



Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Московский государственный технический университет
имени Н.Э. Баумана
(национальный исследовательский университет)»
(МГТУ им. Н.Э. Баумана)

ФАКУЛЬТЕТ _____ «Информатика и системы управления»
КАФЕДРА _____ «Программное обеспечение ЭВМ и информационные технологии»

РАСЧЕТНО-ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

К КУРСОВОЙ РАБОТЕ

НА ТЕМУ:

«Создание информационной системы
настольных игр и игротек»

Студент: ИУ7-63Б _____ М. Д. Маслова
(группа) (подпись, дата) (И. О. Фамилия)

Руководитель: _____ О. В. Кузнецова
(подпись, дата) (И. О. Фамилия)

2022 г.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
1 Аналитическая часть	6
1.1 Анализ предметной области	6
1.2 Постановка задачи	6
1.3 Формализация данных	6
1.4 Описание типов пользователей	7
1.5 Анализ существующих решений	7
1.5.1 В России	7
1.5.2 Иностранные	9
1.5.3 Вывод	9
1.6 Выбор модели базы данных	9
1.6.1 Реляционные базы данных	9
1.6.2 Нереляционные базы данных	9
1.7 Выбор системы управления базами данных	9
1.7.1 MySQL	10
1.7.2 PostgreSQL	10
1.7.3 Oracle	10
1.7.4 Вывод	10
1.8 Вывод	10
2 Конструкторская часть	11
3 Технологическая часть	12
4 Исследовательская часть	13
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	14
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	15

ВВЕДЕНИЕ

Настольные игры — это игры, основанные на манипуляции инвентарем (карточками, кубиками, фишками и т. п.), размещаемым на обычном или специально сделанном столе [1].

На сегодняшний день рынок настольных игр представляет собой одну из наиболее молодых и стремительно развивающихся областей мировой экономики [2]. Это связано с тем, что несмотря на современные условия информатизации настольные игры набирают популярность и продолжают сохранять востребованность в широкой среде потребителей.

Отечественный рынок настольных игр молод, но стремительно усиливает свои позиции: за счет сегментации рынка по возрасту и категориям (семейные, стратигические, для вечеринок и др.) настольные игры отделились от рынка детских товаров и стали самостоятельным сектором экономики.

В отличие от других рынков прямая реклама настольных игр работает не эффективно. При этом наилучший способ прорекламирровать игру — посадить человека играть. Поэтому в сфере настольных игр приобрели популярность игротеки — мероприятия, на котором гости могут поиграть в различные игры, завести знакомства, опробовать новинки или ознакомиться с ассортиментом [3].

В силу молодости рынка программные решения для анонсов игротек, регистрации на них, получения информации об проводимых играх, как будет показано в одном из разделов данной работы, по большей части представлены в виде интернет-магазинов, в которых информация об игротеках либо представляется текстовым списком на отдельной странице, либо появляется в новостном разделе, либо вовсе отсутствует. Поэтому поиск необходимых игротек и регистрация на них становятся проблематичными.

Таким образом, **целью данной работы** является проектирование и реализация базы данных настольных игр и игротек, а также разработка приложения доступа к базе данных с возможностью просмотра, добавления, удаления и редактирования информации о настольных играх и игротеках, регистрации на игротеки и составления списка предпочитаемых игр.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие **задачи**:

- провести анализ предметной области;

- формализовать задачу;
- провести анализ баз данных и систем управления базами данных;
- спроектировать базу данных и архитектуру приложения;
- реализовать базу данных и приложение для доступа к ней.

1 Аналитическая часть

1.1 Анализ предметной области

Игротека проводится организатором (магазином) в каком-то месте (кафе, антикафе, ресторане и тп). На ней представлена одна или несколько игр, в которые можно поиграть. Часто организаторы предоставляют возможность покупки тех же игр прямо на месте или возможность сделать заказ.

Анализ страниц сайтах об игротеках показал, что **обычно** информация об игротеке включает дату, время начала, продолжительность или время окончания, адрес проведения и стоимость участия. Также представляется набор игр, по которым проводится игротека.

Информация об играх

1.2 Постановка задачи

Задача.

1.3 Формализация данных

На основе анализа предметной области, ..., база данных должна содержать информацию о:

- игротеках;
- организаторах;
- местах проведения;
- настольных играх, по которым проводятся игротeki;
- игроках;
- пользователях.

Сведения о каждой представленной сущности представлены в таблице 1.1.

Требования!!!

Типы здесь?

Таблица 1.1 – Категории данных и сведения о них

Категория	Сведения	
Игротека	ID Название Организатор Время начала Дата проведения	Возможность покупки игр Место проведения Продолжительность Стоимость участия
Организатор	ID Название Адрес	Сайт Email Телефон
Место проведения	ID Адрес Сайт Название	Тип Email Телефон
Настольная игра	ID Название Производитель Год выпуска Мин. число игроков	Макс. число игроков Мин. возраст Макс. возраст Мин. время игры Макс. время игры
Игрок	ID Имя	Лига Рейтинг
Пользователь	ID Роль	Логин Пароль

1.4 Описание типов пользователей

Продумать просмотр, чего нужен каждому

1.5 Анализ существующих решений

1.5.1 В России

В сфере настольных игр есть несколько компаний (Hobby World, МосИгра, NizaGames), представляющие свои интернет магазины настольных игр. Веб-сайты ориентированы именно на продажу игр, в то время как для анонсы игротек второстепенны и организатор соответствует организации сайта,

Таблица 1.2 – Описание типов пользователей

Тип	Описание	Функциональность
Гость	Неавторизированный пользователь	<ul style="list-style-type: none"> — Просмотр списка настольных игр и игротек — Авторизация — Регистрация
Игрок	Авторизированный пользователь	<ul style="list-style-type: none"> — Просмотр списка настольных игр и игротек — Составление списка предпочитаемых игр — Регистрация на игротеки
Организатор	Авторизированный пользователь с возможностью работы с игротеками	<ul style="list-style-type: none"> — Просмотр списка настольных игр, игротек, мест проведения, организаторов — Регистрация новых игротек — Просмотр списка зарегистрированных на игротеку участников — Формирование заявки на добавление нового места проведения при его отсутствии в базе — Формирование заявки на добавление игры при ее отсутствии в базе
Администратор	Авторизированный пользователь с повышенным уровнем полномочий	<ul style="list-style-type: none"> — Просмотр списка настольных игр, игротек, мест проведения, организаторов, пользователей — Изменение информации о настольных играх, местах проведения, организаторах, игротеках — Одобрение или отклонение заявок от организаторов — Изменение прав доступа пользователей — Удаление пользователей

появляются на одной странице или в новостях. То есть решений с возможностью просмотра многих игротек разных организаторов в «одном месте» на

русийском рынке найдено не было

1.5.2 Иностраные

BoardGameGeek — многофункциональный сайт для любителей настольных игр, содержит информацию о многочисленных настольных играх, предоставляя ссылки на покупку, также предоставляет форумы, топы и т.д. и т.п. Самое главное содержит страницу с актуальными данными по игровым конференциям всего мира, на которых проводятся игротеки.

Toptiergaming — информация по игротекам США и релизам настольных игр.

Board Game Halv — новостной сайт о мире настолок. Содержит страничку в игротеках, но больше

1.5.3 Вывод

Полноценных аналогов не найдено.

1.6 Выбор модели базы данных

База данных — это совокупность данных, организованных по определенным правилам, предусматривающим общие принципы описания, хранения и манипулирования данными, независимая от прикладных программ [4].

Основные типы: рел и нерел

1.6.1 Реляционные базы данных

1.6.2 Нереляционные базы данных

1.7 Выбор системы управления базами данных

Система управления базами данных — это совокупность программ и языковых средств, предназначенных для управления данными в базе данных, ведения базы данных и обеспечения взаимодействия ее с прикладными программами [4].

Выбор пал на реляционные => рассмотрим основные СУБД, предоставляющие возможность работы с ними.

1.7.1 MySQL

1.7.2 PostgreSQL

1.7.3 Oracle

1.7.4 Вывод

Выбираю PostgreSQL, потому что я умею с ним работать :)

1.8 Вывод

2 Конструкторская часть

3 Технологическая часть

4 Исследовательская часть

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В процессе выполнения курсовой работы:

—
—
—
—

Таким образом, все поставленные задачи были выполнены, а цель достигнута.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Своротова Ю. В. Использование настольных игр в образовательном процессе // Развитие современного образования: от теории к практике. Сборник материалов VII Всероссийской научно-практической конференции с международным участием, Чебоксары, 14 июня 2019 г. — 2019. — С. 145–150.
2. Журавков Д. Д. Роль маркетинга в процессе формирования новых типов бизнеса на примере мирового рынка настольных игр // ЭТАП: Экономическая Теория, Анализ, Практика. — 2013. — № 1. — С. 139–148.
3. Герасикова Е. Н., Родина Е. Н., Шпакова Г. А. Рынок настольных игр: тенденции и способы продвижения // Инновации в науке. — 2018. — № 6 (82). — С. 58–60.
4. ГОСТ 20886-85. Организация данных в системах обработки данных. Термины и определения. — URL: <https://docs.cntd.ru/document/1200015708> (дата обращения: 28.04.2022).