelbimų trynimas.

**1 lentelė.** Funkcijų pateikimo lentelės pavyzdys

<b>Funkcija</b>	<b>Pradedantieji kūrėjai</b>	<b>Patyrę kūrėjai</b>	<b>Žaidėjai</b>	<b>Administratoriai</b>
<i>F1. Žaidimo atsisiuntimas (išvedimo)</i>	+	+	+	+
<i>F2. Žaidimų įkėlimas (redagavimo, įvedimo)</i>	+	+		+
<i>F3. Atsiliepimo palikimas (įvedimo, išvedimo)</i>	+	+	+	+
<i>F4. Prisijungimas (įvedimo)</i>	+	+	+	+
<i>F5. Registracija (įvedimo)</i>	+	+	+	+
<i>F6. Rolių priskyrimas (redagavimo)</i>				+
<i>F7. Žaidimo ištrynimas (redagavimo)</i>	+	+		+
<i>F8. Žaidimų ieškojimas(išvedimo)</i>	+	+	+	+

## 4 Naudotojo sąsajos modelis

Vartotojas atėjęs į svetainę, visų pirma, matys pagrindinį puslapį, jame jis galės pasiekti savo krepšelį arba žaidimų biblioteką (neprisijungęs vartotojas atidaręs krepšelį bus nukreipiamas į prisijungimo/registracijos langą, prisijungęs vartotojas matys savo turimus žaidimus, bei galės juos atsisiųsti), registracijos ir prisijungimo puslapius, bei žaidimų katalogą, šiame neprisijungęs vartotojas galės peržiūrėti ir žaidimo puslapį, tačiau jam neveiks atsiliepimo funkcija, kad tai pasiekti, reikia būti prisijungus. Prisijungęs vartotojas galės pasiekti daugiau puslapių. Jeigu prisijungia kūrėjas jis, taip pat, galės pasiekti žaidimo įkėlimo, bei redagavimo puslapius, tačiau jeigu prisijungęs vartotojas turės administratoriaus rolę, jis galės pasiekti ir administratoriaus puslapį, kuriame bus rolių priskyrimo, esantiems vartotojams, galimybė.



1 pav. Srautų diagrama

<b>Naudotojo sąsajos elementas</b>	<b>Funkcija(-os)</b>
Pagrindinis puslapis	F4, F5, F8
Krepšelio puslapis	F1, F4, F5, F8
Registracijos puslapis	F5
Prisijungimo puslapis	F4
Žaidimų katalogas (puslapis)	F8
Žaidimo puslapis	F1, F3
Administratoriaus puslapis	F6
Kūrėjo puslapis	F2, F7
Žaidimo įkėlimo puslapis	F2
Žaidimo skelbimo redagavimo puslapis	F7

*1 lentelė. Funkcijų ir naudotojo sąsajos modelio sąsajų atskleidimo lentelė*

## 5 Panaudojamumo reikalavimai

**PR1.** Svetainė turi būti patrauklaus dizaino mokyklinio, bei vidutinio amžiaus grupėms.

- Sistemoje turi būti naudojamas modernus dizainas, kad pritrauktų šias auditorijas, svarbu pasitelkti ryškius spalvų kontrastus, lengvai suprantamą navigaciją ir interaktyvius elementus.

**PR2.** Svetainė turi turėti integruotą žaidimų skyrių.

- Pateikiami įvairūs žaidimai, kurie turi būti lengvai pasiekiami, suprantami ir įdomūs vartotojams.

**PR3.** Svetainė turi užtikrinti, kad žaidimų atsisiuntimas būtų lengvai pasiekiamas.

- Vartotojui neprašoma atidaryti papildomų langu.

**PR4.** Svetainė turi užtikrinti, kad žaidėjas matys žaidimus bibliotekoje.

- Prisijungus prie skirtingų bibliotekos vartotojas matys žaidimus.

**PR5.** Kiekvienas vartotojas, gali palikti savo atsiliepimą apie turimą žaidimą.

- Žaidimo puslapyje privalo būti atsiliepimo pridėjimo skiltis.

**PR6.** Vartotojo atsiliepimas bus matomas kitiems.

- Visi vartotojai bei svečiai mato žaidimo atsiliepimus.

**PR7.** Neteisingus prisijungimo duomenis įrašęs vartotojas matys atitinkamą klaidos pranešimą.

- Vartotojui bus pateikiamas: "Neteisingi prisijungimo duomenys!" klaidos pranešimas.

**PR8.** Teisingus prisijungimo duomenis įrašęs vartotojas bus prijunktas prie savo paskyros.

- Panaudojus skirtingus prisijungimo duomenis bus prijungiamos skirtingos paskyros.

**PR9.** Svetainė reikalauja teisingo "Slapyvardžio" ir "Slaptažodžio" norint prisijungti.

- Svetainė negali reikauti: vardo, pavardės ar elektroninio pašto prisijungimo skiltyje.

**PR10.** Svečiui bus suteikiama galimybė susikurti paskyrą.

- Svečiai (neprisijungę vartotojai) mato "Registracija" mygtuką, kuris nukreips svečią į paskyros kūrimo langą.

**PR11.** Paskyros kūrimui svetainė reikalauja: elektroninio pašto, slaptažodžio, slapyvardžio, vardo, pavardės ir gimimo datos.

- Registracijos formoje svečias privalės įrašyti savo vardą, pavardę, elektroninį paštą, slapyvardį ir slaptažodį.

**PR12.** Netinkamus registracijos duomenis įrašęs svečias matys atitinkamus klaidos pranešimus (kai elektroninis paštas arba slapyvardis jau yra naudojamas kitoje paskyroje).

- Vartotojui bus pateikiamas: “Neteisingi registracijos duomenys!” klaidos pranešimas.

**PR13.** Tinkamus registracijos duomenis įrašęs svečias bus nukreipiamas į prisijungimo langą.

- Įrašius teisingus prisijungimo duomenis vartotojas bus prijungiamas prie jo paskyros.

**PR14.** Sėkmingai sukūręs paskyrą svečias matys atitinkamą pranešimą.

- Svečiui bus rodomas (“Paskyra sukurta sėkmingai”) pranešimas.

**PR15.** Administratoriaus rolę turintys vartotojai matys kitiems vartotojams neprieinamą langą “Administracija”.

- Administratoriams yra pasiekiamas “Administracija” langas, kito tipo vartotojai šio lango pasiekti negali.

**PR16.** Administratoriaus ir kūrėjo rolę turintys vartotojai matys kitiems vartotojams neprieinamus langus: žaidimo įkėlimas, įkeltų žaidimų redagavimas.

- Administratoriams yra pasiekiamas “Žaidimo įkėlimas” ir “Žaidimai” langai, kito tipo vartotojai šių langų pasiekti negali.

**PR17.** Sveitainė privalo turėti žaidimų paieškos skiltį.

- Pasijungus svetainę kiekvienas vartotojas mato žaidimų paieškos skiltį.

**PR18.** Neradus žaidimo per paieškos skiltį vartotojui bus parodomas atitinkamas klaidos pranešimas.

- Vartotojui turi būti rodomas (“Atsiprašome, tačiau žaidimo neradome”) pranešimas.

**PR19.** Radus žaidimą per paieškos skiltį vartotojas bus nukreipiamas į žaidimo puslapį.

- Vartotojas yra nukreipiamas į žaidimo puslapį.