تساعد الألعاب حاليًا في بناء شخصية الطفل واكتسابه معارف رياضية وبدنية وعاطفية. وفي وقتنا الحالي، تعاني فئة كبيرة من الأطفال من حالة التوحد نتيجة المشاكل التي تمر بها البلاد وعدم الخروج إلى المنتزهات. وبالتالي، يجب على الآباء اختيار اللعبة المناسبة لأطفالهم التي تساعد الطفل على النمو السليم للعقل والجسد وتزيد من تطوير المعارف التي يمتلكها، دون ترك آثار سلبية على شخصيته وبالتالي تأثيره السلبي على نموه وتفكيره.

ولذلك، يعد وجود متجر إلكتروني أمرًا ضروريًا حيث يساعد الآباء في مهمة البحث عن اللعبة الأنسب والمصنفة وفقًا لفترات التطور، ويختصر عليهم الكثير من الوقت والجهد.

تكمن المشكلة في غياب منصة مخصصة تقدم مجموعة منتقاة من الألعاب وتصنفها وفقًا لفترات التطور، مما يجعل مهمة اختيار اللعبة الأفضل للطفل صعبة على أولياء الأمور. وذلك بسبب عدم وجود الوقت الكافي، وصعوبة التجوال والمواصلات والتنقل ضمن المتاجر الإلكترونية، واختيار خصائص اللعبة، ومعرفة شخصية الطفل وما الذي سيساعده على التنمية وما الذي قد يؤثر سلبًا على شخصيته.

يهدف هذا المشروع إلى تصميم خوارزمية لربط الآباء بالألعاب الأكثر مناسبة لأطفالهم وتأمينها من خلال متجر إلكتروني.

يتضمن هيكل التقرير في مقدمته تعريفًا بمشكلة البحث وهدف البحث والخدمات التي يقدمها البحث.

وفي الفصل الثاني، يتم عرض دراسة مرجعية عن عدد من التطبيقات المشابهة لتطبيقنا مع ذكر مزايا ومساوئ كل تطبيق من هذه التطبيقات.

ويتم في الفصل الثالث استعراض التقنيات النظرية المختلفة لبناء نماذج استرجاع المعلومات.

وفي الفصل الرابع، يتم عرض البنية التحليلية للنظام، بما في ذلك الفاعلين والمتطلبات الوظيفية وغير الوظيفية.

وفي الفصل الخامس، يتم تحديد البنية التصميمية للنظام بناءً على معايير محددة واعتماد النتائج النهائية.

ويتضمن الفصل الأخير خاتمة التقرير والنتائج التي توصلنا إليها.

تم عرض المشكلة والهدف في الفصل الأول، وسيتم في الفصل الثاني عرض عدد من التطبيقات المشابهة مع ذكر مزايا ومساوئ كل منها.