Pasul 1. Intelegerea domeniului

Descrierea aplicatiei: O aplicatie Web ce reprezinta o retea sociala care sa permita utilizatorilor sa indice ce jocuri video s-au jucat, sa primeasca recomandari de alte jocuri in functie de preferintele lor actuale, sa ofere recenzii/ratinguri jocurilor, sa interactioneze cu recenziile celorlalti utilizatori, sa comunice intre ei(asemanator ca la email)

Actorii aplicatiei: utilizator(anonim sau logat)

-actiuni: sa-si poate modifica profilul (date personale, jocuri video preferate)

trimiterea de mesaje altor utilizatori

urmarirea unui utilizator

sa ceara recomandari de alte jocuri generate automat in functie de preferintele actuale

sa ofere recenzii/ratinguri jocurilor existente

(si altele)

(toate actiunile de mai sus sunt valabile doar pentru utilizatorii logati)

-actiuni utilizator anonim: el poate doar sa vizualizeze resursele existente pe site, dar nu si sa le modifice

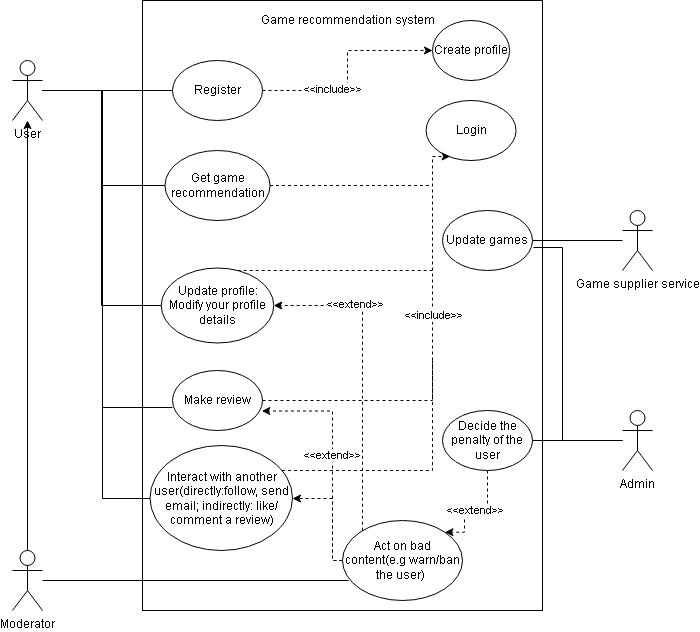
moderatori - aprobarea recenziilor, stergerea acestora, avertizarea/banarea

unui utilizator, in plus fata de ceea ce poate si un utilizator obisnuit (un moderator este un utilizator)

administrator - adaugarea/scoaterea de jocuri din baza de date, stergerea utilizatorilor(cu un motiv intemeiat oferit de moderatori, practic de actiunile sale negative pe site)

serviciu extern – se ocupa de actualizarea jocurilor de pe site (preluarea lor de pe internet)

Scenarii de utilizare(diagrama)



In aceasta diagrama se pot observa urmatoarele: practic toate actiunile unui utilizator obisnuit sunt conditionate de faptul ca s-a logat sau nu. De asemenea, actiunile sale care ar putea produce continut deranjator poate fi verificat de catre moderator si in functie de severitatea situatiei, adminul

ar putea fi anuntat pentru a stabili decizia finala in ceea ce priveste eventuala pedeapsa pe care o va primi userul. (pentru cazuri relativ grave)

Un utilizator poate sa faca recenzii pentru un anumit joc, sa interactioneze cu recenziile altor utilizator(sa dea like, comment), sa dea follow unui utilizator, sa-i trimita un mesaj.

Jocurile de pe site vor fi actualizate in mod automat de catre un serviciu extern, sau alternativ

manual de catre administrator.

Pasul 2. Popularea bazei de date

Baza de date ar putea fi populata cu utilizatori, jocuri.  
Recenziile sunt create de catre utilizatori. Fiecare recenzie este identificata in mod unic(o recenzie apartine unui anumit utilizator).  
De asemenea, mesajele sunt trimise de la un utilizator la altul(fiecare utilizator isi va putea vedea mesajele primite si trimise pe o anumita perioada de timp)

Un joc poate fi jucat de catre mai multi utilizatori. De asemenea, un utilizator poate juca mai multe jocuri.

Metoda de populare: fisiere CSV (LOAD CSV, APOC sau neo4j-admin tool)

Pasul 3. Intrebari ce pot fi adresate domeniului.

Ce jocuri se joaca un utilizator?

Care jocuri ale unui anumit utilizator sunt de genul X?

De cine este urmarit un anumit utilizator? Pe cine urmareste un utilizator?

Care este cel mai popular joc? (jocul care este jucat de cei mai multi utilizatori)

Care este jocul cu cel mai bun scor? (scorul este determinat de media tuturor ratingurilor acelui joc) (aceasta intrebare poate fi considerata pe urmatoarele intervale de timp: all-time, last week, las t month, last year etc.)

Care sunt mesajele trimise/primite ale unui utilizator? (pe o anumita perioada de timp, de ex. 3 luni)

Care este cea mai apreciata recenzie pentru un anumit joc(sau cea mai slaba, sau cele mai recente – mai multe tipuri de filtre ar putea fi aplicate la aceasta intrebare)

Care sunt comentariile/like-urile unei recenzii?

Pasul 4. Stabilirea entitatilor (de reflectat in continuare)

User; Game; Review

Comments, Likes, Messages (? – entitati sau relatii)

Observatii:

Review nu poate fi relatie, deoarece in cazul in care ar fi, nu am mai putea exprima faptul ca un

utilizator a dat like sau a comentat la o recenzie a altui utilizator.

Pasul 5. Stabilirea relatilor(conexiunilor) intre entitati

Pasul 6. Testarea intrebarilor pe model.

Pasul 7. Testarea scalabilitatii

Modelare (in progress)

