

# ИНФОРМАЦИОННА СИСТЕМА ЗА УПРАВЛЕНИЕ НА КЛУБ ПО НАСТОЛНИ ИГРИ



**Board****Boss**

# Нашият отбор

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

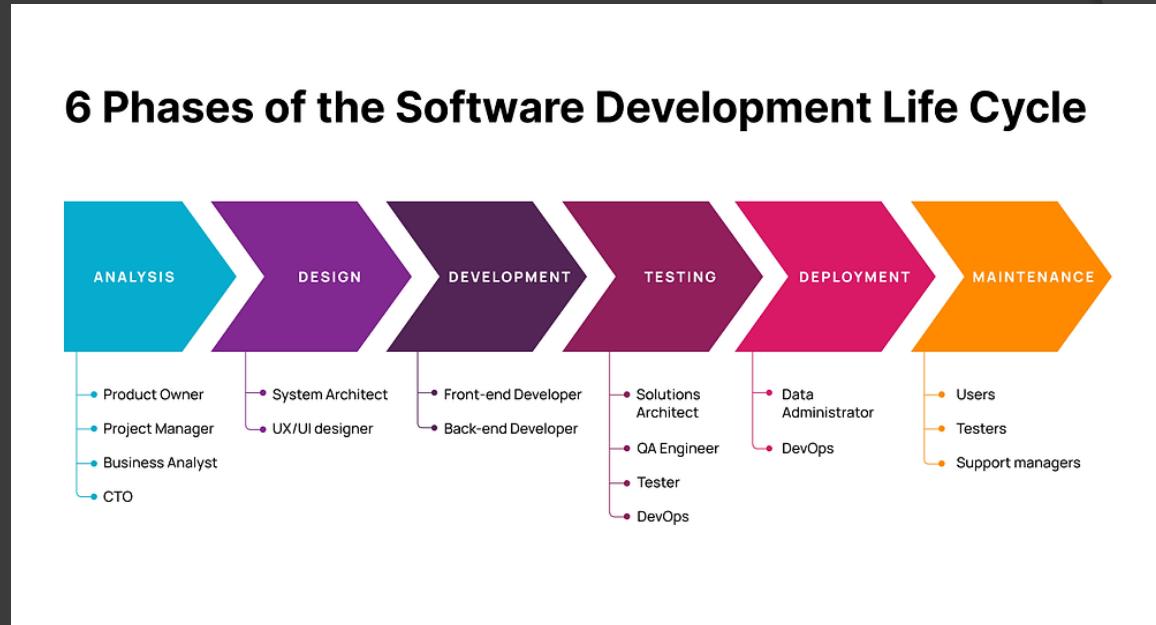
Бисер Ценков  
Ф.Н. 223029 26А  
Студент в Русенски  
университет „Ангел  
Кънчев“

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

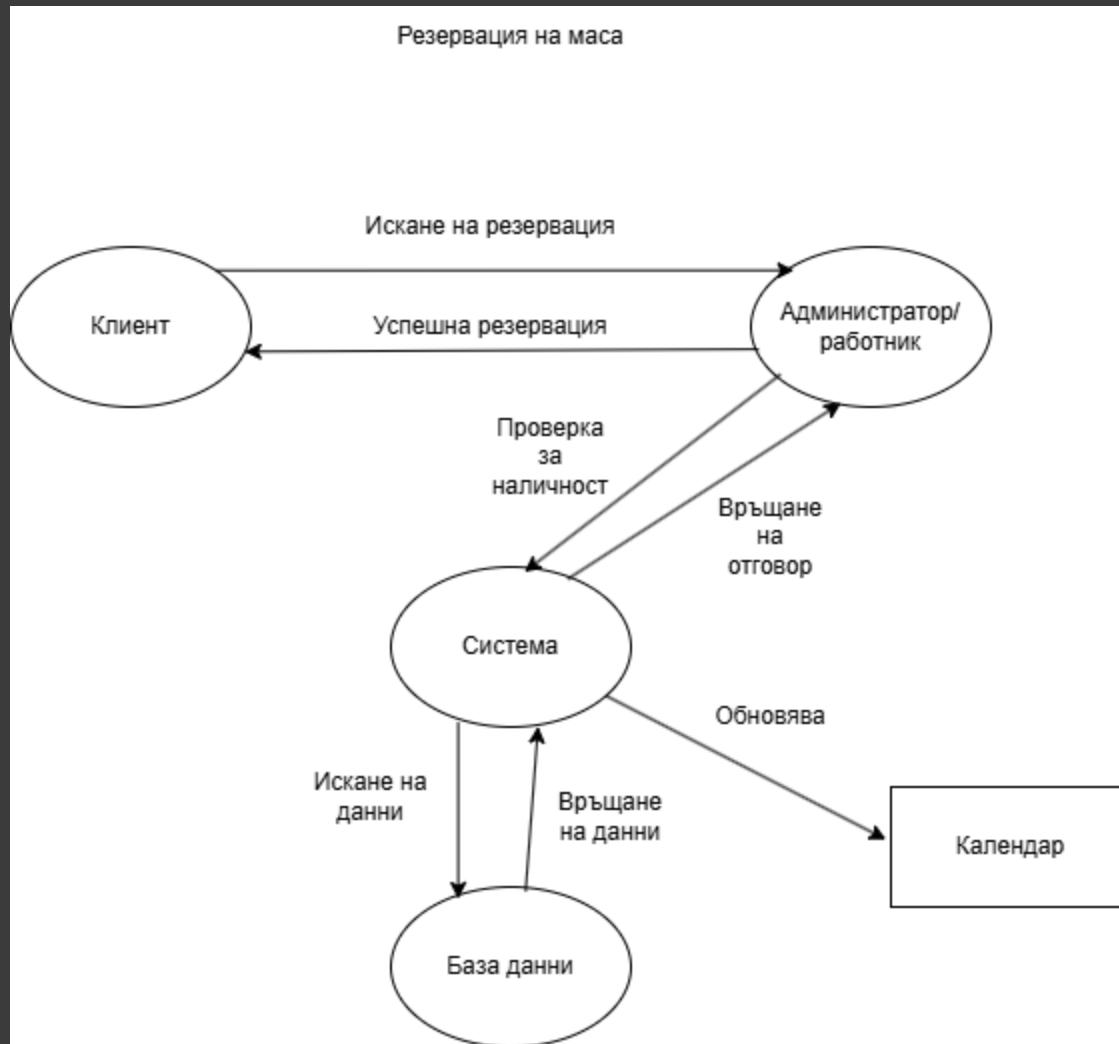
# НЕФУНКЦИОНАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ

- 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

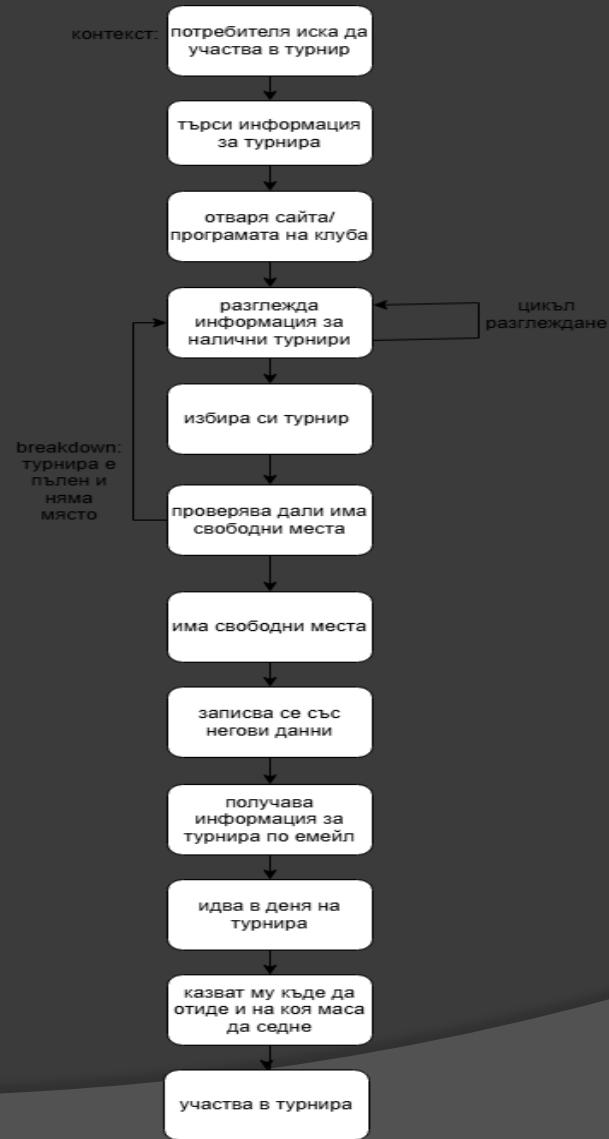
# MOSCOW метод

MUST	SHOULD	COULD	WONT
разглеждане на наличните настолни игри	поддържа няколко езика	Система за оценки и ревюта на игри	Чат за контакт във реално време
фильтриране 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			

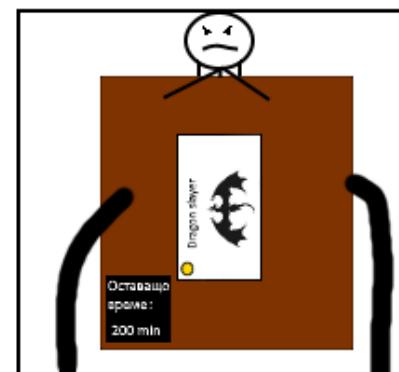
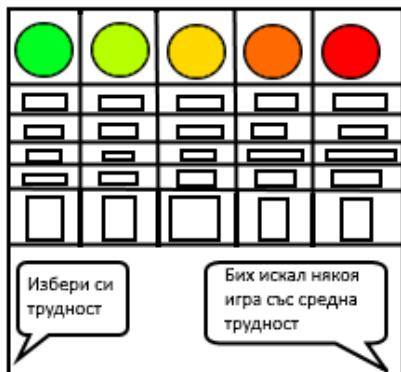
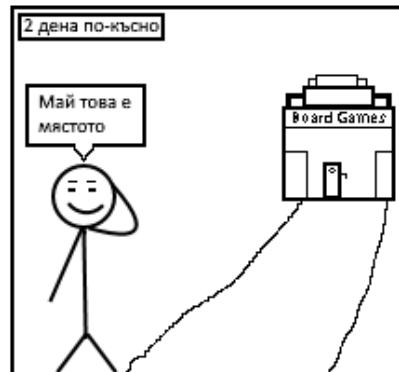
# Flow модел



# SEQUENCE модел



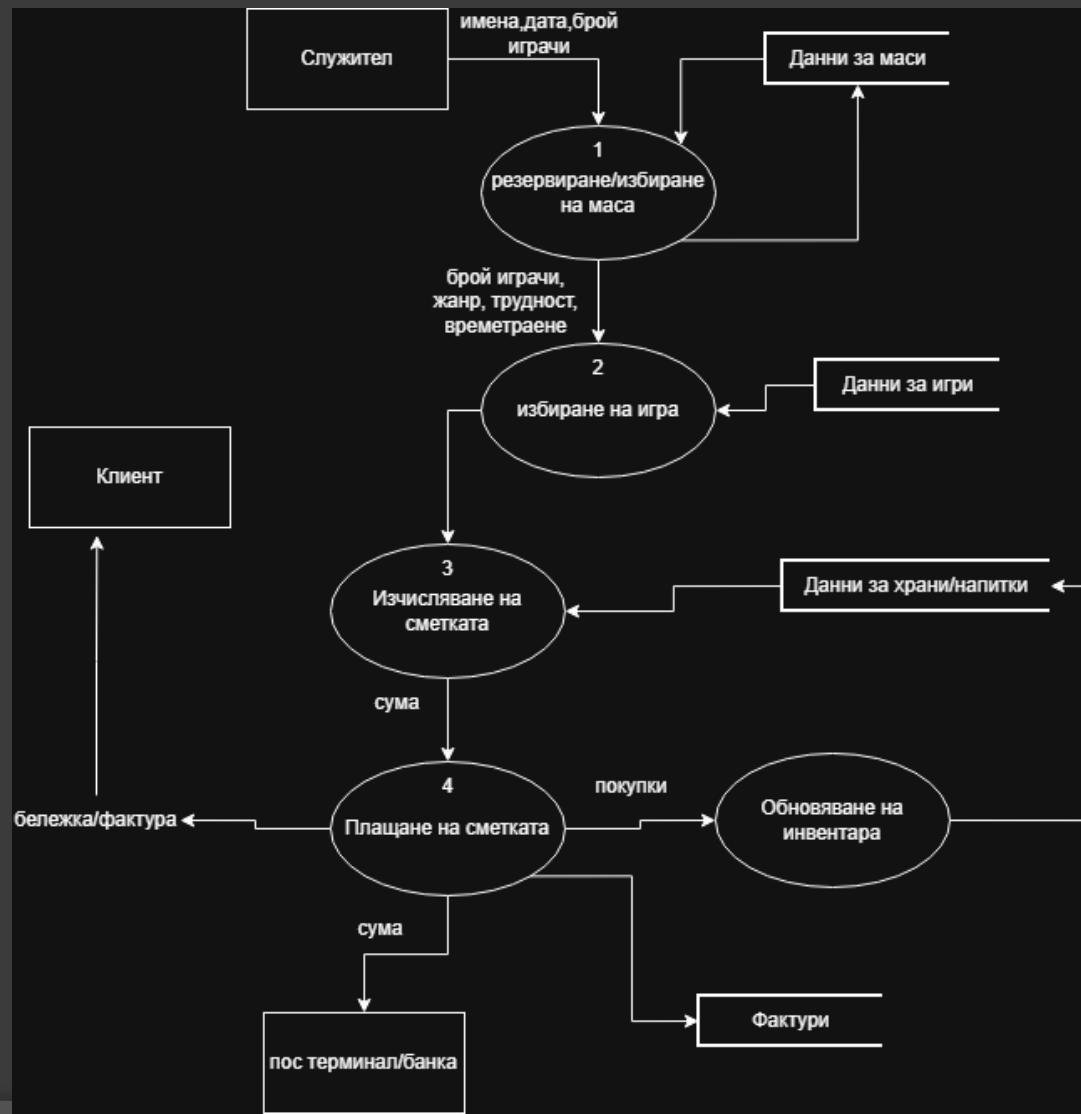
# Story board



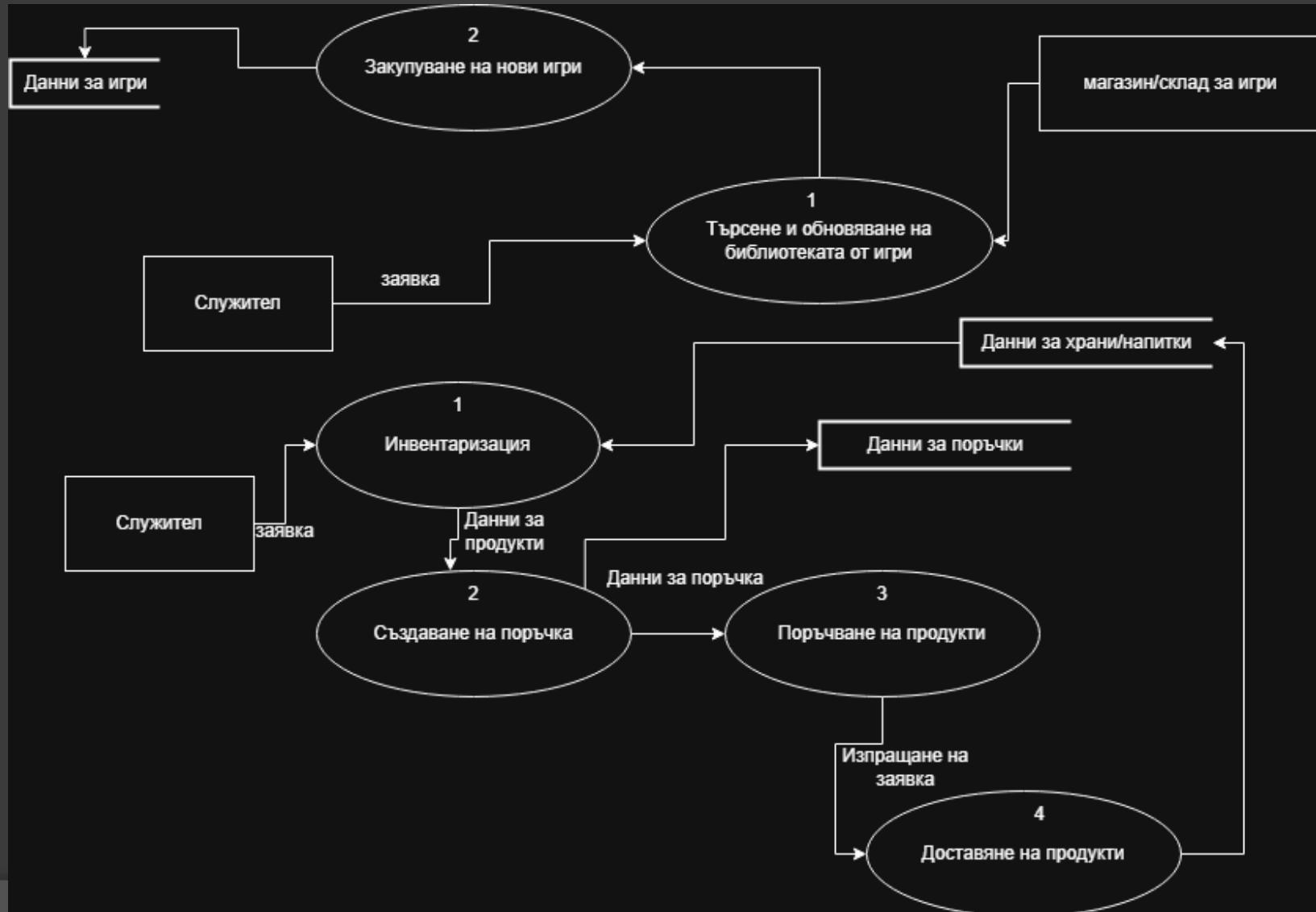
# Таблица на решения

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 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 настаниват 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 избраната 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					

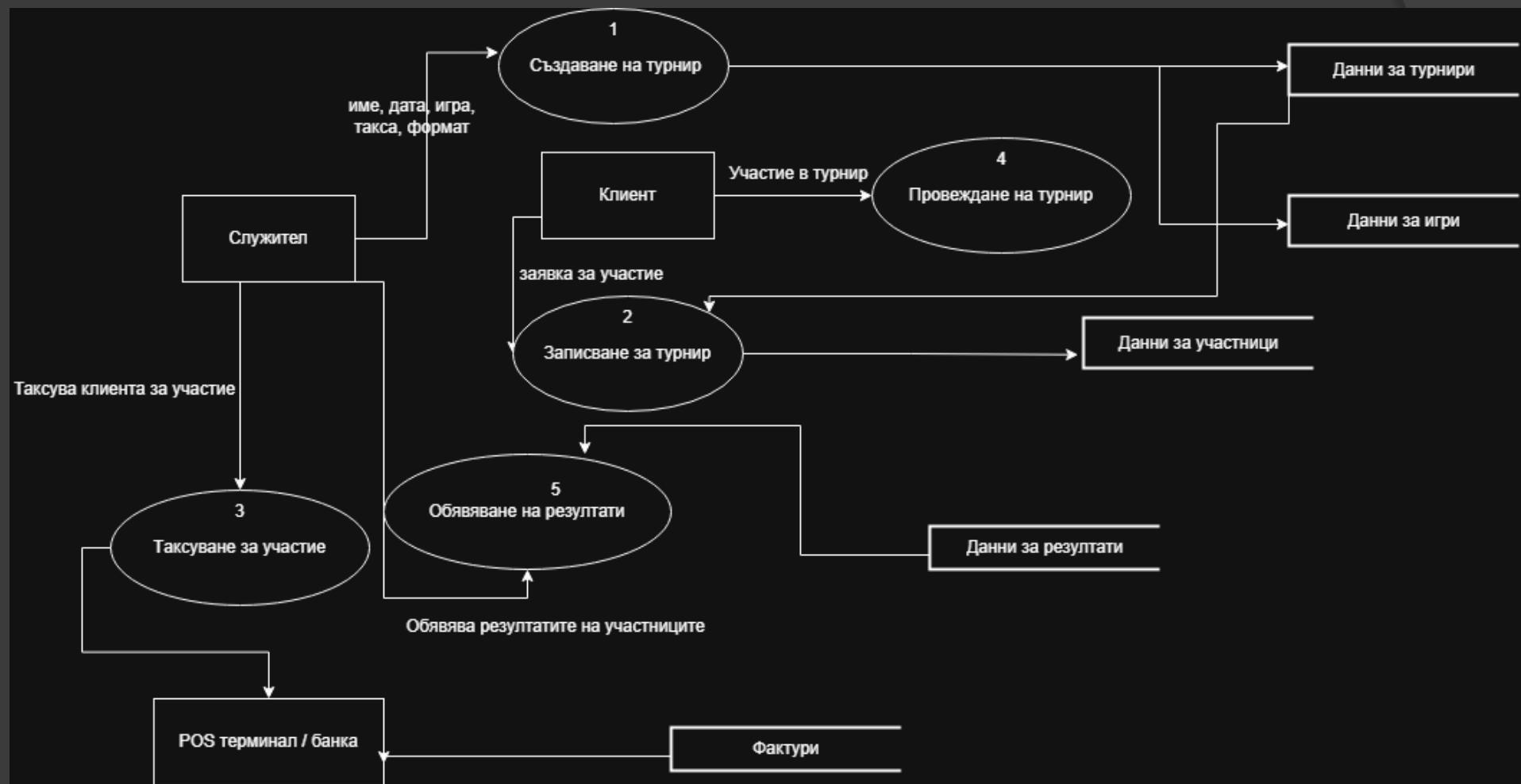
# DFD 1



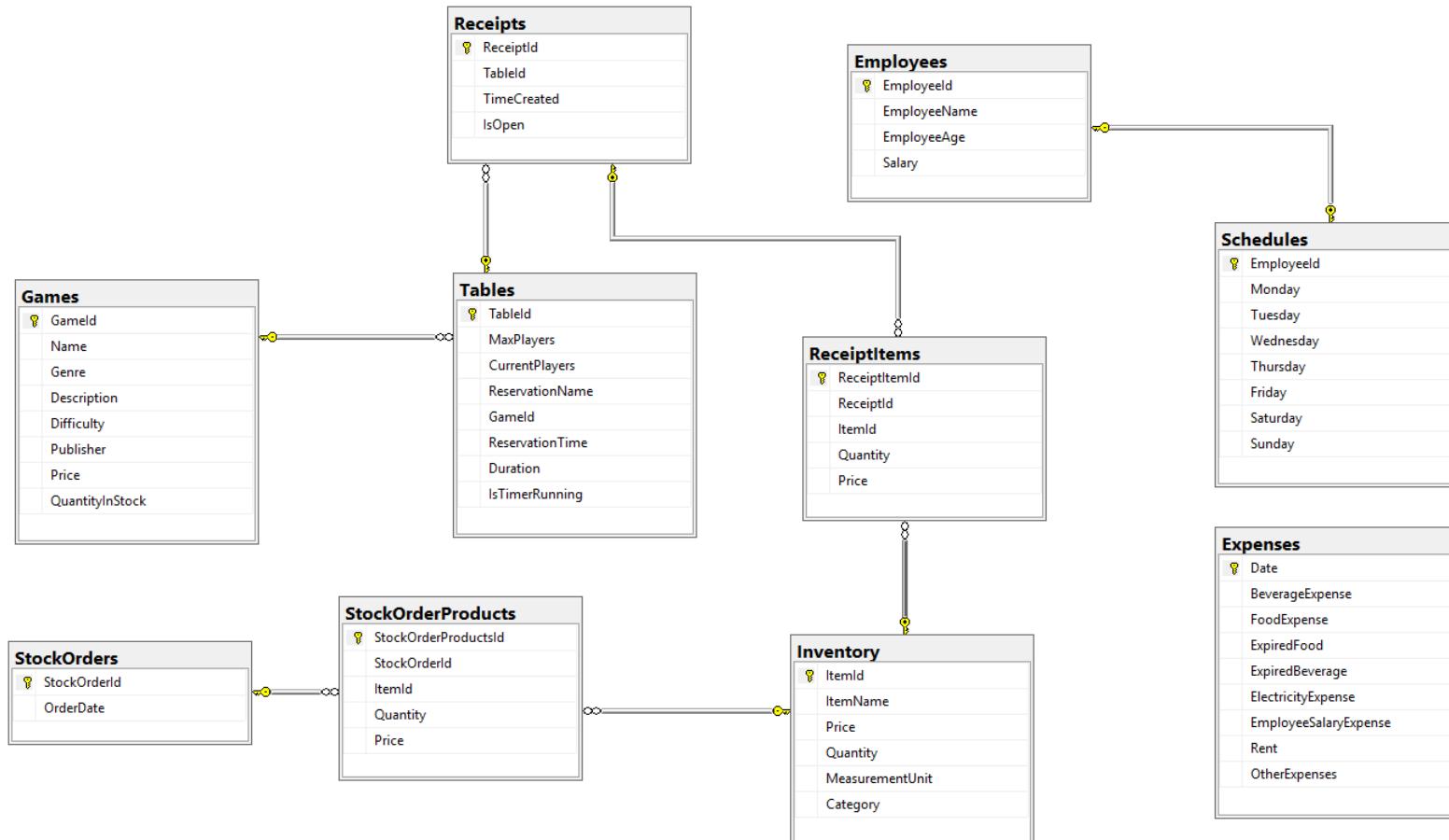
# DFD 2



# DFD 3



# Релационен модел



# Приложението (alpha версия)

Masa 1	Maca 2	маса 3
маса 4	маса 5	маса 6
		\$\$\$
		\$\$\$
		\$\$\$

**В момента гледате мае:  
(номер на масата)**

**Време изигране:**  
**(Време от началото до сега)**

**Текуща сметка:  
(Сума в лева/евро)**

Плащане съ

Kapta

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 разпределение на задачи и обсъждане на потенциални затруднения. Както и обмен на ценни знания.

# Заключение

- 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 прекараши 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

