نريد برمجة موقع ويب لنظام منصة إلكترونية لتسويق ألعاب الأطفال من هم الفاعلين في النظام وما هي المتطلبات الوظيفية و المتطلبات الغير وظيفية و مخطط حالات الاستخدام ؟؟..  
1- ( الإجابة الأولى )

**المتطلبات الوظيفية:.**  
**١** تسجيل الدخول: انشاء حساب جديد وتسجيل الدخول.  
٢ البحث: إمكانية البحث عن المنتج بطرق متعددة (brand, age, category, ..).  
٣ عرض المنتجات: إمكانية عرض المنتجات في الصفحة الرئيسية.  
٤ عرض تفاصيل المنتج: إمكانية استعراض التفاصيل الخاصة بالمنتج كالتقييم والعمر الموصي به.  
٥ الإضافة الى السلة: إمكانية إضافة المنتجات المراد شرائها الى السلة.  
٦ استعراض محتويات السلة: يمكن فتح السلة لاستعراض محتوياتها من المنتجات التي تمت اضافتها سابقاً.  
٧ حذف وتعديل محتويات السلة: إمكانية حذف وتعديل محتويات السلة والتحكم بكمية المنتجات المراد شرائها وعرض السعر الكلي لمحتويات السلة.  
٨ الدفع وتأكيد الشراء: إمكانية الدفع وتأكيد عملية الشراء من الموقع.  
٩ تأكيد استلام الطلب: ارسال تأكيد عند استلام الطلبية.  
١٠ تقييم المنتج: يمكن تقييم المنتجات بعد شرائها.  
١١ إدارة الحسابات: القدرة على إدارة الحسابات والوصول الى بياناتها.  
١٢ خدمة العملاء: إمكانية توفير الأجوبة للعملاء عن طريق FAQ.  
١٣ تعديل الفئات: إمكانية تعديل فئات استعراض المنتجات واضافة فئات جديدة.  
١٤ تعديل الكميات المتاحة: إمكانية التعديل على الكميات المتاحة من فئة كل منتج.  
١٥ التحقق من الكميات المتاحة: إمكانية التحقق من الكميات المتوفرة عند الشراء.

**المتطلبات غير الوظيفية:**  
Availability: متوفر 7/24

        Responsive: واجهة سهلة الاستخدام وتعمل   
على أجهزة مختلفة

Fast response: سريع الاستجابة

**الفاعلون الاساسيون:**

1.      Customer: الزبون وهو الفاعل الرئيسي في النظام حيث يقوم بالبحث واستعراض المنتجات والاضافة الى سلة المشتريات واستلام الطلبية وتأكيد استلامها وتقييم المنتجات

2.      Admin: مسؤول عن إدارة الحسابات وبياناتها وتعديل الفئات وحذفها في الصفحة الرئيسية لعرض المنتجات.  
و مسؤول عن إضافة وحذف وتعديل كميات المنتجات المتوفرة والمتاحة للشراء

3. المطور: يعمل على تطوير وصيانة المنصة وإضافة ميزات جديدة.  
        
)

.  
2 - ( الإجابة الثانية )

المتطلبات الوظيفية:  
1. تسجيل الدخول وإنشاء حسابات المستخدمين.  
2. عرض الألعاب المتاحة وتصفحها بطريقة سهلة وواضحة.☆  
3. اختيار وتشغيل الألعاب والتفاعل معها.  
4. تتبع تقدم اللاعب وحفظ البيانات الخاصة به.  
5. إضافة وإدارة الألعاب الجديدة من قبل المشرف.☆  
6. إدارة حسابات المستخدمين وتعديل الملف الشخصي وإعدادات الخصوصية.

المتطلبات الغير وظيفية:  
1. أمان المنصة وحماية بيانات المستخدمين.☆  
2. سرعة استجابة المنصة وأداء فعال.☆  
3. واجهة مستخدم سهلة الاستخدام وجذابة للأطفال.☆  
4. توافق المنصة مع مختلف الأجهزة والمتصفحات.☆

مخطط حالات الاستخدام:  
1. تسجيل الدخول:☆  
   - المستخدم العادي يقوم بإدخال اسم المستخدم وكلمة المرور.  
   - المشرف يقوم بإدخال بيانات الدخول الخاصة به.  
2. تصفح الألعاب:☆  
   - المستخدم العادي يستعرض قائمة الألعاب المتاحة.  
   - المشرف يستعرض قائمة الألعاب والمستخدمين المسجلين.  
3. تشغيل اللعبة:  
   - المستخدم العادي يختار لعبة محددة.☆  
   - المستخدم العادي يلعب اللعبة ويتفاعل معها.  
4. إدارة الألعاب:☆  
   - المشرف يضيف لعبة جديدة.  
   - المشرف يعدل أو يحذف لعبة موجودة.  
5. إدارة الحساب:  
   - المستخدم العادي يعدل ملفه الشخصي وإعدادات الخصوصية.  
   - المشرف يدير حسابات المستخدمين ويحذفها إذا لزم الأمر.☆

3- ( الإجابة الثالثة )  
الفاعلين في النظام:

1. العملاء: الأشخاص الذين يرغبون في شراء ألعاب الأطفال.  
2. المدير: الشخص المسؤول عن إدارة ورصد النظام.  
3. الموردين: الأفراد أو الشركات التي توفر الألعاب.  
4. خدمة العملاء: الشخص المسؤول عن الإجابة على استفسارات العملاء ومساعدتهم.

المتطلبات الوظيفية:

1. الخدمة يجب أن تكون قادرة على أن تتعامل بشكل ملائم مع التدفق العالي للدخول والخروج من الموقع.  
2. يجب أن يتم استقبال أعضاء جدد بجدولة التسجيل وإرسال ايميل التفعيل.  
3. يجب أن يكون العملاء قادرين على البحث وشراء الألعاب بسهولة.☆  
4. يجب أن يكون هناك نظام لتبع الشحنات وتحديث العملاء حول حالة تسليمهم.  
5. يجب أن يكون هناك نظام للتعامل مع العملاء والشكاوى.☆

المتطلبات غير الوظيفية:

1. استجابة النظام يجب أن تكون سريعة وفعالة.☆  
2. يجب أن تكون البيانات آمنة ومحمية ضد الهجمات الخارجية.☆  
3. يجب أن يكون النظام قادراً على التعامل مع البيانات الكبيرة والمعلومات.  
4. يجب أن يتم الحفاظ على سهولة الاستخدام وجودة التصميم.☆

مخط حالات الاستخدام:

1. حالة الاستخدام: تسجيل/دخول العملاء.  
2. حالة الاستخدام: البحث عن ألعاب.☆  
3. حالة الاستخدام: إضافة ألعاب إلى السلة.☆  
4. حالة الاستخدام: الخروج والدفع.☆  
5. حالة الاستخدام: التتبع وتحديث الشحنة.☆  
6. حالة الاستخدام: الرد على الاستفسارات والشكاوى.☆  
7. حالة الاستخدام: إدارة الموردين.  
8. حالة الاستخدام: إدارة الموقع (بواسطة المدير)☆.

4- ( الإجابة الرابعة )

لبرمجة موقع ويب لنظام منصة إلكترونية لتسويق ألعاب الأطفال، يجب عليك تحديد الفاعلين في النظام وما هي المتطلبات الوظيفية والمتطلبات غير الوظيفية ومخطط حالات الاستخدام. هذه بعض الخطوات التي يمكنك اتباعها:

• الفاعلون في النظام هم المستخدمون أو الجهات التي تتفاعل مع النظام. يمكن تصنيفهم إلى فئات حسب دورهم أو مصالحهم. بعض الأمثلة على الفاعلين في نظام منصة إلكترونية لتسويق ألعاب الأطفال هي: **الزبائن☆**، **الموردين**، **المديرين☆**، **الموظفين**،  
 **المحاسبين**، **المشرفين**، **المطورين**، **المستشارين**، إلخ.

• المتطلبات الوظيفية هي المهام أو الخدمات التي يجب أن يقدمها النظام لتحقيق أهدافه. يجب أن تكون المتطلبات الوظيفية واضحة وقابلة للقياس وقابلة للاختبار. بعض الأمثلة على المتطلبات الوظيفية لنظام منصة إلكترونية لتسويق ألعاب الأطفال هي:  
 **تسجيل الدخول☆**، **عرض المنتجات☆**،  
 **إضافة المنتجات إلى سلة التسوق☆**، **إجراء عملية الدفع☆**، **تأكيد طلب الشراء☆**، **تتبع حالة التسليم☆**،   
**إرسال التقييمات والآراء☆**، **إدارة المخزون☆**، **إصدار فواتير وإيصالات☆**، **إجراء التقارير والإحصائيات☆**، إلخ.

• المتطلبات غير الوظيفية هي الخصائص أو المعايير التي يجب أن يحققها النظام لضمان جودته وأدائه. يجب أن تكون المتطلبات غير الوظيفية قابلة للقياس والتحقق منها. بعض الأمثلة على المتطلبات غير الوظيفية لنظام منصة إلكترونية لتسويق ألعاب الأطفال هي: **سهولة الاستخدام☆**،   
**سرعة التحميل☆**، **أمان البيانات**، **توافق المستعرضات**،   
**قابلية التطور**، **قابلية التشغيل**، **قابلية التكامل**، إلخ.

• مخطط حالات الاستخدام هو نوع من مخططات UML (Unified Modeling Language) التي توصف سيناريوهات استخدام نظام من منظور المستخدم. يظهر مخطط حالات الاستخدام الممثلين وحالات الاستخدام والعلاقات بينهما على شكل دوائر أو أشكال بيضاوية وخطوط. يمكن لمخطط حالات الاستخدام أن يساعد في تحليل وتصميم واختبار النظام وزيادة المشاركة للمستخدمين. لا يعالج مخطط حالات الاستخدام تفاصيل التنفيذ مثل هياكل البيانات والخوارزميات.

لإنشاء مخطط حالات الاستخدام، يجب اتباع الخطوات التالية:

• تحديد الجهات الفاعلة (actors) في النظام ورسمها على شكل هياكل عظمية.

• تحديد حالات الاستخدام (use cases) في النظام ورسمها على شكل بيضاويات.

• رسم خطوط بين الجهات الفاعلة وحالات الاستخدام لتمثيل التفاعلات بينهما.

• إضافة أي علاقات إضافية بين حالات الاستخدام مثل التضمين (include) أو التوسع (extend) أو التعميم (generalize) إذا لزم الأمر.

• تسمية حالات الاستخدام والعلاقات بشكل واضح وموجز.

• رسم مستطيل حول جميع العناصر لتحديد نطاق النظام وتسميته.

إذا كنت ترغب في رؤية بعض الأمثلة على مخططات حالات الاستخدام، يمكنك زيارة هذه المواقع . كما يمكنك استخدام أدوات إنشاء مخططات حالة الاستخدام عبر الإنترنت مثل Creately أو Lucidchart أو Visual Paradigm لرسم مخطط حالة الاستخدام بسهولة.

حالات الاستخدام الخاصة بمخطط حالات الاستخدام :

حالات الاستخدام هي السيناريوهات التي توصف كيف يتفاعل المستخدمون مع النظام لتحقيق هدف معين. مخطط حالات الاستخدام هو نوع من مخططات UML (Unified Modeling Language) التي ترسم حالات الاستخدام والجهات الفاعلة والعلاقات بينهما. بعض الأمثلة على حالات الاستخدام في مخطط حالات الاستخدام هي:

• تسجيل الدخول☆: حالة استخدام تمكن المستخدم من الدخول إلى النظام بإدخال اسم المستخدم وكلمة المرور.

• عرض المنتجات☆: حالة استخدام تمكن المستخدم من استعراض المنتجات المتاحة في النظام والبحث عنها وفرزها وتصفيتها.

• إضافة المنتجات إلى سلة التسوق☆: حالة استخدام تمكن المستخدم من اختيار المنتجات التي يرغب في شرائها وإضافتها إلى سلة التسوق.

• إجراء عملية الدفع☆: حالة استخدام تمكن المستخدم من إكمال عملية الشراء بإدخال معلومات الدفع والشحن وتأكيدها.

• تأكيد طلب الشراء☆: حالة استخدام ترسل رسالة تأكيد للمستخدم بعد إجراء عملية الدفع وتظهر رقم طلب الشراء وتفاصيله.

• تتبع حالة التسليم☆: حالة استخدام تمكن المستخدم من متابعة حالة طلبه ومعرفة موقعه ووقت التسليم المتوقع.

• إرسال التقييمات والآراء☆: حالة استخدام تمكن المستخدم من إبداء رأيه عن المنتجات التي اشتراها وتقديم تقييم لها.

إذا كنت ترغب في معرفة المزيد عن مخططات حالات الاستخدام، يمكنك قراءة بعض المقالات التالية1234. كما يمكنك استخدام أحد أدوات رسم مخططات حالات الاستخدام عبر الإنترنت مثل Creately1 أو Lucidchart أو Visual Paradigm.

5- ( الإجابة الخامسة )

المتطلبات الوظيفية و المتطلبات الغير وظيفية  
(

بالطبع! هنا بعض الأمثلة للمتطلبات الوظيفية وغير الوظيفية المحتملة لمنصة تسويق ألعاب الأطفال عبر الويب:

متطلبات وظيفية:

1. تسجيل المستخدم: يجب أن يتمكن الزوار من إنشاء حسابات مستخدم وتسجيل الدخول إلى المنصة.

1. عرض الألعاب: يجب أن يتمكن المستخدمون من استعراض وعرض مجموعة واسعة من الألعاب المتاحة للبيع.

1. صفحات المنتج: يجب أن تتضمن المنصة صفحات فردية لكل منتج تحتوي على وصف مفصل وصور ومعلومات إضافية حول اللعبة.

1. عرض التقييمات والمراجعات: يجب أن يتمكن المستخدمون من قراءة التقييمات والمراجعات التي تمت من قبل المستخدمين الآخرين عن الألعاب.

1. نظام البحث: يجب أن يتمكن المستخدمون من البحث عن الألعاب باستخدام معايير مثل العنوان، الفئة العمرية، الشركة المصنعة، إلخ.

1. إضافة إلى سلة المشتريات: يجب أن يتيح الموقع للمستخدمين إضافة الألعاب التي يرغبون في شرائها إلى سلة المشتريات الخاصة بهم.

1. إجراء عملية الشراء: يجب أن يتمكن المستخدمون من استكمال عملية الشراء عبر الإنترنت باستخدام واجهة دفع آمنة وموثوقة.

متطلبات غير وظيفية:

1. الأمان والخصوصية: يجب أن يتم تأمين المنصة وحماية بيانات المستخدمين الشخصية وتفاصيل المعاملات المالية.

1. استجابة وسرعة التحميل: يجب أن يتمتع الموقع بأداء سريع وزمن تحميل قصير لتحسين تجربة المستخدم.

1. توافق المتصفح والجهاز: يجب أن يتوافق الموقع مع مختلف متصفحات الويب وأنظمة التشغيل وأحجام الشاشات المختلفة.

1. تجربة المستخدم: يجب أن تكون واجهة المستخدم سهلة الاستخدام وبديهية لضمان تجربة مريحة وممتعة للمستخدمين.

1. قابلية التوسع والتطوير: يجب أن يكون التصميم قابلاً للتوسع في المستقبل لاستيعاب المزيد من الألعاب والميزات الجديدة.

########

بالطبع! إليك بعض المزيد من الأمثلة للمتطلبات الوظيفية لمنصة تسويق ألعاب الأطفال عبر الويب:

1. نظام إدارة المخزون: يجب أن يتمكن المديرين من إدارة المخزون وتحديثه بما في ذلك إضافة وحذف الألعاب وتعديل كميات الألعاب المتاحة.

1. توفير صفحة الملف الشخصي للمستخدم: يجب أن يتمكن المستخدمون من إنشاء ملفات شخصية تحتوي على المعلومات الشخصية وتاريخ الطلبات السابقة وحالة الطلبات الحالية.

1. نظام إشعارات الطلب: يجب أن يتمكن المستخدمون من تلقي إشعارات عن حالة طلباتهم، مثل تأكيد الطلب والشحنة والتسليم.

1. دعم العملاء: يجب أن يتمكن المستخدمون من التواصل مع فريق دعم العملاء لطرح الأسئلة والاستفسارات وتلقي المساعدة فيما يتعلق بالألعاب وعمليات الشراء.

1. نظام إدارة العروض والخصومات: يجب أن يتمكن المديرين من إنشاء وإدارة عروض وخصومات خاصة على الألعاب وتطبيقها على الأسعار.

1. تقارير وإحصائيات المبيعات: يجب أن يتمكن المديرين من الوصول إلى تقارير وإحصائيات المبيعات لتحليل الأداء واتخاذ القرارات الاستراتيجية.

1. نظام إدارة المستخدمين: يجب أن يتمكن المديرين من إدارة حسابات المستخدمين وتعديلها وحظر المستخدمين غير المرغوب فيهم.

1. دعم لعمليات الشحن والتسليم: يجب أن يتمكن الموقع من تتبع حالة الشحنة وتوفير معلومات الشحن والتسليم للمستخدمين.

1. نظام المراجعة والتقييم: يجب أن يتمكن المستخدمون من تقديم تقييمات ومراجعات للألعاب التي اشتروها ومشاركتها مع المستخدمين الآخرين.

هذه بعض الأمثلة الإضافية للمتطلبات الوظيفية. يرجى ملاحظة أن المتطلبات الفعلية قد تختلف اعتمادًا على النطاق والميزات المحددة للمنصة التي ترغب في تطويرها.

##  
إليك بعض الأمثلة الإضافية للمتطلبات الغير وظيفية لمنصة تسويق ألعاب الأطفال عبر الويب:

1. قابلية التوفر والاستقرار: يجب أن تكون المنصة متاحة وقابلة للوصول بشكل مستمر، ويجب أن تكون مستقرة وخالية من الأعطال الكبيرة.

1. أداء عالي: يجب أن تكون المنصة سريعة التحميل وذات أداء متفوق لتوفير تجربة مستخدم سلسة وخالية من التأخير.

1. توافق مع معايير الويب: يجب أن تتوافق المنصة مع معايير الويب الحديثة، مثل HTML5 وCSS3 وJavaScript، لضمان التوافق الجيد مع مختلف المتصفحات والأجهزة.

1. تصميم متجاوب: يجب أن يكون تصميم المنصة متجاوبًا، حيث يتكيف مع مختلف أحجام الشاشات وأجهزة الوصول المختلفة، بما في ذلك الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية.

1. التوافق مع اللغات والثقافات المختلفة: يجب أن تدعم المنصة إمكانية عرض المحتوى بلغات متعددة وتوفير تجربة مستخدم متعددة اللغات. كما يجب أن تكون حساسة للثقافات المختلفة وتحترم التعدد الثقافي.

1. توافق مع معايير الأمان: يجب أن تتبع المنصة ممارسات أمان الويب الجيدة وتوفر آليات حماية قوية لبيانات المستخدم والمعاملات المالية.

1. سهولة الصيانة والتحديث: يجب أن يكون التصميم والتنفيذ الفني للمنصة قابلين للصيانة والتحديث بسهولة، بما في ذلك تحديث المحتوى وإصلاح الأخطاء وإضافة الميزات الجديدة.

1. تجربة المستخدم: يجب أن توفر المنصة تجربة مستخدم مريحة وممتعة، مع واجهة مستخدم جذابة وسهلة الاستخدام وتجربة تنقل سلسة.

1. توافق مع قوانين الخصوصية والحماية: يجب أن تلتزم المنصة بقوانين حماية البيانات والخصوصية، وتوفر سياسة واضحة بشأن جمع البيانات واستخدامها ومشاركتها.

1. توافق مع معايير إمكانية الوصول: يجب أن تكون المنصة قابلة للوصول للأشخاص ذوي الإعاقة، مع توجود واجهة مستخدم قابلة للتكبير وتوفير وصول سهل للمحتوى والميزات للأشخاص ذوي الإعاقة البصرية أو السمعية، بما في ذلك توافر الترجمة النصية والتوجيهات الصوتية.

هذه بعض الأمثلة الإضافية للمتطلبات الغير وظيفية. يُرجى ملاحظة أن المتطلبات الفعلية قد تختلف حسب السياق واحتياجات المشروع.