ГОСУДАРСТВЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

ВЫСШЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

«БЕЛОРУССКО-РОССИЙСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Кафедра «Автоматизированные системы управления»

РАЗРАБОТКА WEB-ПРИЛОЖЕНИЯ (САЙТА) КОМПЬЮТЕРНОГО КЛУБА

Курсовая работа

по дисциплине «Интернет технологии и веб-программирование»

КР 1-53 01 02.10032989.16.81-01 ПЗ

Исполнитель \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Пьявко О.А., АСОИ-211

(подпись)

Руководитель \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Выговская Н.В.

(подпись)

Дата допуска к защите \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Дата защиты \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Оценка \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Могилев 2024

Содержание

[Введение 5](#_Toc180249909)

[1 Анализ предметной области и постановка задачи 6](#_Toc180249910)

[1.1 Анализ предметной области 6](#_Toc180249911)

[1.2 Постановка задачи 6](#_Toc180249912)

[2 Разработка структуры страниц 7](#_Toc180249913)

[2.1 Выбор и обоснование метода построения структуры страницы 7](#_Toc180249914)

[2.2 Выбор и обоснование доступа к содержимому страницы 7](#_Toc180249915)

[2.3 Разработка логической структуры главной страницы 7](#_Toc180249916)

[3 Разработка страниц 8](#_Toc180249917)

[3.1 Разработка шапки страницы 8](#_Toc180249918)

[3.2 Разработка меню навигации по сайту 8](#_Toc180249919)

[3.3 Настройка компонентов взаимодействия с базой данных 8](#_Toc180249920)

[4 Разработка структуры приложения и динамического содержимого страниц 9](#_Toc180249921)

[4.1 Разработка каскадных таблиц стилей CSS 9](#_Toc180249922)

[4.2 Разработка бизнес-логики работы с базой данных (добавление, изменение, удаление и выборка данных) 9](#_Toc180249923)

[4.3 Разработка бизнес-логики, обработки xml – документов (если есть) 9](#_Toc180249924)

[4.4 Разработка подсистемы взаимодействия клиентского и серверного компонентов 9](#_Toc180249925)

[5 Тестирование сайта 10](#_Toc180249926)

[Заключение 11](#_Toc180249927)

[Список использованных источников 12](#_Toc180249928)

[Приложение (информационное) Код программы 13](#_Toc180249929)

Введение

1. Анализ предметной области и постановка задачи
   1. Анализ предметной области

Компьютерные клубы — это заведения, предоставляющие пользователям доступ к мощным игровым компьютерам для проведения времени в видеоиграх, а также для работы и общения. Основная цель таких клубов — создание удобной среды для любителей киберспорта, игр и людей, которым требуется временный доступ к мощной компьютерной технике.

Компьютерные клубы могут предоставлять как почасовую аренду игровых мест, так и абонементы на длительный срок. Они могут организовывать турниры, киберспортивные соревнования и прочие мероприятия для своей аудитории. Большая часть аудитории клубов — это молодые люди, интересующиеся видеоиграми и киберспортом.

Для эффективной работы компьютерного клуба необходимо современное веб-приложение, которое позволит клиентам бронировать игровые места, регистрироваться на турниры, следить за расписанием и оплачивать услуги онлайн. Такое приложение должно быть удобным, интуитивно понятным и соответствовать потребностям как клиентов, так и сотрудников клуба.

Основные цели веб-приложения для компьютерного клуба:

* Простота использования: пользователи должны легко находить информацию о доступных компьютерах, аренде, расписании турниров и событий;
* Бронирование мест: возможность онлайн-бронирования игровых мест, выбора удобного времени и оплаты;
* Организация мероприятий: информирование о турнирах и событиях, регистрация участников, предоставление информации об участниках и победителях;
* Коммуникация с клиентами: поддержка обратной связи, системы уведомлений, новостей и обновлений.
* Стандартная структура веб-приложения компьютерного клуба включает в себя:
* Регистрация и авторизация пользователей: учетные записи клиентов для доступа к возможностям бронирования и регистрации на турниры.
* Онлайн-бронирование: возможность выбора и бронирования компьютеров на удобное время с онлайн-оплатой.
* Расписание мероприятий: календарь, показывающий текущие и будущие турниры, с возможностью регистрации.
* Магазин: продажа товаров, аксессуаров и услуг, таких как абонементы на определенное количество часов, с возможностью заказа онлайн.
* Обратная связь: раздел для отзывов, вопросов и предложений, где клиенты могут получать ответы от администрации клуба.
  1. Постановка задачи

Цель данной курсовой работы — разработка веб-приложения для компьютерного клуба, которое позволит пользователям бронировать игровые места, регистрироваться на турниры и оплачивать услуги онлайн. Приложение должно быть удобным для использования как с компьютеров, так и с мобильных устройств.

Задачи разработки включают:

* Реализацию функционала регистрации и авторизации пользователей с защитой личных данных.
* Разработку интерфейса для онлайн-бронирования игровых мест с возможностью выбора времени и оплаты.
* Создание системы управления турнирами, включая регистрацию участников, отображение результатов и расписания.
* Разработку системы уведомлений и обратной связи для взаимодействия с клиентами.

Для реализации данного веб-приложения будут использоваться ASP.NET для серверной части и HTML/CSS для создания клиентского интерфейса, а база данных будет построена на MS SQL для хранения информации о пользователях, бронированиях и мероприятиях.

1. Разработка структуры страниц
   1. Выбор и обоснование метода построения структуры страницы
   2. Выбор и обоснование доступа к содержимому страницы
   3. Разработка логической структуры главной страницы
2. Разработка страниц
   1. Разработка шапки страницы
   2. Разработка меню навигации по сайту
   3. Настройка компонентов взаимодействия с базой данных
3. Разработка структуры приложения и динамического содержимого страниц
   1. Разработка каскадных таблиц стилей CSS
   2. Разработка бизнес-логики работы с базой данных (добавление, изменение, удаление и выборка данных)
   3. Разработка бизнес-логики, обработки xml – документов (если есть)
   4. Разработка подсистемы взаимодействия клиентского и серверного компонентов
4. Тестирование сайта

Заключение

Список использованных источников

1. **Антонов**, А.В. Системный анализ: Учебник для вузов / А.В. Антонов. - М.: Высшая школа, 2008. - 454 c.
2. **Белоусова**, Г.С. Линейное программирование. Учебное пособие. -Красноярск: Наука, 1975. -107 с.
3. **Габасов**, Р.И. Кириллова Ф.М., Методы линейного программирования. Минск: Наука. 1977. -174 с
4. **Васильев**, А. Н. C#. Объектно-ориентированное программирование. Учебный курс / А. Н. Васильев. – СПб.: Питер, 2012. – 320 с.: ил.
5. **Дейтел**, П. Как программировать на Visual C# 2012 / П. Дейтел. – М.: Питер, 2014. – 748 c.
6. **Павловская**, Т. А. С#. Программирование на языке высокого уровня: учебник для вузов / Т. А. Павловская. – СПб.: Питер, 2007. – 432 с.: ил.
7. **Зиборов**, В.В. Visual C# 2012 на примерах / В.В. Зиборов. – М.: БХВ-Петербург, 2013. – 480 c.

Приложение  
(информационное)  
Код программы