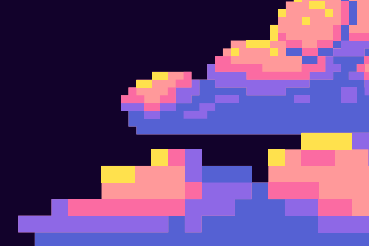
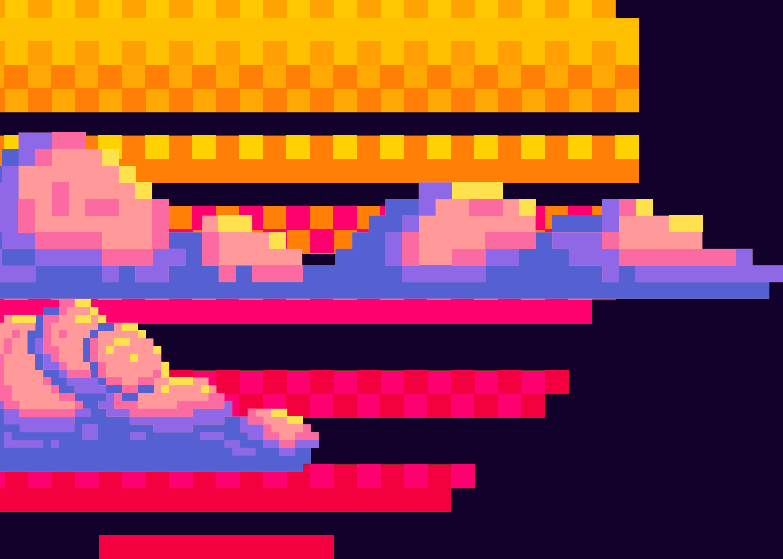




МАНДАХ ИХ СУРГУУЛЬ  
МЭДЭЭЛЭЛ, ТЕХНОЛОГИЙН  
СУРГУУЛЬ

# МЕМОРАШ МАТГСН

Удирдагч багш: Х.Сувд-эрдэнэ  
Гүйцэтгэсэн : Р.Ариунсанаа





АГУУЛГА

1. зорилго

2. зорилт

3. хэрэглэгчийн

шаардлага

4. Архитектурын сонголт

5. Use Case диаграмм

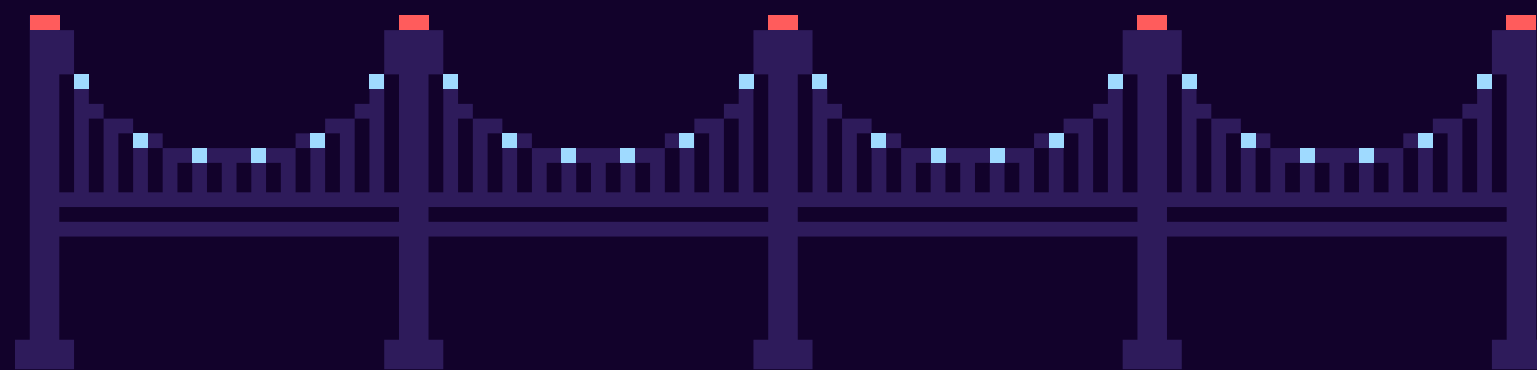
6. Дүгнэлт



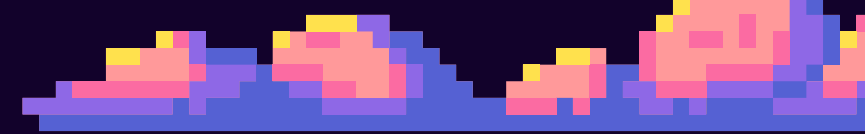
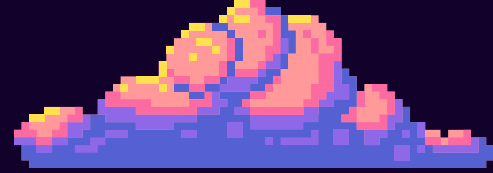
# Зорилго



Сэтгэн бодох чадварыг хөгжүүлэх тоглоомуудыг гар утасны цахим платформд шилжүүлэн хөгжүүлж. Энэхүү систем нь тоглогчдын анхаарал төвлөрөл, ой тогтоолтыг сайжруулах, логик сэтгэх чадварыг хөгжүүлэх зорилготой. Энэ систем нь тоглогчдод сонирхолтой, зугаатайгаар суралцах боломжийг олгоно.



# ЭОРИЛТ



1. Ажиглалт, ярилцлагын аргаар хэрэглэгчийн хэрэгцээг тодорхойлж, шаардлагын баримтыг бүрдүүлнэ.
  2. Объект хандалтат шинжилгээгээр UML диаграмм үүсгэн системийн бүтэц, холбоог тодорхойлно.
  3. SQLite дээр өгөгдлийн сан үүсгэж, Django ORM ашиглан өгөгдлийн моделийг хөгжүүлнэ.
  4. Django ашиглан арын хэсгийг, Flutter ашиглан нүүр хэсгийг хөгжүүлж, API холболт хийнэ.
- Unit test, Integration test, UAT зэрэг тестүүдийг гүйцэтгэж, алдаа засна



# НЭРЭГЛЭГЧИЙН ШААРДЛАГА

## 1.Бүртгүүлэх

Тоглогч системд өөрийн нэрээ оруулж бүртгүүлнэ (нууц үг шаардлагагүй).

## 2.Нэвтрэх

Тоглогч өмнө бүртгүүлсэн нэрээрээ дахин нэвтэрч тоглоом тоглох боломжтой байна.

## 3.Тоглоом сонгох

Тоглогч анхаарал, санах ой, тооцоолол зэрэг төрлөөс сонгон дасгалаа эхлүүлнэ.

## 4.Тоглоом тоглох

Тоглогч сонгосон оюуны тоглоомыг тоглож оноо авна.

## 5.Онооны самбар харах

Тоглогч өөрийн авсан оноо болон бусад тоглогчийн оноотой харьцуулж харах боломжтой.



# ХЭРЭГЛЭГЧИЙН ШААРДЛАГА

6.АХИЦ ДЭВШЛЭЭ ХАРАХ

ТОГЛОГЧ ӨӨРИЙН УРЬД БОЛОН ӨНӨӨГИЙН  
ТОГЛОЛТЫН ТҮҮХ, ДУНДАЖ АМЖИЛТЫГ ХЯНАХ  
БОЛОМЖТОЙ.

7.ТОГЛОГЧИЙН НЭР ӨӨРЧЛӨХ

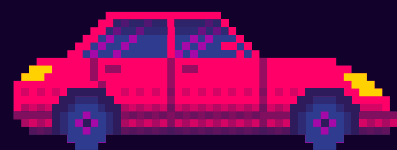
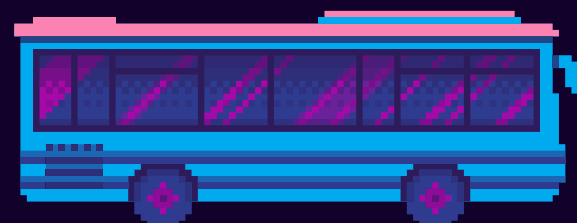
ХЭРЭГЛЭГЧ ӨӨРИЙН ТОГЛОГЧИЙН НЭРИЙГ ШИНЭЧИЛЖ  
БОЛНО.

8.СИСТЕМЭЭС ГАРАХ

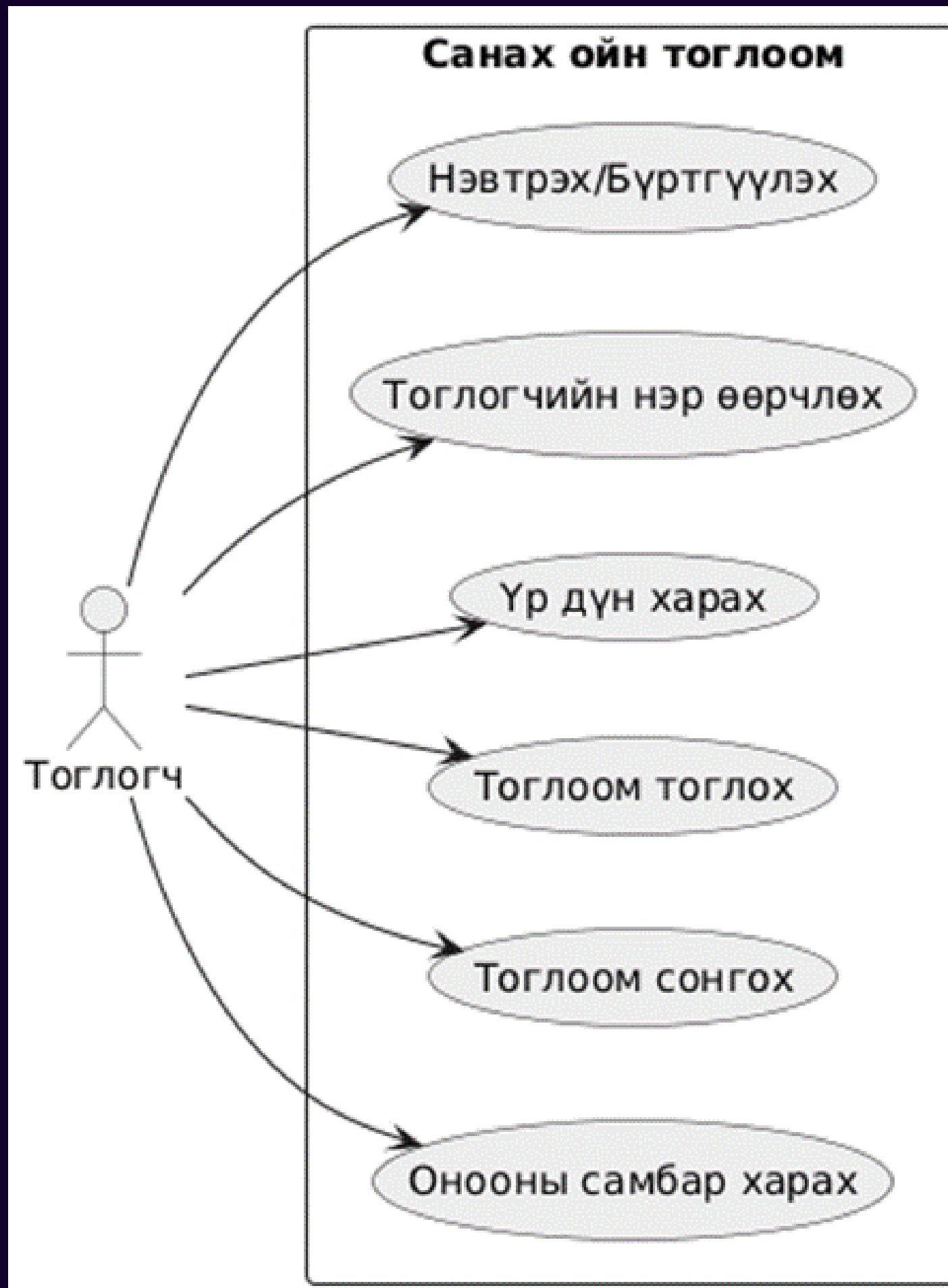
ТОГЛОГЧ ХҮССЭН ҮЕДЭЭ СИСТЕМЭЭС ГАРЧ, ДАХИН  
НЭВТРЭХ БОЛОМЖТОЙ.



# АРХИТЕКТУРЫН СОНГОЛТ



# USE CASE ДИАГРАММ





# ДҮГНЭЛТ

ЭНЭ ТӨСӨЛ НЬ ХЭРЭГЛЭГЧИЙН АНХААРАЛ, ОЙ ТОГТООЛТЫГ САЙЖРУУЛАХ ЗОРИЛГОТОЙ МОБАЙЛ ТОГЛООМ ЮМ. FLUTTER АШИГЛАН ТОГЛООМЫН ИНТЕРФЕЙСИЙГ, DJANGO REST FRAMEWORK БОЛОН SQLITE АШИГЛАН СЕРВЕР, ӨГӨГДЛИЙН САНГ ХӨГЖҮҮЛСЭН. ХЭРЭГЛЭГЧ БҮРТГҮҮЛЖ, ОНОО ЦУГЛУУЛЖ, ШАТ АХИН ТОГЛОХ БОЛОМЖТОЙ. ТОГЛООМЫН ЛОГИК БҮРЭН АЖИЛЛАДАГ БӨГӨӨД UI НЬ ОЙЛГОМЖТОЙ, СОНИРХОЛТОЙ БОЛГОХЫН ТУЛД АНИМЭЙШН, ДУУНЫ ЭФФЕКТ НЭМСЭН. МЭДЭЭЛЛИЙГ ТҮР ХАДГАЛАХАД SHAREDREFERENCES АШИГЛАСАН. ЦААШИД FIREBASE-РҮҮ ШИЛЖИХ, БОДИТ ЦАГИЙН ОНОО ХАРУУЛАХ, ХЭРЭГЛЭГЧИЙН СТАТИСТИК, СОШИАЛ ХУВААЛЦАХ ЗЭРЭГ БОЛОМЖУУД НЭМЭХЭЭР ТӨЛӨВЛӨСӨН.



THANK  
YOU