

ИНФОРМАЦИОННА СИСТЕМА ЗА УПРАВЛЕНИЕ НА КЛУБ ПО НАСТОЛНИ ИГРИ



BoardBoss

Нашият отбор

Борислав Борисов
Ф.Н. 223028 26А
Студент в Русенски
университет „Ангел
Кънчев“

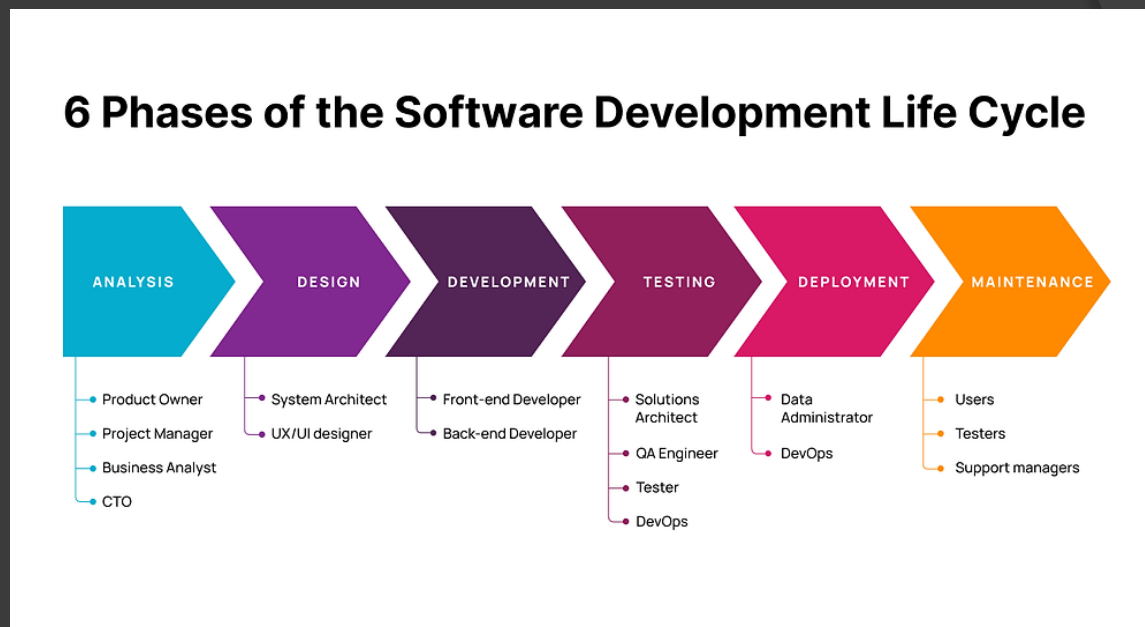
Бисер Ценков
Ф.Н. 223029 26А
Студент в Русенски
университет „Ангел
Кънчев“

Кристиян Петров
Ф.Н. 223015 26А
Студент в Русенски
университет „Ангел
Кънчев“

Мирослав Павлов
Ф.Н. 223053 26А
Студент в Русенски
университет „Ангел
Кънчев“

Етапи на проекта

1. Анализ
2. Проектиране
3. Разработване
4. Тестване
5. Представяне
6. Поддръжка



Цел

- Главната цел на проекта е да се разработи информационна система за управление на клуб по настолни игри. Като нашето решение е игрите да могат да се избират чрез използването на дигитални устройства на масите.

ФУНКЦИОНАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ

- При игрите да има добавяне, редактиране, преглеждане, и премахване
- Всяка игра да има описание
- Да се вижда наличност на всяка игра/маса
- Да се разглеждат игри от таблет
- Да може игрите да се филтрират по различни критерии
- Да може игрите да се маркират като “избрана”
- Системата да предоставя основна информация и правила за играта
- Интерфейсът да е достъпен без регистрация
- Да може да се следи заетост на игрите
- Да може да се обновява статуса на игрите в реално време

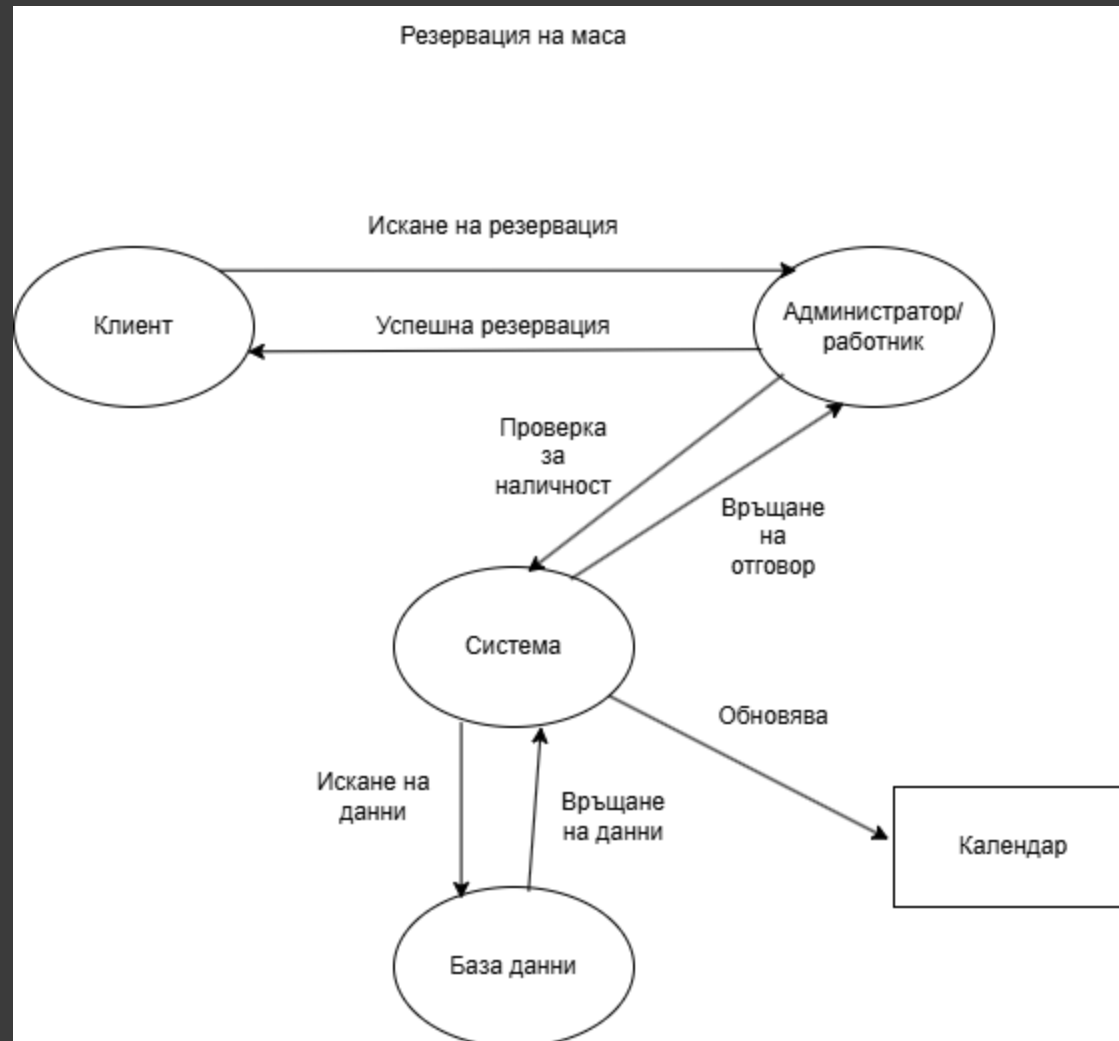
НЕФУНКЦИОНАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ

- Лесен и интуитивен интерфейс
- Лесна система подходяща за потребители без компютърна грамотност
- Лесна навигация
- Бързо реагираща система
- Промените в наличността на игрите да се отразяват в реално време
- Стабилно работеща система
- Системата да не губи данни при момент на прекъсване
- Системата да не изисква лични данни освен feedback
- Ограничен достъп до административни функции
- Интерфейс подходящ за хора с увреждания
- Да се поддържа поне един чужд език

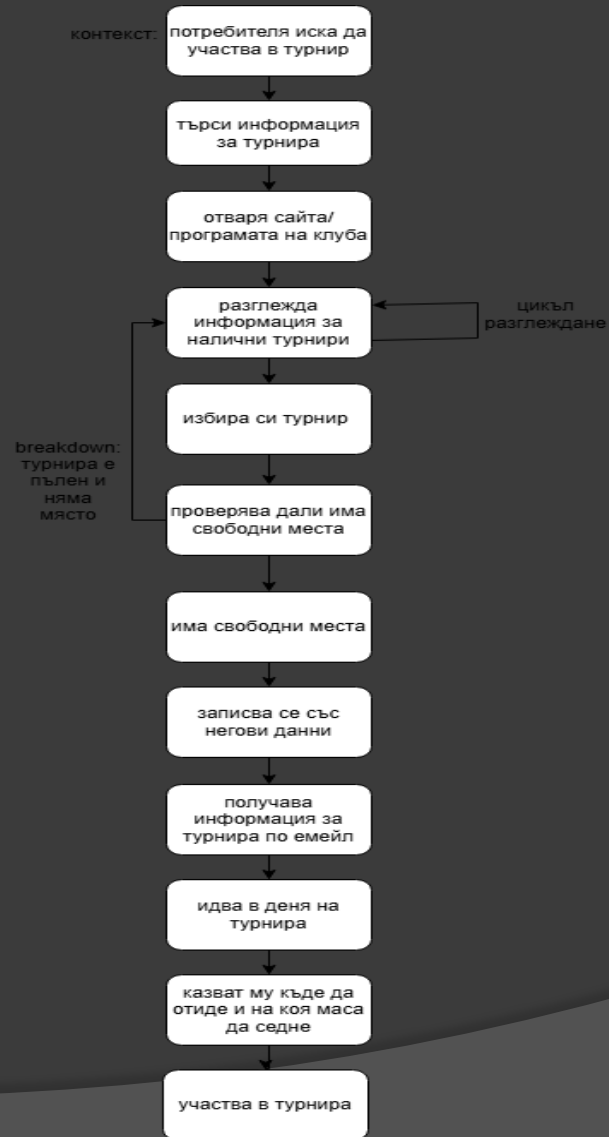
MOSCOW метод

MUST	SHOULD	COULD	WONT
разглеждане на наличните настолни игри	поддържа няколко езика	Система за оценки и ревьюта на игри	Чат за контакт във реално време
филтриране на игрите по: брой играчи, сложност, време за игра	позволява преглед на история на използваните игри	Статистика за най-играните игри	
административен панел за персонала	Търсачка		
трябва да показва статус на играта			

Flow модел



SEQUENCE модел



Story board

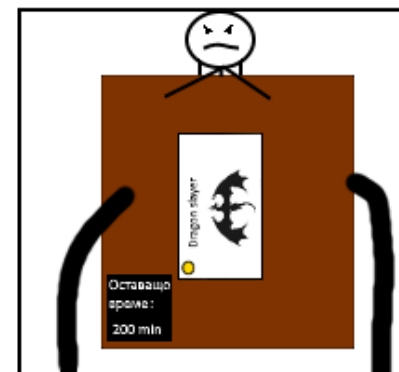
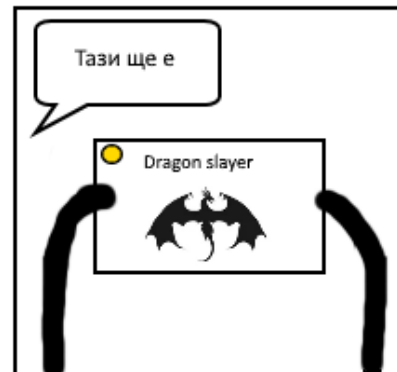
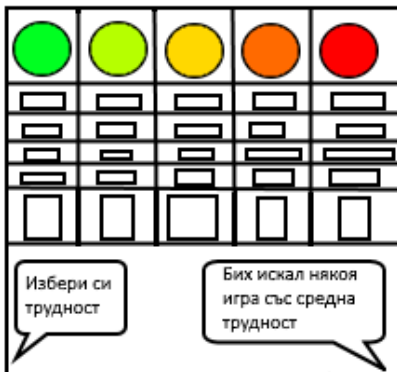
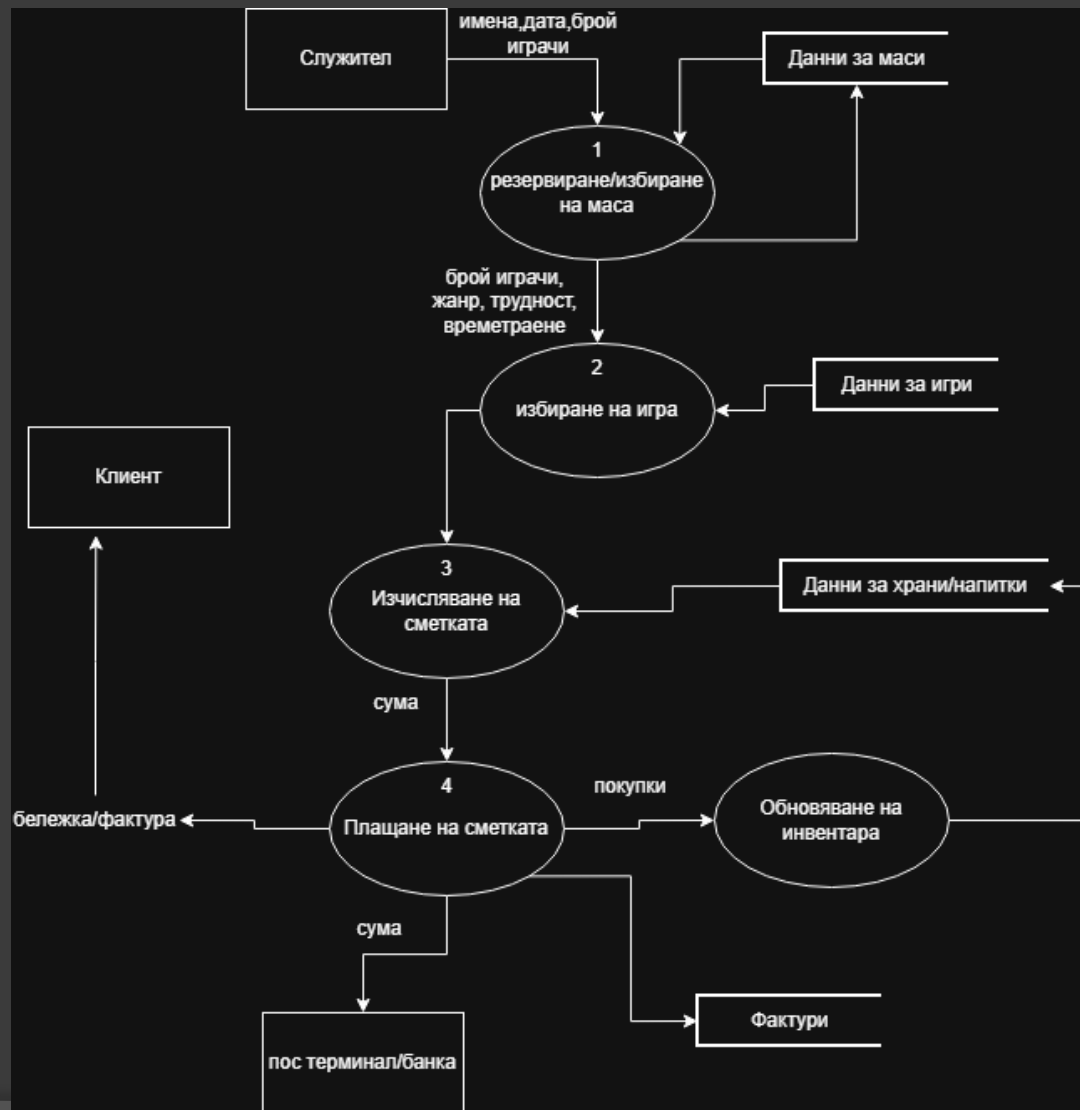


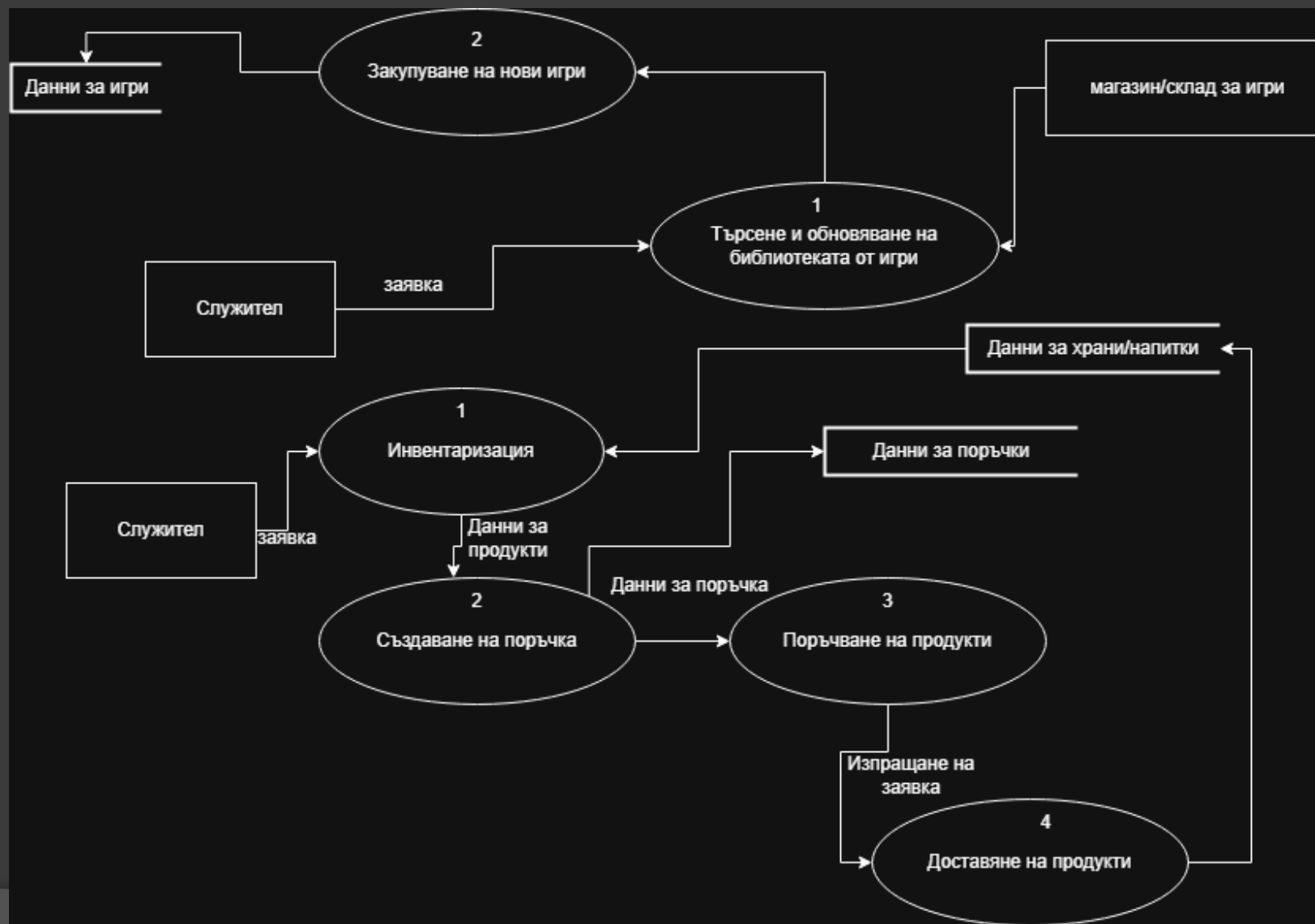
Таблица на решения

Условия/Действия	Правило 1	Правило 2	Правило 3	Правило 4	Правило 5	Правило 6	Правило 7	Правила	
Условия								Ако продуктът е наличен (Y), плащането е потвърдено (Y), тогава потвърди поръчката и изпрати продукта (X).	1
Играта е в наличност	Y	Y	N		Y	N		Ако играта е налична (Y), но плащането не е потвърдено (N), тогава изпрати уведомление за очакване на плащане (X).	2
Свободна маса				Y	N	N	Y	Ако играта не е налична (N), тогава предложи друга игра.(X)	3
Плащането е потвърдено	Y	N						Ако има свободна маса(Y) и е свободна избраната игра (Y), тогава се настаняват клиентите(X).	4
Играта е свободна				Y			N	Ако няма свободна маса(N) и е налична избраната игра (Y), тогава се предлага покупка(X) или отлагане за друг ден/час (резервация)(X).	5
Действия								Ако няма свободна маса(N) и не е налична/свободна избраната игра (N), тогава се отлага за друг ден/час (резервация) (X).	6
Потвърди поръчка и изпрати	X							Ако има свободна маса(Y), но не е свободна избрана игра (N), тогава се предлага друга игра(X).	7
Изчакване на заплащане		X							
Предложи друга игра			X				X		
Отложи за друг момент					X	X			
Настаняване на клиентите				X					
Предложение за покупка					X				

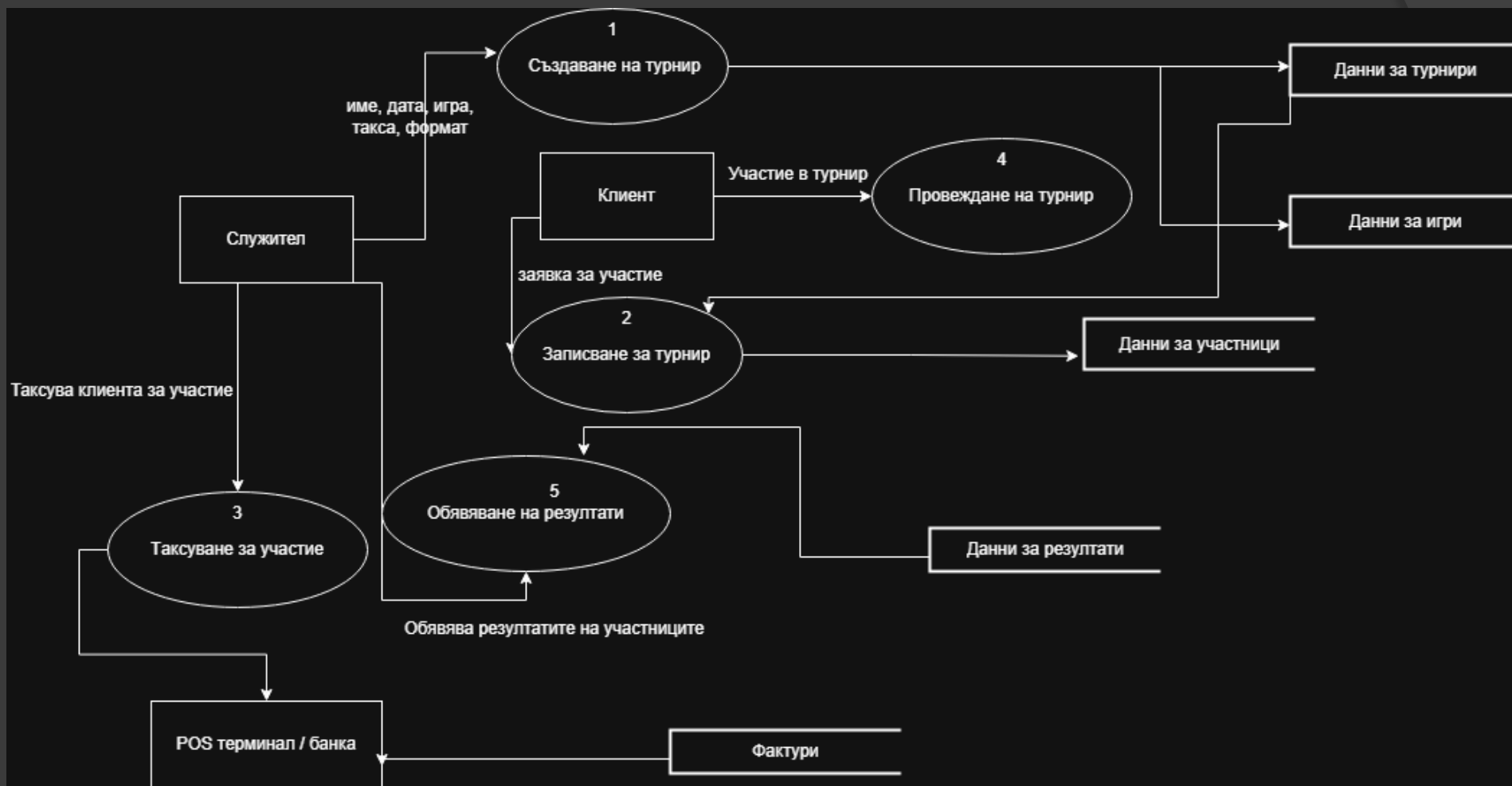
DFD 1



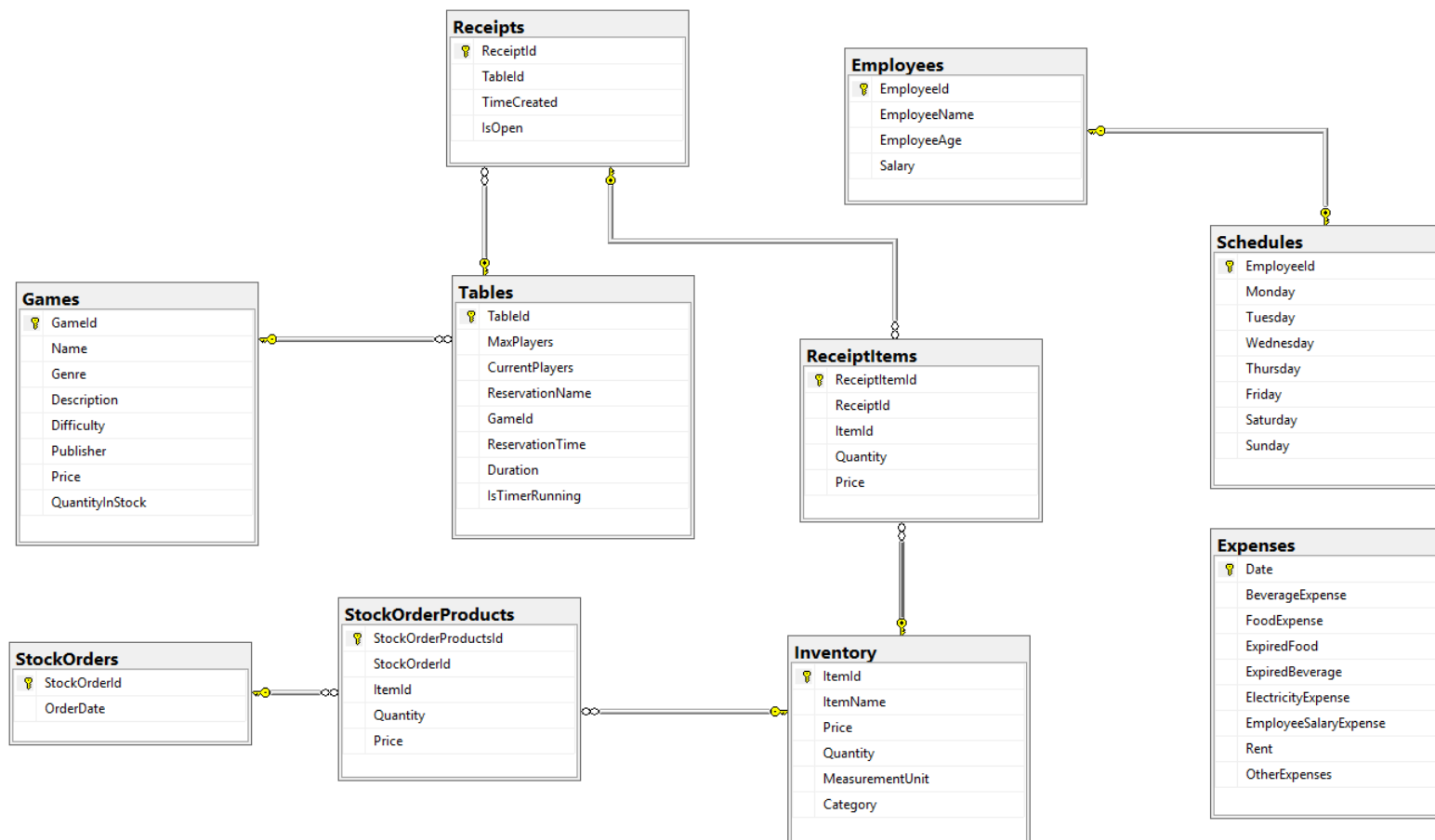
DFD 2



DFD 3











Релационен модел



Приложението (alpha версия)

Masa 1	Masa 2	маса 3
маса 4	маса 5	маса 6

	\$\$\$
	\$\$\$
	\$\$\$
	
	
	
	
	

В момента гледате маса:
(номер на масата)

Време изиграно:
(Време от началото до сега)

Текуща сметка:
(Сума в лева/евро)

Плащане с:

Карта

Кеш

Тестване

- ⦿ Прототипът е тестван ръчно от разработчиците
- ⦿ Правят се и автоматични тестове

Процес на работа

- През работния процес екипът се събираше всяка сряда в Discord, като се отделяха по 2 часа за разпределяне на задачи и обсъждане на потенциални затруднения. Както и обмен на ценни знания.

Заклучение

- Една от най-развлекателните дейности е да излезеш навън с някой приятел или цяла компания. А клубът ни е едно от местата в които ще си прекараш изключително добре, колкото и хора да сте се събрали. Той освен забава придава и уют, а с нашите иновации улесняваме всички. Като цяло настолните игри могат да ни научат на много неща като търпеливост, спокойствие, как да не падаме по гръб, съревнователност и даже може да придобием полезни знания.

Благодаря Ви за вниманието

