

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального
образования
УЛЬЯНОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

Кафедра «Измерительно-вычислительные комплексы»

К защите допустить «_____» _____ 2014 г.

Зав. кафедрой _____

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

к дипломному проекту

Тема: *Система управления игровым процессом для настольной
ролевой игры «Dungeons & Dragons 3.5»*

Дипломник: _____ (Ионов В.С. _____)

Руководитель: _____ (Кандаулов В.М. _____)

Консультанты: _____ (Рыбкина М.В. _____)

_____ (Куклев В.А. _____)

Рецензент: _____ (Войт Н.Н. _____)

Ульяновск, 2014

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального
образования

УЛЬЯНОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

Факультет ИСТ Кафедра ИБК

Специальность информационные системы и технологии

УТВЕРЖДАЮ:

Зав. кафедрой _____

«____» _____ 2014 г.

ЗАДАНИЕ

по дипломному проекту студента

Ионов Валентин Сергеевич, гр. ИСТд-51

(Ф.И.О., группа)

1. Тема проекта: Система управления игровым процессом для настольной ролевой игры «Dungeons & Dragons 3.5»

утверждена приказом по университету № _____ от «____» _____ 20__ г.

2. Срок сдачи студентом законченного проекта: «____» _____ 20__ г.

3. Исходные данные к проекту: создать информационную систему, автоматизирующую игровые процессы и предоставляющую средства управления игровым процессом в рамках web-интерфейса в составе функциональных модулей: аутентификации, общеигровых данных, управления игровым процессом, создания персонажей.

4. Содержание пояснительной записки (перечень подлежащих разработке вопросов): техническое задание; моделирование исходной информационной системы; информационное, математическое, программное, техническое обеспечение системы; тестирование системы.

5. Перечень графического материала (с точным указанием обязательных чертежей): схема взаимодействия модулей системы (чертёж); диаграмма исходной информационной системы (чертёж); логическая модель данных (чертёж); диаграмма алгоритма вычисления очков умений (чертёж).

6. Консультанты по проекту, с указанием относящихся к ним разделов проекта: Рыбкина М.В. – Экономический раздел, Куклев В.А. – Безопасность и экологичность.

Раздел	Консультант	Подпись, дата	
		здание выдал	здание принял
Экономический раздел		Рыбкина М.В.	Рыбкина М.В.
Безопасность и экологичность		Куклев В.А.	Куклев В.А.

7.Дата выдачи задания: « ____ » _____ 20 ____ г.

Фамилия, имя, отчество
руководителя (полностью): Кандаулов Валерий Михайлович
Занимаемая должность: к.т.н., доцент каф. ИВК

(подпись)

Задание принял к исполнению _____
(подпись)

АННОТАЦИЯ

Дипломный проект Ионова Валентина Сергеевича по теме «Система управления игровым процессом для настольной ролевой игры «Dungeons & Dragons 3.5». Руководитель Кандаулов Валерий Михайлович. Защищён на кафедре «Измерительно-вычислительные комплексы» УлГТУ в 2014 году.

Пояснительная записка: 115 с., 9 разд., 29 рис., 54 табл., 6 ист.

Ключевые слова: D&D, ruby, Rails, Web.

Система предназначена для автоматизации игрового процесса Dungeons & Dragons 3.5. Система имеет Web-интерфейс, реализован с помощью языка ruby и фреймворка RubyOnRails. Состоит из семи модулей: «аутентификация пользователей», «общейгровые данные», «управление игровым процессом», «игровые записи», «автоматизированное создание персонажей», «управление учётными данными» и «статические страницы».

СОДЕРЖАНИЕ

Список использованных сокращений и обозначений	10
Введение	11
1 Техническое задание	15
1.1 Назначение и цели создания системы	15
1.1.1 Назначение системы	15
1.1.2 Цели создания системы	15
1.2 Характеристика объекта автоматизации	15
1.2.1 Общее описание	15
1.2.2 Структура и принципы функционирования	16
1.2.3 Существующая информационная система и её недостатки . .	19
1.2.4 Анализ аналогичных разработок	19
1.2.5 Актуальность проводимой разработки	23
1.3 Общие требования к системе	24
1.3.1 Требования к структуре и функционированию системы	24
1.3.2 Дополнительные требования	25
1.4 Требования к функциям, выполняемым системой	25
1.4.1 Аутентификация пользователей в системе	25
1.4.2 Создание, просмотр, редактирование и удаление общеигровых данных	25
1.4.3 Управление игровым процессом	25
1.4.4 Создание, просмотр и редактирование записей игры	25
1.4.5 Создание, просмотр и редактирование сюжета игры	26
1.4.6 Автоматизированное создание персонажей	26
1.5 Требования к обеспечению	26
1.5.1 Требования к математическому обеспечению	26
1.5.2 Требования к информационному обеспечению	26
1.5.3 Запрет несанкционированного доступа	27

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ						
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата	Пояснительная записка						
Разраб.		Ионов В.С.									
Пров.		Кандаулов В.М.									
Реценз.		Войт Н.Н.									
Н. контр.											
Утв.		Докторов А.Е.			ИСТД-51						
					Лит.			Лист		Листов	
					У			5			

1.5.4	Требования к программному обеспечению	27
1.5.5	Требования к техническому обеспечению	27
2	Модель исходной информационной системы	28
3	Информационное обеспечение системы	37
3.1	Выбор средств управления данными	37
3.2	Проектирование базы данных	37
3.2.1	Логическая модель данных	37
3.2.2	Физическая модель данных	45
3.2.3	Проектирование реализации	50
3.3	Проектирование файлов данных	51
3.4	Организация сбора, передачи, обработки и выдачи информации . . .	51
4	Математическое обеспечение системы	52
4.1	Аутентификация	52
4.1.1	Общая характеристика	52
4.1.2	Используемые данные	52
4.1.3	Результаты выполнения	52
4.1.4	Логическое описание	52
4.2	Вычисление очков умений	52
4.2.1	Общая характеристика	52
4.2.2	Используемые данные	52
4.2.3	Результаты выполнения	53
4.2.4	Математическое описание	53
4.2.5	Логическое описание	54
4.3	Вычисление модификатора способности	54
4.3.1	Общая характеристика	54
4.3.2	Используемые данные	54
4.3.3	Результаты выполнения	54
4.3.4	Математическое описание	54
4.3.5	Логическое описание	54
5	Программное обеспечение системы	56
5.1	Структура программного обеспечения и функции его компонентов .	56

5.2	Выбор компонентов программного обеспечения	56
5.2.1	Операционная система	56
5.2.2	Инструментальное средство разработки и язык программирования	57
5.2.3	Средство функционального моделирования	58
5.2.4	Средство информационного моделирования	59
5.2.5	Вспомогательное программное обеспечение	59
5.3	Разработка прикладного программного обеспечения	60
5.3.1	Структура прикладного программного обеспечения	60
5.3.2	Модуль Аутентификация пользователей в системе	61
5.3.3	Модуль Общеигровые данные	61
5.3.4	Модуль Управление игровым процессом	64
5.3.5	Модуль Записей игры	67
5.3.6	Модуль Автоматизированное создание персонажей	67
5.3.7	Модуль Управление учётными записями	69
5.3.8	Модуль Статических страниц	70
5.3.9	Файлы, обеспечивающие межмодульное взаимодействие	70
5.3.10	Файлы, обеспечивающие межмодульное взаимодействие	71
5.4	Руководство пользователя	71
5.4.1	Требования к условиям эксплуатации	71
5.4.2	Порядок и особенности работы	72
6	Техническое обеспечение системы	76
6.1	Выбор конфигурации и параметров компьютера	76
6.1.1	Выбор конфигурации ПЭВМ для разработки	76
6.1.2	Выбор конфигурации серверной ЭВМ	76
6.2	Организация сети передачи данных. Выбор средств телекоммуникации	77
7	Тестирование системы	78
7.1	Условия и порядок тестирования	78
7.2	Исходные данные для контрольных примеров	78
7.3	Результаты тестирования	79
8	Экономический раздел	81

8.1	Факторы, влияющие на формирование цены на систему информационного обеспечения и управления	81
8.1.1	Материальные затраты	81
8.1.2	Затраты на оплату труда	84
8.1.3	Амортизация основных производственных средств	86
8.1.4	Прочие расходы	87
8.2	Калькуляция себестоимости и расчет отпускной цены продукта . . .	88
8.3	Продолжительность работ	89
8.4	Расчет экономической эффективности разработки системы	91
9	Безопасность и экологичность проекта	92
9.1	Исходные данные	93
9.2	Перечень нормативной литературы	95
9.3	Охрана труда	95
9.3.1	Анализ вредных и опасных производственных факторов . . .	95
9.4	Электромагнитное излучение	97
9.4.1	Электрический ток	98
9.4.2	Требования по обеспечению пожарной безопасности	100
9.4.3	Психофизиологический фактор	102
9.4.4	Требования к персоналу, эксплуатирующему средства вычислительной техники	105
9.4.5	Расчет освещенности	105
9.5	Защита окружающей среды	107
9.5.1	Анализ воздействия компьютера на окружающую среду . . .	107
9.5.2	Влияние электромагнитных излучений компьютера на здоровье человека	108
9.5.3	Мероприятия по защите окружающей среды	109
9.6	Защита в чрезвычайных ситуациях	110
9.6.1	Причины возможных чрезвычайных ситуаций	110
9.6.2	Мероприятия по предотвращению чрезвычайных ситуаций .	111
9.6.3	Аппаратные средства защиты	111
9.6.4	Мероприятия по обеспечению пожарной безопасности и расчет средств пожаротушения	112
9.7	Выводы по разделу	113

Заключение

115

Список литературы

116

					<i>ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ</i>	Лист
						9
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ СОКРАЩЕНИЙ И ОБОЗНАЧЕНИЙ

API — application programming interface — интерфейс прикладного программирования

CRUD — Create Read Update Delete — базовые функции при работе с данными — создание, чтение, редактирование и удаление

D&D (DnD) — Dungeons & Dragons

IDE — Integrated development environment — интегрированная среда разработки

ORM — Object-relational mapping — технология программирования, которая связывает базы данных с концепциями объектно-ориентированных языков программирования, создавая «виртуальную объектную базу данных»

REST — Representational State Transfer — стиль построения архитектуры распределенного приложения

НИП — неигровой персонаж

ПЭВМ — персональная электронная вычислительная машина

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		10

ВВЕДЕНИЕ

Сегодня настольные ролевые игры являются достаточно популярным занятием. Существует достаточно большое количество сообществ, клубов а также интернет-ресурсов, занимающихся настольными ролевыми играми.

В настольной ролевой игре обычно участвует от двух до десяти человек, однако число участников обычно строго не регламентировано. Один из участников является «мастером», то есть управляет игровым процессом. Остальные участники являются «игроками» и непосредственно участвуют в игре.

Ролевые настольные игры включают в себя ролевые системы. Ролевые системы в целом являются набором правил. Наиболее популярными ролевыми системами являются «Dungeons & Dragons», «GURPS», «Vampire: The Masquerade». Зачастую заявленные системой правила игры изменяются участниками.

Наиболее популярной ролевой системой на данный момент является Dungeons & Dragons редакции 3.5.

На данный момент не существует достаточно функциональных веб-ресурсов, посвящённых игровому процессу с использованием ролевой системы Dungeons & Dragons и управлению им. Наиболее остро встают проблемы автоматизации вычислений, хранения игровых данных, организации игр. Проектируемая система должна решить эти проблемы. В рамках проектирования преследуются следующие цели:

- обеспечение обмена информацией между участниками;
- создание единой базы материалов ролевой системы;
- автоматизация вычислений.

В первом разделе пояснительной записки к дипломному проекту приводится техническое задание на разрабатываемую систему. Здесь рассматривается процесс проектирования программного обеспечения для системы автоматизированного управления ПО, формулируются основные требования к функциям разрабатываемой системы и к видам ее обеспечения, анализируется актуальность проводимой разработки.

Раздел 2 посвящен информационному моделированию разрабатываемой системы и содержит описание ряда процессов, протекающих в ней.

В разделе 3 выполнен обоснованный выбор СУБД. Также в этом разделе приведены диаграммы структуры базы данных логического и физического уровня,

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		11

описаны сущности базы данных.

Раздел 4 содержит описание наиболее сложных и нетиповых алгоритмов, используемых информационной системой.

В разделе 5 описываются структура программного обеспечения, функции его компонентов, обосновывается выбор компонентов ПО, приводится описание модулей системы. Также в данном разделе описано руководство пользователя.

Раздел 6 посвящен выбору аппаратного обеспечения для работы системы, а также для её разработки.

Тестированию системы посвящён раздел 7. В нём описаны способы и особенности тестирования, описание исходных данных для тестирования и покрытие кода.

Разделы 8 и 9 содержат в себе аналитическую оценку экономической целесообразности проекта и оценку безопасности и экологичности проекта.

В процессе работы над проектом был использован ряд государственных стандартов, интернет-ресурсов и пособий.

Ресурс «AngularJS» является справочным материалом по javascript-фреймворку Angular. Также на данном ресурсе содержится большое количество обучающего материала, позволяющего лучше понять логику работы Angular.

Ресурс «APIdock» является справочным материалом по Ruby On Rails.

Статья «Dungeons & Dragons» содержит краткое описание правил игры, история ее создания и развития версий. В статье так же рассматриваются ее структура игры, рассматривающая роли игроков за игровым столом. Так же статья содержит необходимую информацию о создании своего персонажа и его параметрах и процессе игры. Кроме того приведен список официальных сеттингов. Эта статья послужит хорошим источником для тех, кто хотел бы быстро узнать краткую и емкую информацию об игре. Она полезна для быстрого понимания правил и основных принципов игры, необходимых любому человеку, связанному с этой игрой.

Книга «Dungeon Master's Guide. Core Rulebook II v. 3.5» поможет изучить основы ведения игры со стороны мастера и практики ведения игровой сессии. В этой книге подробно описаны создание сцен, повествование, темп игры, информирование игроков. Мастер, читая эту книгу, обучается контролировать ход игры, проводить кампании, просчитывать необходимые ресурсы и распределять награды. В книге мастера приводятся примеры математических расчетов сцен и чудовищ, а так же шаблоны. Эта книга дает полное представление об устройстве игры изнут-

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		12

ри. В ней можно найти все необходимые математические расчеты. Она необходима для понимания принципов создания и ведения игры. Так же она будет полезна для игроков, которые хотят более глубоко вникнуть в суть игры.

Ресурс «Bootstrap» является справочным материалом по CSS-фреймворку Bootstrap версии 2.3.2.

Ресурс «GitHub» является веб-сервисом для хостинга git-репозитория. Ввиду того, что авторы многих используемых в проекте библиотек используют GitHub для хранения исходного кода программы и документацию, этот ресурс является важным источником информации об этих библиотеках.

Ресурс «Haml» является справочным материалом по html-шаблонизатору haml, используемому в проекте.

Ресурс «html-book.ru» является справочным материалом по html, css и javascript.

Ресурс «PostgreSQL» является справочным материалом по СУБД PostgreSQL.

Ресурс «RPG Wikia» представляет собой классическую вики - энциклопедию, в которой содержатся статьи по настольным ролевым играм на русском языке. В ней можно найти хорошо систематизированный материал по интересующим вопросам. Содержит последнюю информацию по настольным играм. Дает хорошее представление о динамике таких игр, проведении сессий. Этот ресурс позволяет быстро найти интересующую информацию, поэтому он полезен тогда, когда нужно сверять данные, хотя подходит и для детального изучения общей теории настольных ролевых игр.

Ресурс «Ruby-Doc.org» является справочным материалом по языку программирования Ruby.

Ресурс «Stack Overflow» является системой вопросов и ответов о программировании. Благодаря большой базе вопросов и ответов по самым различным темам, данный ресурс позволяет узнать ответ на многие вопросы, возникающие в процессе программирования.

«ГОСТ Р 51904-2002. Программное обеспечение встроенных систем. Общие требования к разработке и документированию» был подготовлен в развитие ГОСТ Р ИСОМЭК 12207-99 «Информационная технология. Процессы жизненного цикла программных средств» с целью учёта специфики разработки и документирования программного обеспечения встроенных систем реального времени и описывает

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		13

процесс подготовки ПО.

«ГОСТ Р ИСО/МЭК 15408» содержит общие критерии оценки безопасности информационных технологий. Стандарт включает в себя три главы, в них устанавливают общий подход к формированию требований безопасности, основные конструкции представления требований безопасности в интересах потребителей, разработчиков и оценщиков продуктов и систем. Также включает в себя систематизированный каталог требований доверия, определяющих меры, которые должны быть приняты на всех этапах жизненного цикла.

«Руководство игрока. Книга Правил, Версия 3.5.» является основной настольной книгой игрока. Она поможет изучить основные определения и получить базовые правила игры. Там доступно изложена вся нужная игроку информация – расы, классы, умения, навыки, описание персонажа, снаряжение. В этом источнике указаны процессы сражений и все связанные с этим вычисления. Приведены сопутствующие таблицы для расчета математических действий. В настольной книге игрока можно найти примеры на самые распространенные ситуации, возможные в игровой сессии. Данная книга будет полезна опытным и начинающим игрокам для детального изучения предметной области. Так же эта книга поможет составить полную цельную картину игры, сессий и отдельных ее аспектов.

					<i>ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ</i>	<i>Лист</i>
<i>Изм.</i>	<i>Лист</i>	<i>№ Докум.</i>	<i>Подп.</i>	<i>Дата</i>		<i>14</i>

1 ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ

1.1 Назначение и цели создания системы

1.1.1 Назначение системы

Разрабатываемая ИС предназначена для информационного обеспечения игрового процесса настольной ролевой игры «Dungeons & Dragons».

1.1.2 Цели создания системы

Основными целями создания ИС являются:

1. Повышение эффективности взаимодействия между участниками игры
2. Оптимизация игрового процесса за счёт автоматизации вычислений и автоматической генерации форм и отчётов
3. Упрощение работы с исходными материалами, в т.ч. поиска, анализа и обработки за счёт создания единой базы материалов

1.2 Характеристика объекта автоматизации

1.2.1 Общее описание

Объектом автоматизации является игровой процесс с использованием ролевой системы Dungeons & Dragons 3.5 редакции, а также игровой процесс, проводимый с использованием данной системы.

Суть любой ролевой системы в математическом обеспечении процесса игры. Наиболее часто такие системы применяются для проверки успешности действия или определения результата этого действия, однако этим использование ролевой системы в игровом процессе не ограничено.

В качестве базовой функции ролевой системы можно обозначить описание отдельных аспектов игры (таких, например, как характеристики персонажа), которые используются как при расчете каких-либо действий, так и для описания (например, «крепкий стол» может иметь прочность равную десяти, в то время как «хлипкий стол» может иметь прочность, равную 3).

Для определения параметров в процессе игры (таких, например, как успешность некоторого действия) используются генераторы случайных чисел. В качестве таких генераторов используется набор игральных костей.

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		15

Игровой процесс, проводимый в соответствии с правилами ролевой системы Dungeons & Dragons, включает в себя несколько стадий и определяет роли участников в данном процессе.

Для каждой игры определены две основные роли: игрок и мастер. Игрок — тот, кто участвует в процессе игры через управление персонажем. Первая задача, стоящая перед игроком — создание персонажа. Для этого игрок определяет характер и основные параметры персонажа, которые потом будут использоваться в игре. Основная задача игрока, следующая за созданием персонажа — непосредственно игра, то есть управление персонажем. Для этого в процессе игры игрок обозначает действия, которые пытается совершить его персонаж, после чего в зависимости от типа действия определяет успешность этого действия с помощью бросков игровых костей.

В игре может участвовать от одного до нескольких игроков. Число игроков является произвольным и не регламентировано правилами. Группа игроков, участвующих в одной игре называется партией.

Мастер игры определяет сценарий и основные параметры игры, в т.ч. игровой сеттинг, время и место событий. Для каждой игры нужен только один мастер. В задачи мастера входит управление процессом игры, координирование действий игроков. Также в задачи мастера входит определение адекватности действий игроков сеттингу и правилам, помощь в разрешении неясных или конфликтных ситуаций.

Каждая отдельно взятая игра характеризуется целью, которую в ходе этой игры необходимо выполнить. Достижение цели проходит в рамках игровой кампании. Длительность кампании правилами не регламентируется и, в зависимости от цели, может быть от одного-двух дней до нескольких лет.

Кампания состоит из игровых сессий. Игровая сессия — это отрезок времени, в пределах которого ведётся игра. В одной кампании может быть от одной до нескольких сессий. Каждая сессия в среднем длится от двух до десяти часов. После каждой игровой сессии мастер игры определяет предварительные результаты и фиксирует текущее состояние внутриигрового мира.

1.2.2 Структура и принципы функционирования

Игра с использованием ролевой системы D&D включает в себя следующие процессы:

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		16

1. Подготовка к игре
2. Игра
3. Определение результатов игры.

Подготовка к игре является важным этапом и включает в себя подпроцессы:

1. Создание сценария игры
2. Создание персонажа.

Создание сценария игры осуществляется мастером. В ходе данного подпроцесса создаётся идея игры, описание, создаются локации, генерируются персонажи. Немаловажным является определение начальных параметров, которые определяют сложность игры.

Создание персонажа осуществляется каждым из игроков. В ходе данного процесса игрок, на основе выданных мастером данных, создаёт концепцию персонажа, на основе которой затем подбирает параметры в соответствии с правилами игры и сеттингом.

Игра состоит из нескольких сессий. В ходе сессии игроки совершают внутриигровые действия, общаются, производят локальные расчёты. Каждое действие в игре совершается в соответствии с правилами игры, однако, если какое-то действие в правилах не описано, его результат определяется мастером. В некоторых случаях каждое совершаемое действие записывается в протокол сессии.

В ходе первой сессии следует выделить особый подпроцесс: расчёты. Так как многие расчёты следует провести под руководством мастера, эти расчёты невозможно включить в этап «подготовка к игре».

Определение результатов игры является важным этапом как для мастера, так и для игроков.

В процессе определения результатов игры делаются выводы о качестве игрового процесса, обращается внимание на совершённые ошибки и недочёты для дальнейшего улучшения игрового процесса. Также в ходе подведения итогов определяется непосредственное завершение сценария, мастером игры частично описывается дальнейшая «судьба» персонажей, определяется, чего смогли достичь игроки за данную игру.

Немаловажным подпроцессом является составление отчёта. Данный отчёт должен содержать в себе как выводы относительно игрового процесса (качество игры, описание основных проблем), так и описание внутриигровых достижений. Данный отчёт может быть использован для восстановления состояния другой иг-

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		17

ры в том случае, если она будет основана на том же сценарии (например, будет являться продолжением).

Далее описаны операции по сбору и обработке информации, присутствующие в игровом процессе.

Обмен персональными данными. Для участия в игре и возможности взаимодействия мастер и игроки обмениваются именами, номерами телефонов и адресами электронной почты.

Начальные параметры. При создании материалов для игры мастер должен выбрать начальные параметры, такие как сеттинг, стартовый уровень, ограничения на параметры персонажа и пр. Все данные, полученные на этом этапе, передаются игрокам для создания персонажей.

Создание игрового окружения. На основании начальных параметров мастер создаёт описание локаций, ключевых событий и НИП. Часть этой информации может быть выдана игрокам для создания более подходящих персонажей.

Создание персонажей. При создании персонажей игроки, используя полученную от мастера информацию, создают концепцию и описание персонажа. Затем на основе этих данных а также игровых руководств выбираются раса и класс. После этого используются игральные кости для генерации параметров и проводятся расчёты. Вся информация заносится в лист персонажа.

Проверка листов персонажей. После того, как расчёты проведены, игроки передают мастеру листы персонажа (или их копии) для проверки. В том случае, если в листах персонажа содержатся ошибки, листы передаются игрокам на доработку.

Обмен информацией во время игры. На основе сгенерированной информации начинается игровой процесс. На этом этапе происходит обмен внутриигровой информацией между мастером и игроками. В ходе игры могут изменяться данные, указанные в листах персонажей. Также могут записываться протоколы игр, составляться отчёты о проведённых сессиях. В отчёты и протоколы могут входить как общее описание, так и полные записи действий игроков и мастера.

Завершение игры. При завершении игры может создаваться общеигровой отчёт. Все отчёты и протоколы передаются ответственному лицу (в качестве которого чаще всего выступает мастер) на архивацию.

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		18

1.2.3 Существующая информационная система и её недостатки

Основными недостатками существующей информационной системы являются:

1. Отсутствие автоматизации расчётов

Игровой процесс с использованием ролевой системы D&D включает в себя большое количество расчётов. Исходная модель не предоставляет специализированных средств для их автоматизации, что приводит к большим затратам времени — от 30% до 60% времени обычно занимают расчёты.

2. Отсутствие специализированного средства обмена информацией

Для игры с использованием D&D необходим обмен информацией — как во время игровой сессии так и между сессиями. Обычно этот обмен осуществляется с помощью средств связи или сторонних информационных ресурсов (в т.ч. социальных сетей). Такие способы неэффективны, так как они не позволяют в удобном формате обмениваться специфичной информацией, такой как листы персонажей.

3. Отсутствие централизованного средства хранения информации

D&D является набором правил и описаний. Обычно распространение информации происходит с помощью бумажных носителей — книг и журналов. Количество книг, используемых для игры может быть значительным, а поиск информации в них может занимать длительное время.

1.2.4 Анализ аналогичных разработок

Javascript D&D 3.5 Character Generator

Данное средство (рис. 1) позволяет автоматизировать расчёт создаваемого персонажа. Предоставляется в виде интерактивной веб-страницы. Частично ведёт расчёт параметров персонажа. После создания персонажа создаётся лист персонажа.

Dungeon&Dragons E-Tools

Dungeon&Dragons E-Tools (рис. 2) является приложением, которое позволяет автоматизированно создавать и генерировать персонажей, монстров и другой внутриигровой контент. Для работы приложения необходима ОС Windows.

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		19

Roll the Dice
Standard

☐ Strength
☐ Dexterity
☐ Constitution
☐ Intelligence
☐ Wisdom
☐ Charisma

☐ Strength
☐ Dexterity
☐ Constitution
☐ Intelligence
☐ Wisdom
☐ Charisma

☐ Strength
☐ Dexterity
☐ Constitution
☐ Intelligence
☐ Wisdom
☐ Charisma

☐ Strength
☐ Dexterity
☐ Constitution
☐ Intelligence
☐ Wisdom
☐ Charisma

☐ Strength
☐ Dexterity
☐ Constitution
☐ Intelligence
☐ Wisdom
☐ Charisma

Manual entry

03

03

03

03

03

03



Accept These Scores
Roll the dice!



Race:
☐ Human
☐ Dwarf
☐ Elf
☐ Gnome
☐ Half-Elf
☐ Half-Orc
☐ Halfling

Рисунок 1 – Внешний вид приложения «Javascript D&D 3.5 Character Generator»

Angel, Solar.mon

HD
Size
Type
Monster

22
Large
Outsider
Angel, Solar

Advance

Stats
Bio
Features
Skills
Feats
Languages
Purchase
Equip
God
Spells Prepared
Notes
DM
Stat Block
Templates

Monster Name:
Angel, Solar

Alignment:
Neutral Good

Gender:
Male
Female
None

MM

Barghest
Basilisk
Behir
Beholder
Belker
Blink Dog
Bodak
Bugbear
Bulette
Carion Crawler
Celestial



STR
DEX
CON
INT
WIS
CHA
HP

28
20
20
23
25
25
209

9
5
5
6
7
7

Roll

Рисунок 2 – Внешний вид приложения «Dungeons&Dragons E-Tools»

Dungeons & Dragons Insider Adventure Tools

Данное средство автоматизации игрового процесса предоставляется официальным разработчиком игровой системы D&D 4 редакции. Оно предоставляется всем подписчикам специализированного ресурса.

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		20

Копировал

Формат А4

Dungeons & Dragons Insider Adventure Tools (рис. 3) предоставляет следующие возможности:

1. Автоматизированное создание персонажа. Для создания персонажа данное средство предоставляет интерактивный редактор, позволяющий частично автоматизировать расчёты при создании персонажа. Также данное средство предоставляет возможность создания листа персонажа по его параметрам и характеристикам.
2. Генерация способностей персонажа. В соответствии с требованиями, которые игрок вводит в систему, данное средство способно генерировать набор характеристик.
3. Генерация имён персонажей.
4. Генерация монстров.
5. Просмотр правил игры.



Рисунок 3 – Внешний вид приложения «Dungeons & Dragons Insider Adventure Tools»

D&D 4 Android

D&D 4 Android (рис. 4) — мобильное приложение, автоматизирующее создание персонажа. Позволяет создавать, хранить и изменять листы персонажей.

Abil	Score	Mod	Defense	Score
Str	12	1	AC	15
Con	14	2	Fort	13
Dex	18	4	Ref	15
Int	15	2	Will	13
Wis	14	2	Init	5
Cha	12	1	Mov	6

Рисунок 4 – Внешний вид приложения «D&D 4 Android»

DnD Buddy

DnD Buddy (рис. 5) — мобильное приложение, предлагающее следующие функции:

- создание персонажей;
- импорт персонажей из D&D Insider Adventure Tools;
- библиотека вещей, заклинаний и пр.;
- броски игровых костей;
- управление сражениями;
- создание и управление игровыми кампаниями.

Описанные средства имеют ряд недостатков. Javascript D&D 3.5 Character Generator — не смотря на возможность частично автоматизировать расчёт персонажа, для использования данного средства необходимо достаточно хорошо раз-



Рисунок 5 – Внешний вид приложения «DnD Buddy»

бираться в правилах. Также данное средство не позволяет сохранять персонажей, в результате чего невозможно редактирование персонажа после получения готового листа. Для работы Dungeons & Dragons E-Tools необходима ОС Windows, что ограничивает применение этого средства для игры. Для использования Dungeons & Dragons Insider Adventure Tools необходимо специальное дополнение для браузера от Microsoft, что нарушает принцип кроссбраузерности и ограничивает его повсеместное использование. В Dungeons & Dragons Insider Adventure Tools и Dungeons & Dragons E-Tools отсутствует какая-либо интегрированность компонент, в результате чего построение целостной системы персонажей и игр невозможно. Каждый инструмент обладает ограниченным функционалом, предоставляя минимальный необходимый набор функций.

DnD Buddy и D&D 4 Android — мобильные приложения для ОС Android, что ограничивает их применение только мобильными платформами.

Также стоит отметить, что Dungeons & Dragons Insider Adventure Tools предоставляет инструменты только для 4 редакции ролевой системы.

1.2.5 Актуальность проводимой разработки

В настоящее время популярность настольных игр достаточно высока. В целом в России и в мире достаточно много игровых клубов и сообществ, специали-

зирующихся на D&D, ввиду чего создание автоматизированной системы является необходимым шагом для улучшения качества игрового процесса, что объясняет актуальность проводимой разработки.

Так как аналогичные средства автоматизации не обладают достаточным количеством возможностей или не обеспечивают достаточный уровень интегрированности своих средств, создаваемую ИС можно считать более совершенной, чем существующие средства автоматизации.

1.3 Общие требования к системе

1.3.1 Требования к структуре и функционированию системы

Создаваемая система должна быть централизованной, т.е. все данные должны располагаться в центральном хранилище. Также данная система должна быть клиент-серверной.

Доступ пользователей к системе должен осуществляться по протоколу HTTP1.1 и его расширению HTTPS с использованием специальных программ — браузеров.

В системе предлагается выделить следующие функциональные подсистемы:

1. Подсистема пользователей — предназначена для создания пользователей в системе и хранения их информации.
2. Подсистема контроля доступа — предназначена для контроля доступа пользователей к ресурсам системы.
3. Подсистема хранения общих игровых данных — предназначена для создания, хранения и модификации таких игровых сущностей, которые не специфичны для конкретного пользователя или игры, таких как монстры, предметы, игровые классы и пр.
4. Подсистема игр, которая должна обеспечивать управление игровым процессом.
5. Подсистема персонажей, предназначенная для создания, хранения и модификации персонажей пользователей.

Все указанные подсистемы должны располагаться на одном сервере.

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		24

1.3.2 Дополнительные требования

Обеспечение информационное безопасности системы должно удовлетворять следующим требованиям:

- разграничение прав доступа пользователей и администраторов системы должно строиться по принципу ”что не разрешено, то запрещено”;
- обеспечение защиты от несанкционированного доступа посредством программных средств и организационных мер.

1.4 Требования к функциям, выполняемым системой

1.4.1 Аутентификация пользователей в системе

Так как система подразумевает разграничение прав на уровне пользователей, то для работы с системой необходимо средство аутентификации.

1.4.2 Создание, просмотр, редактирование и удаление общеигровых данных

В рамках подсистем хранения общеигровых данных необходимо обеспечить их создание, просмотр, редактирование и удаление.

1.4.3 Управление игровым процессом

Ключевой функцией системы является управление игровым процессом, поэтому необходимо обеспечить создание, просмотр и редактирование игр и их участников. Также в рамках данной функции необходимо создать систему участия в играх и взаимодействия игроков.

1.4.4 Создание, просмотр и редактирование записей игры

Для обеспечения целостности игрового процесса как в пределах одной игровой сессии, так и между несколькими сессиями, следует создать средство, позволяющее в удобной форме вести записи, касающиеся действий и сюжетной линии игры.

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		25

1.4.5 Создание, просмотр и редактирование сюжета игры

В рамках подсистемы управления играми необходимо создать удобное средство для создания, просмотра и редактирования сюжета игры. Особое внимание стоит уделить алгоритмам обеспечения доступа игроков к определённым частям сюжета. Для обеспечения этой функции также необходимо обеспечить добавление в игру общеигровых данных, таких как монстры, предметы и пр.

1.4.6 Автоматизированное создание персонажей

Создание персонажей является достаточно сложным процессом, поэтому необходимо наличие интерактивного редактора персонажей с автоматизацией расчётов.

1.5 Требования к обеспечению

1.5.1 Требования к математическому обеспечению

Необходимо разработать алгоритмы, решающие следующие задачи:

- аутентификация пользователей с использованием сторонних ресурсов, например Facebook и Google;
- расчёт параметров персонажа при его создании;
- добавление пользователей к игре;
- работа с игровыми сессиями.

1.5.2 Требования к информационному обеспечению

Требования к хранению данных

Все данные системы должны храниться в структурированном виде под управлением реляционной СУБД, за исключением изображений.

Резервное копирование данных должно осуществляться на регулярной основе, в полном объеме.

Режим доступа к данным

Система должна обеспечивать многопользовательский доступ к данным с помощью протокола HTTP1.1 с использованием специальных программ — браузер-

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		26

ров.

1.5.3 Запрет несанкционированного доступа

Необходимо обеспечить авторизованный доступ к ресурсам системы и определить права доступа групп пользователей к данным ресурсам.

1.5.4 Требования к программному обеспечению

Требования к программному обеспечению серверной части

Для функционирования системы необходимо следующее программное обеспечение:

- операционная система — Debian GNU/Linux;
- СУБД — PostgreSQL версии не ниже 1.9.1;

Требования к клиентскому программному обеспечению

Система должна быть доступен для полнофункционального просмотра с помощью следующих браузеров:

- Opera 12 и выше;
- Mozilla Firefox 26 и выше;
- Chromium 34.

Для работы с системой необходима поддержка в браузере JavaScript.

1.5.5 Требования к техническому обеспечению

Для функционирования системы необходимо следующее техническое обеспечение со следующими минимальными характеристиками:

- процессор — Intel Core i3-2370M;
- оперативная память — 2048 Mb RAM;
- жесткий диск — 10 Gb HDD.

На клиентской стороне требования к техническому обеспечению определяются требованиями выбраной клиентом ОС и выбраного клиентом браузера.

					<i>ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ</i>	Лист
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		27

2 МОДЕЛЬ ИСХОДНОЙ ИНФОРМАЦИОННОЙ СИСТЕМЫ

На диаграммах 6-15 отображены основные процессы, характерные для настольной ролевой системы D&D.

Диаграммы описывают систему с точки зрения игроков и мастера.

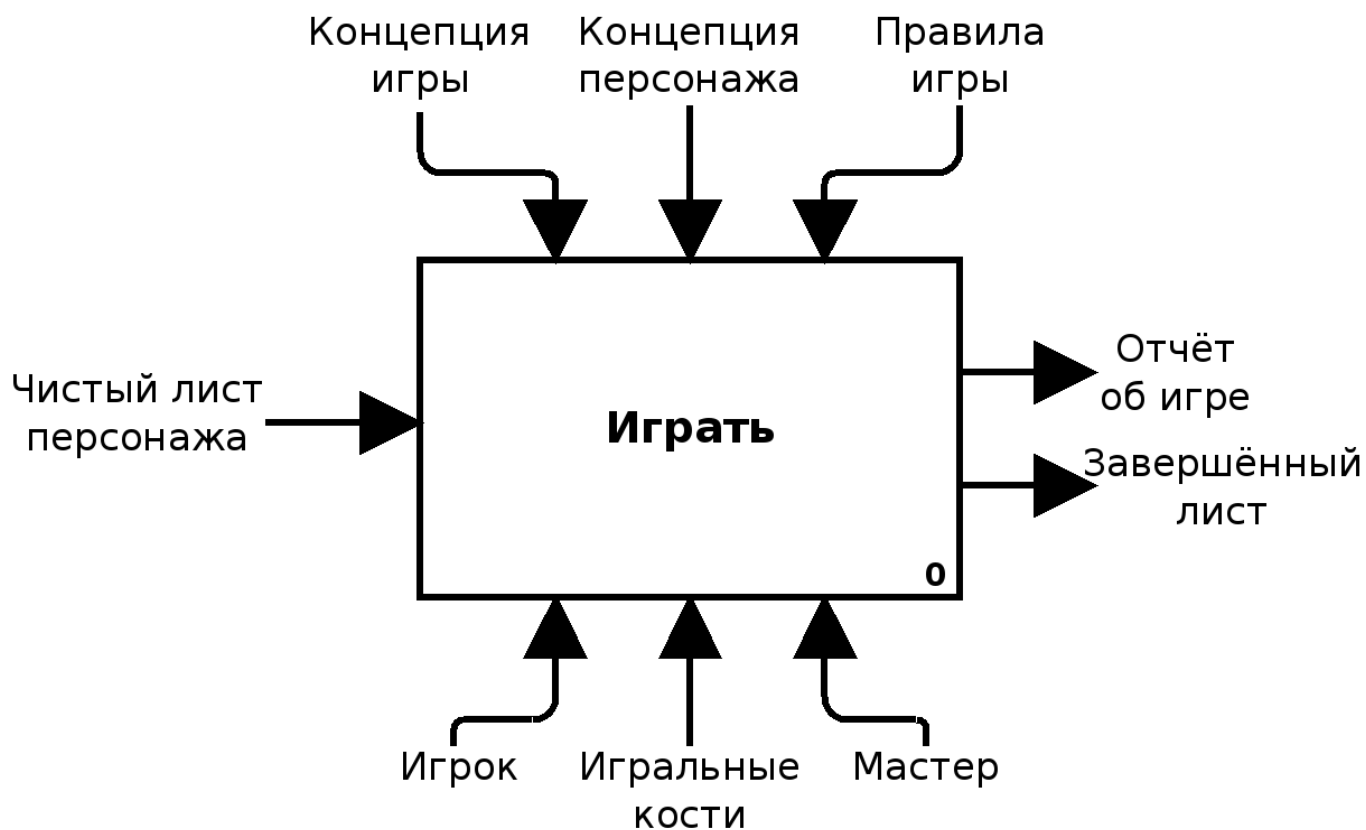


Рисунок 6 – Контекстная диаграмма исходной информационной системы

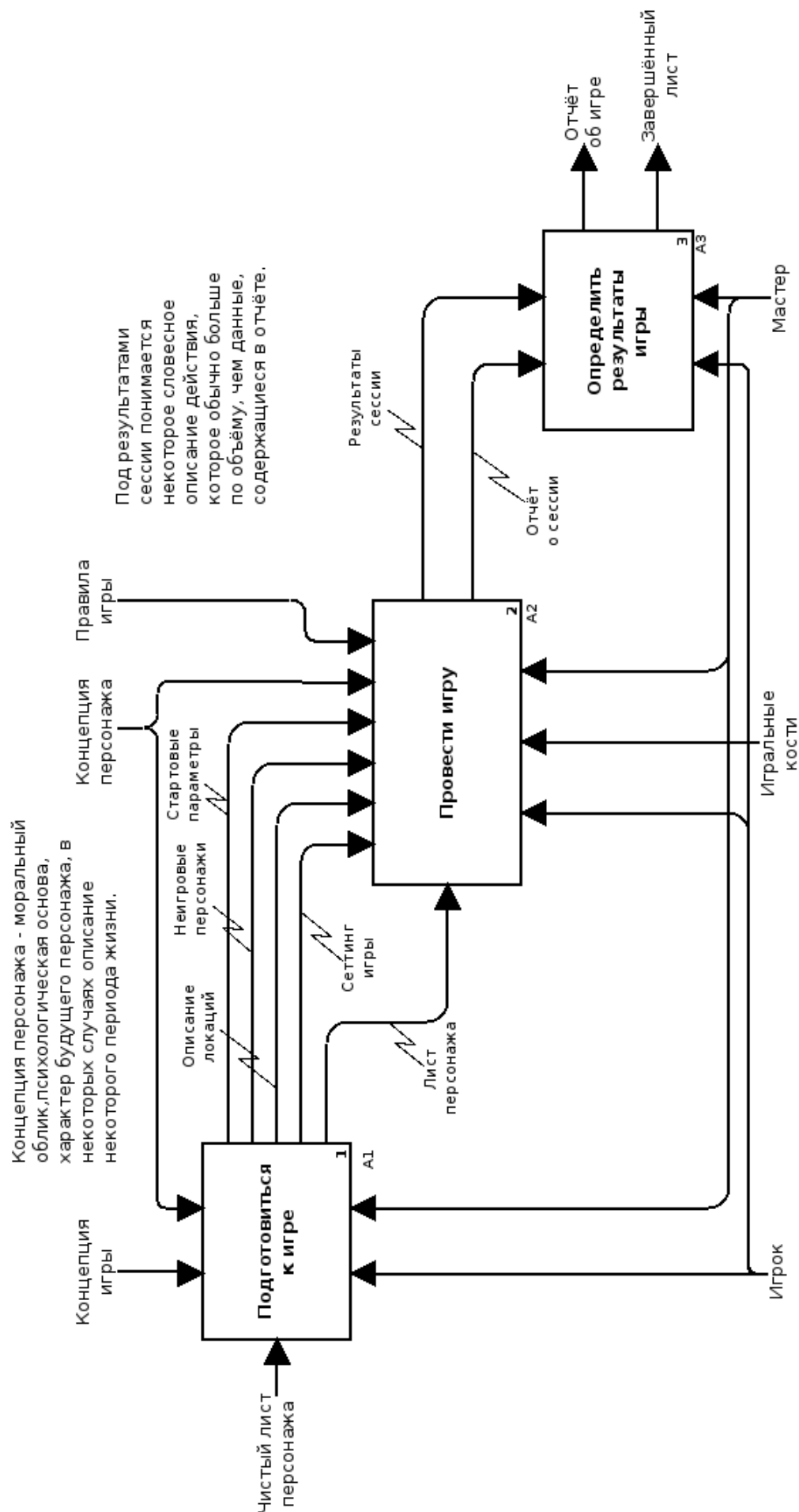


Рисунок 7 – Диаграмма A0 исходной информационной системы: описание процесса «Играть»

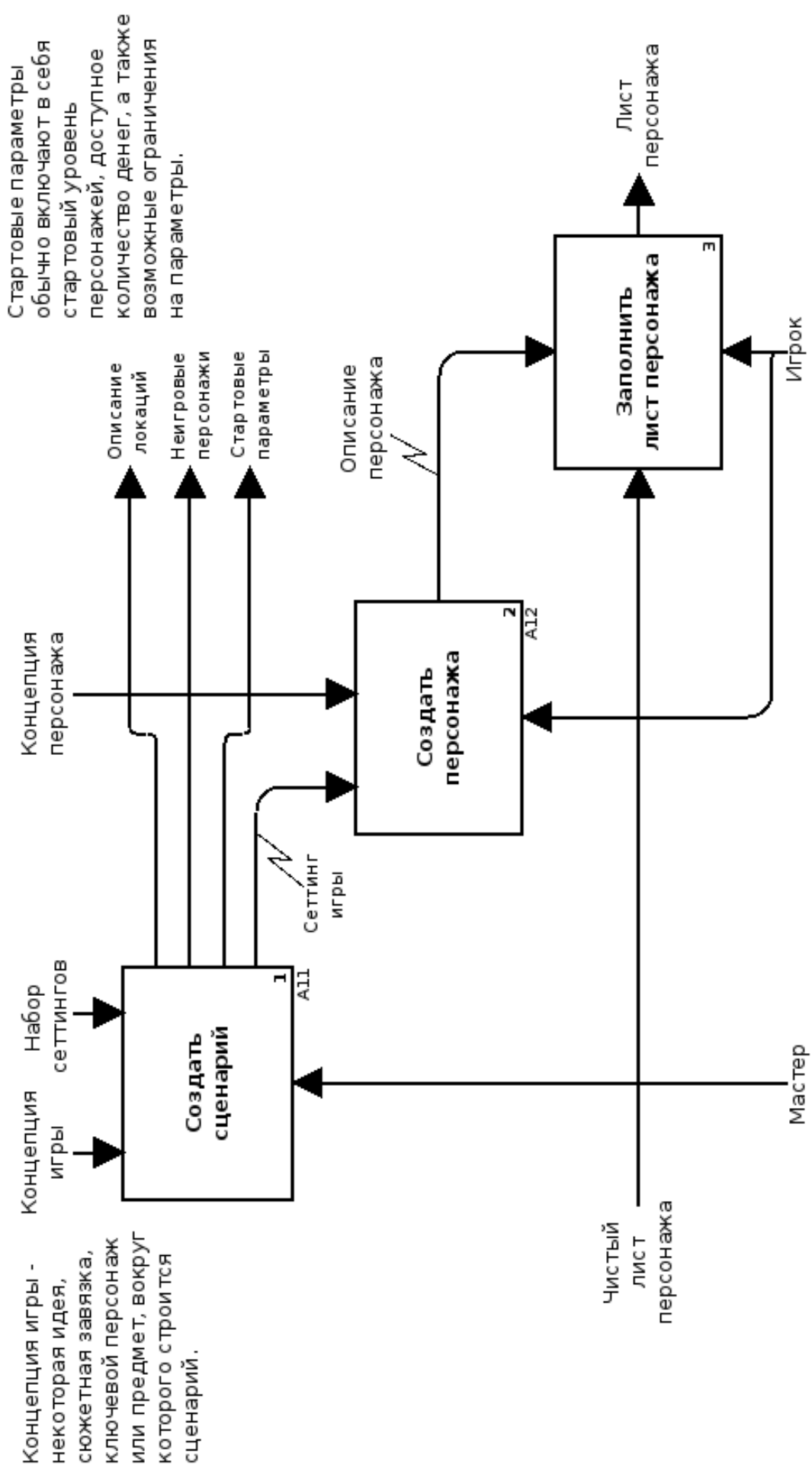


Рисунок 8 – Диаграмма A1 исходной информационной системы: описание процесса «Подготовиться к игре»

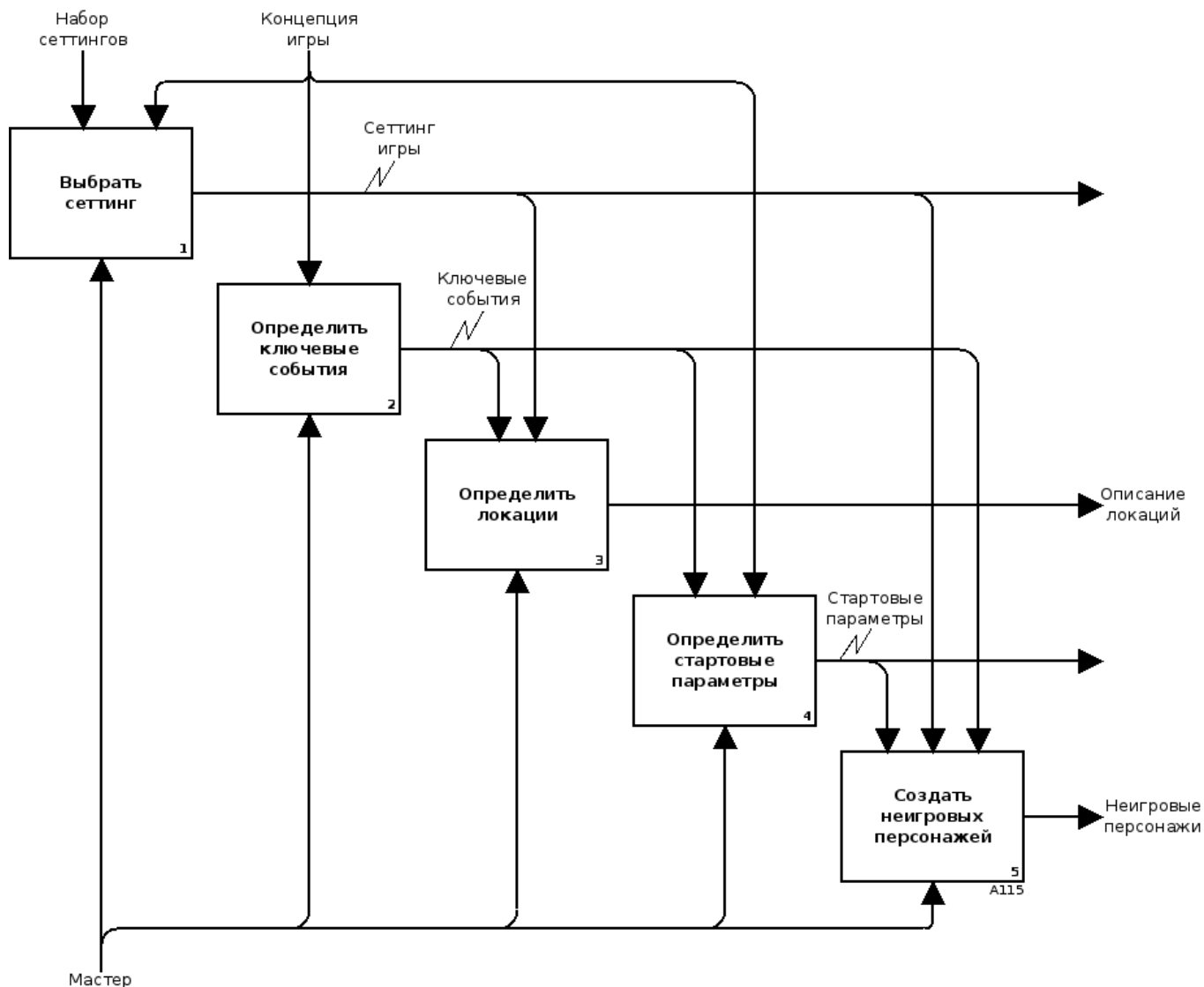


Рисунок 9 – Диаграмма A11 исходной информационной системы: описание процесса «Создать сценарий»



Рисунок 10 – Диаграмма A115 исходной информационной системы: описание процесса «Создать неигровых персонажей»

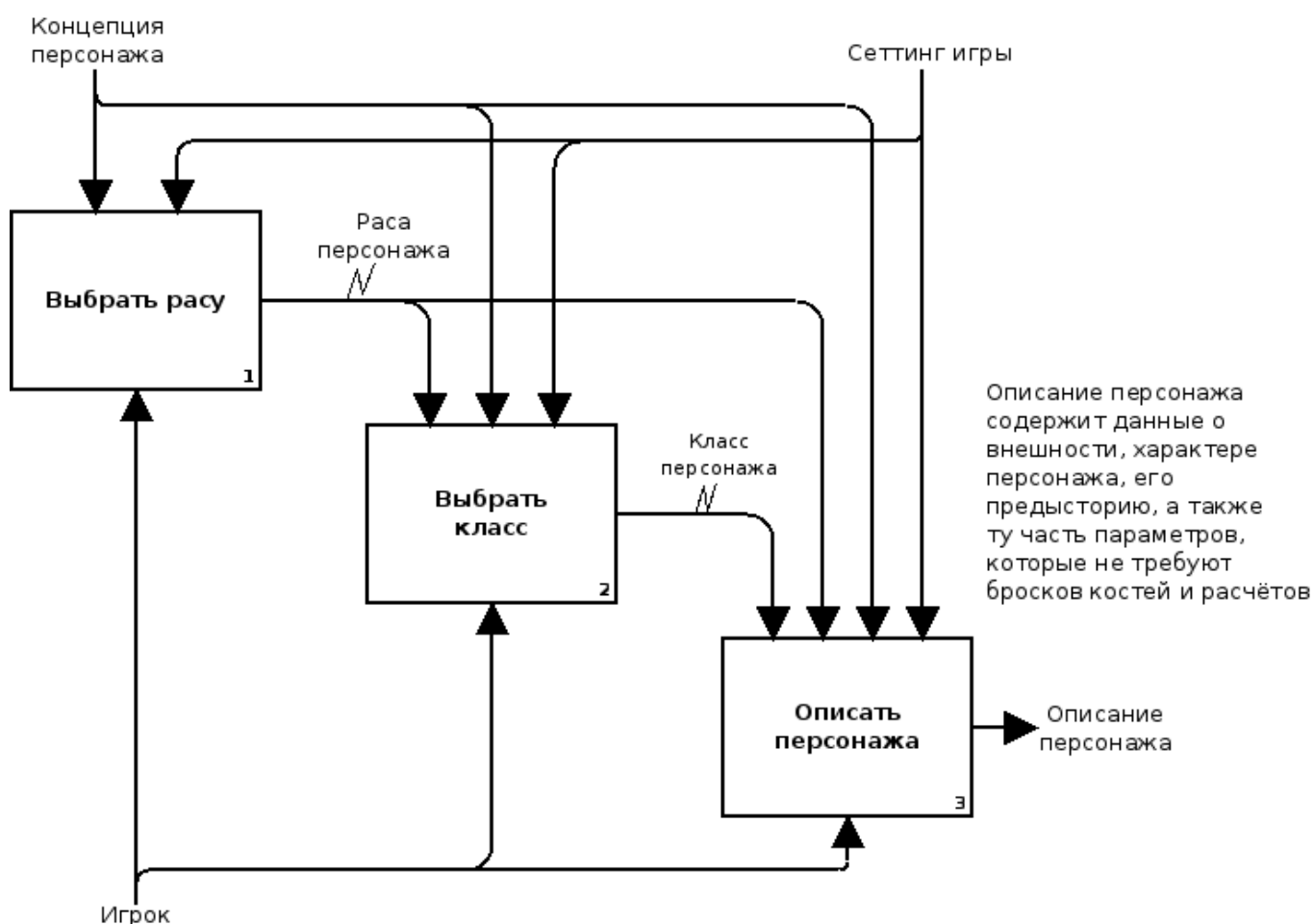


Рисунок 11 – Диаграмма A12 исходной информационной системы: описание процесса «Создать персонажа»

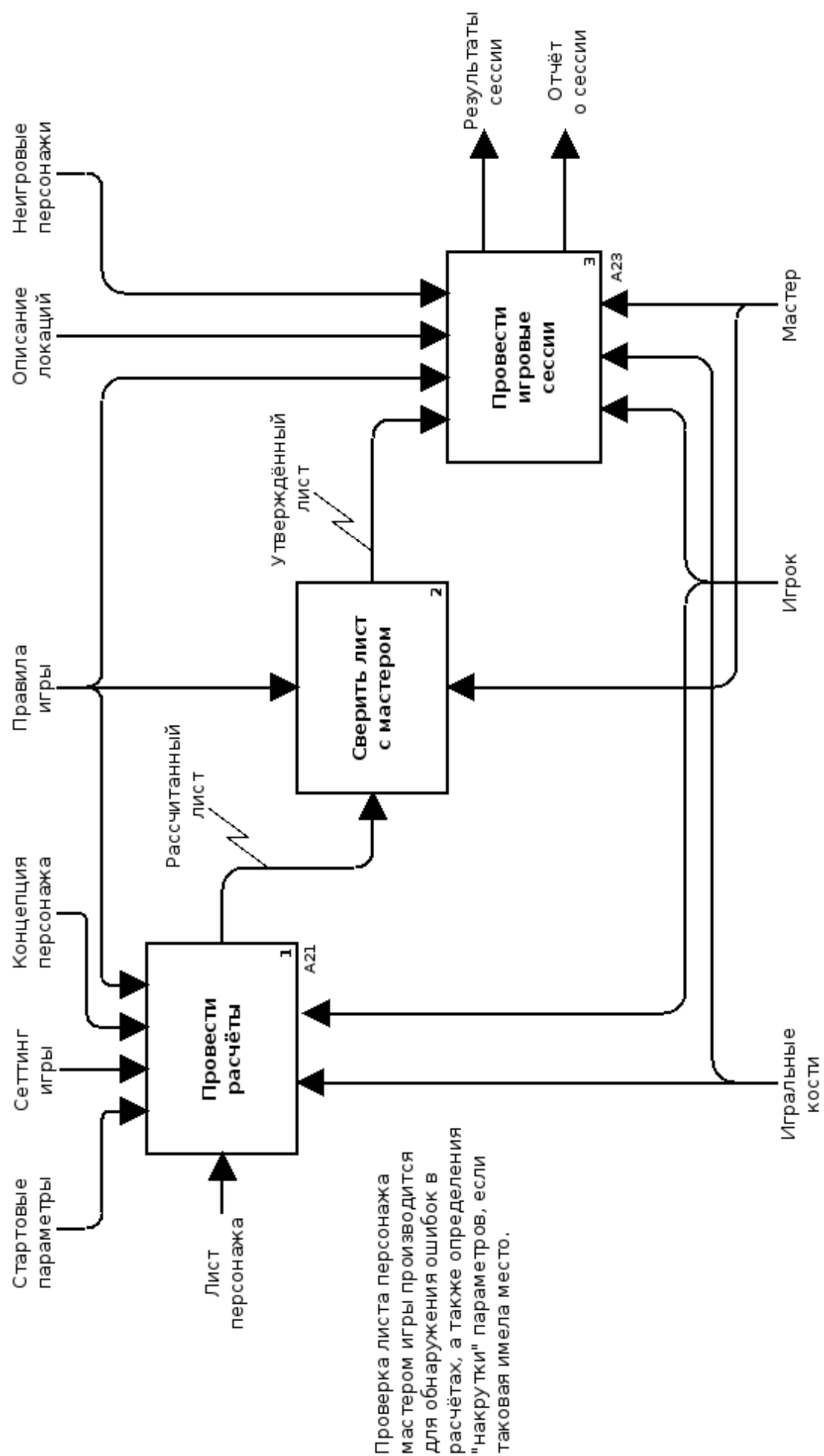


Рисунок 12 – Диаграмма A2 исходной информационной системы: описание процесса «Провести игру»

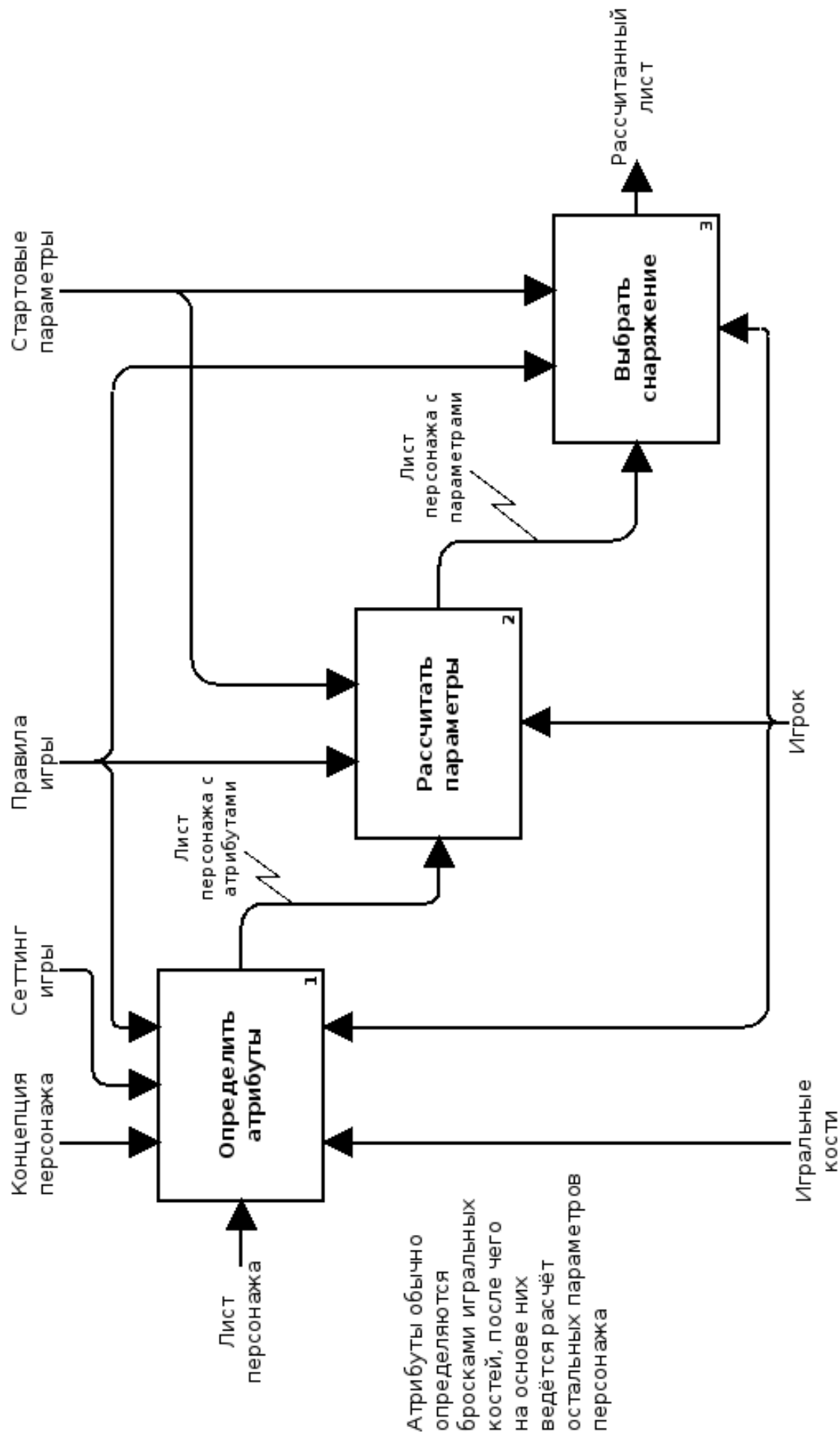


Рисунок 13 – Диаграмма A21 исходной информационной системы: описание процесса «Провести расчёты»

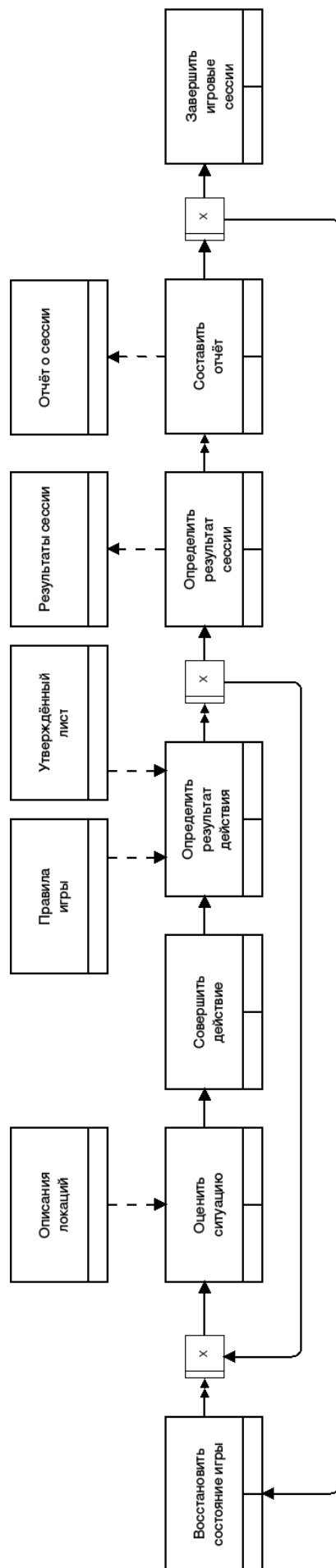


Рисунок 14 – Диаграмма A23 исходной информационной системы: описание процесса «Провести игровые сессии»

3 ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ СИСТЕМЫ

3.1 Выбор средств управления данными

В рамках проектирования системы для выбора СУБД были выбраны основные критерии:

- СУБД должна быть реляционной;
- должна работать на ОС Linux;
- должна использовать язык SQL для совершения операций;
- должна поддерживать все основные типы данных.

На основе указанных критериев были выбраны четыре СУБД:

1. PostgreSQL.
2. MySQL.
3. SQLite.
4. Oracle Database.

Для дальнейшего выбора был проведён анализ по дополнительным критериям.

Таблица 1 – Сравнение СУБД.

Критерий	PostgreSQL	MySQL	Oracle Database	SQLite
Бесплатная	Да	Да	Нет	Да
Поддержка массивов	Да	Нет	Да	Нет
Подробная документация	Да	Да	Да	Да
Высокопроизводительная	Да	Да	Да	Нет
Поддержка репликации	Да	Да	Да	Нет

В таблице 1 представлен сравнительный анализ СУБД на основе дополнительных критериев. По результатам данного анализа видно, что наиболее подходящей СУБД является **PostgreSQL**.

3.2 Проектирование базы данных

3.2.1 Логическая модель данных

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		37

Таблица 2 – Сущности логической модели данных.

№	Название сущности	Описание
1	Пользователь	Данные пользователя
2	Данные аутентификации	Информация, необходимая для аутентификации пользователя в системе
3	Игра	Данные игры
4	Сессия	Данные игровой сессии
5	Приглашение в игру	Приглашение в игру
6	Комментарий	Предмет и содержания комментария
7	Персонаж	Общие данные персонажа
8	Уровень персонажа	Данные персонажа, характерные для конкретного уровня
9	Раса	Данные игровой расы
10	Класс	Данные игрового класса
11	Классовый уровень	Данные уровня игрового класса
12	Свойство	Параметр сущности предметной области
13	Модификатор	Значение свойства объекта

ER-диаграмма логической модели данных изображена на рисунке 16.

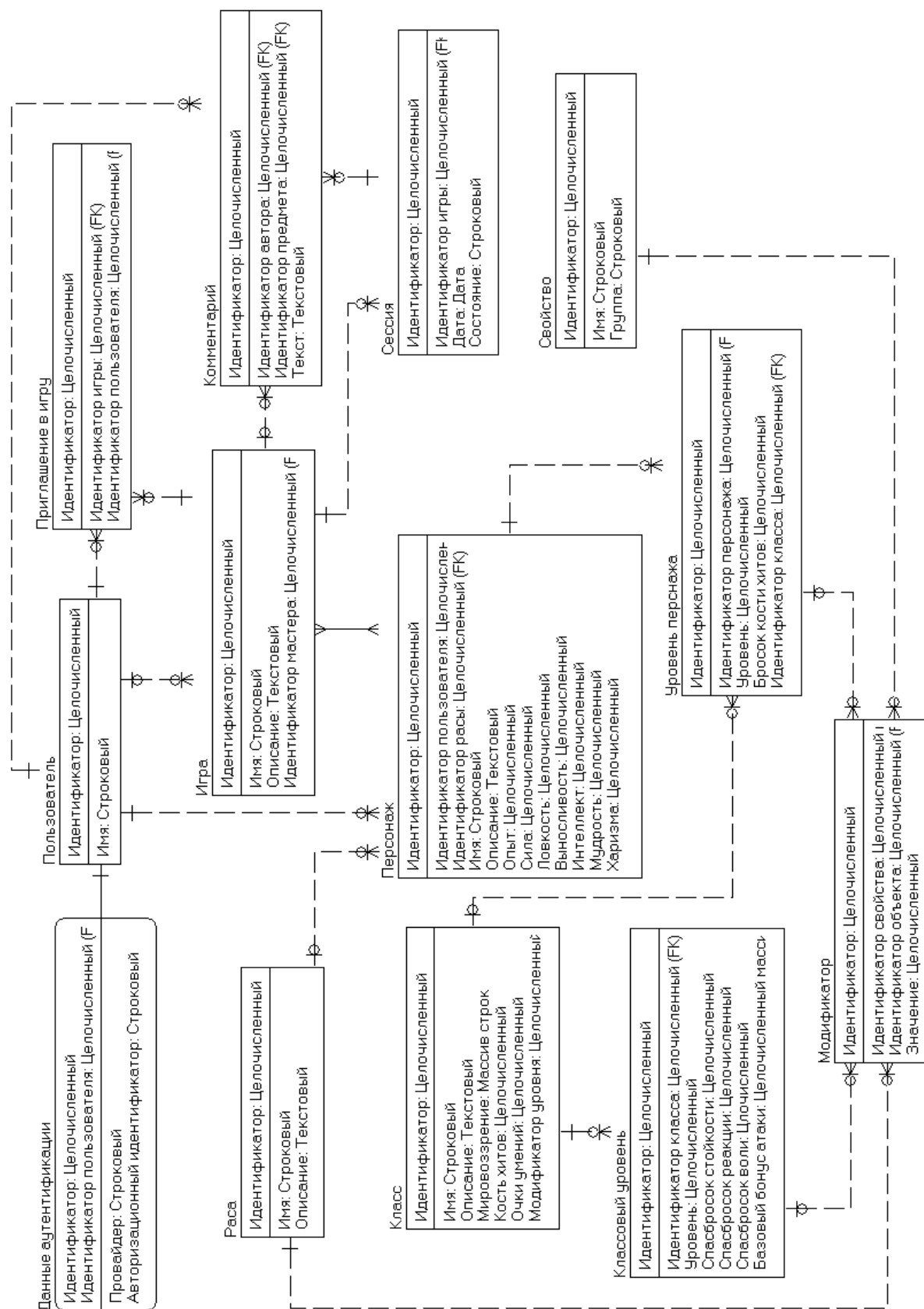


Рисунок 16 – Логическая модель данных

Таблица 3 – Атрибуты сущности **Пользователь**.

№	Название атрибута	Тип	Описание
1	Идентификатор	Целочисленный	Уникальный идентификатор пользователя в системе
2	Имя	Строковый	Имя пользователя в системе

Таблица 4 – Атрибуты сущности **Данные аутентификации**.

№	Название атрибута	Тип	Описание
1	Идентификатор	Целочисленный	Уникальный идентификатор данных аутентификации в системе
2	Провайдер	Строковый	Сервис, используемый для аутентификации
3	Авторизационный идентификатор	Строковый	Идентификатор пользователя в сервисе, используемом для аутентификации
4	Идентификатор пользователя	Целочисленный	Идентификатор пользователя в системе, которому соответствуют данные аутентификации

Таблица 5 – Атрибуты сущности **Игра**.

№	Название атрибута	Тип	Описание
1	Идентификатор	Целочисленный	Уникальный идентификатор игры в системе
2	Имя	Строковый	Название игры
3	Описание	Текстовый	Описание игры
4	Идентификатор мастера	Целочисленный	Идентификатор пользователя, являющегося мастером игры

Таблица 6 – Атрибуты сущности **Сессия**.

№	Название атрибута	Тип	Описание
1	Идентификатор	Целочисленный	Уникальный идентификатор сессии в системе
2	Идентификатор игры	Целочисленный	Идентификатор игры, которой принадлежит данная сессия
3	Дата	Дата	Дата проведения игровой сессии

Таблица 7 – Атрибуты сущности **Приглашение в игру**.

№	Название атрибута	Тип	Описание
1	Идентификатор	Целочисленный	Уникальный идентификатор пользователя в системе
2	Идентификатор игры	Целочисленный	Идентификатор игры, в которую приглашается игрок
3	Идентификатор игрока	Целочисленный	Идентификатор пользователя, которого приглашают в игру

Таблица 8 – Атрибуты сущности **Комментарий**.

№	Название атрибута	Тип	Описание
1	Идентификатор	Целочисленный	Уникальный идентификатор комментария в системе
2	Идентификатор предмета	Целочисленный	Идентификатор объекта, к которому относится комментарий
3	Идентификатор комментатора	Целочисленный	Идентификатор пользователя, написавшего комментарий
4	Текст	Текстовый	Текст комментария

Таблица 9 – Атрибуты сущности **Персонаж**.

№	Название атрибута	Тип	Описание
1	Идентификатор	Целочисленный	Уникальный идентификатор персонажа в системе
2	Идентификатор пользователя	Целочисленный	Идентификатор пользователя, которому принадлежит персонаж
3	Имя	Строковый	Имя персонажа
4	Описание	Текстовый	Описание персонажа
5	Идентификатор расы	Целочисленный	Идентификатор расы, которой принадлежит персонаж
6	Опыт	Целочисленный	Опыт персонажа
7	Сила	Целочисленный	Сила персонажа
8	Ловкость	Целочисленный	Ловкость персонажа
9	Выносливость	Целочисленный	Выносливость персонажа
10	Интеллект	Целочисленный	Интеллект персонажа
11	Мудрость	Целочисленный	Мудрость персонажа
12	Обаяние	Целочисленный	Обаяние персонажа

Таблица 10 – Атрибуты сущности **Уровень персонажа**.

№	Название атрибута	Тип	Описание
1	Идентификатор	Целочисленный	Уникальный идентификатор уровня персонажа в системе
2	Идентификатор класса	Целочисленный	Идентификатор класса, которому соответствует данный уровень
3	Идентификатор персонажа	Целочисленный	Идентификатор персонажа, которому принадлежит данный уровень
4	Бросок кости хитов	Целочисленный	Результат броска кости хитов для данного уровня

Таблица 11 – Атрибуты сущности **Раса**.

№	Название атрибута	Тип	Описание
1	Идентификатор	Целочисленный	Уникальный идентификатор расы в системе
2	Имя	Строковый	Название расы
3	Описание	Текстовые	Описание расы

Таблица 12 – Атрибуты сущности **Класс**.

№	Название атрибута	Тип	Описание
1	Идентификатор	Целочисленный	Уникальный идентификатор класса в системе
2	Имя	Строковый	Название класса
3	Описание	Текстовый	Описание класса
4	Мировоззрение	Массив строк	Список мировоззрений, доступных классу
5	Кость хитов	Целочисленный	Кость, определяющая возможное количество хитов каждого уровня класса
6	Очки умений	Целочисленный	Очки умений, получаемые за каждый уровень класса
7	Модификатор уровня	Целочисленный	Поправка уровня, применяемая при создании персонажа

Таблица 13 – Атрибуты сущности **Классовый уровень**.

№	Название атрибута	Тип	Описание
1	Идентификатор	Целочисленный	Уникальный идентификатор классового уровня в системе
2	Уровень	Целочисленный	Классовый уровень
3	Спасбросок стойкости	Целочисленный	Бонус к спасброску стойкости, который даёт данный уровень класса

№	Название атрибута	Тип	Описание
4	Спасбросок реакции	Целочисленный	Бонус к спасброску реакции, который даёт данный уровень класса
5	Спасбросок воли	Целочисленный	Бонус к спасброску воли, который даёт данный уровень класса
6	Базовый бонус атаки	Целочисленный массив	Бонус атаки, который даёт данный уровень класса
7	Идентификатор класса	Целочисленный	Идентификатор класса, которому соответствует данный уровень

Таблица 14 – Атрибуты сущности **Свойство**.

№	Название атрибута	Тип	Описание
1	Идентификатор	Целочисленный	Уникальный идентификатор свойства в системе
2	Имя	Строковый	Название свойства
3	Группа	Строковый	Группа, которой принадлежит данное свойство

Таблица 15 – Атрибуты сущности **Модификатор**.

№	Название атрибута	Тип	Описание
1	Идентификатор	Целочисленный	Уникальный идентификатор модификатора в системе
2	Значение	Целочисленный	Значение модификатора
3	Идентификатор свойства	Целочисленный	Идентификатор свойства, которое задаёт модификатор
4	Идентификатор объекта	Целочисленный	Идентификатор объекта, которому принадлежит модификатор

3.2.2 Физическая модель данных

ER-диаграмма физической модели данных изображена на рисунке 17.

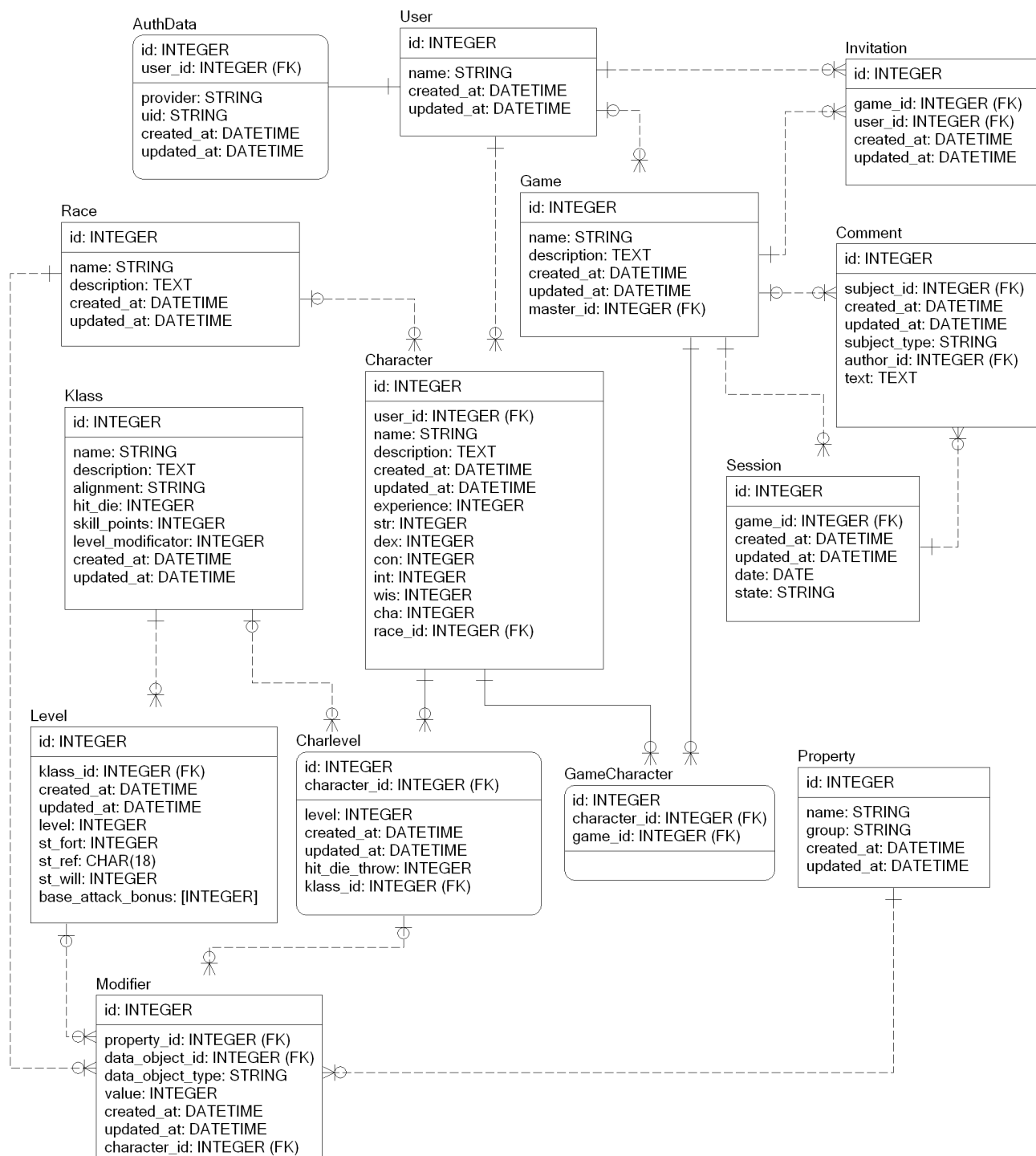


Рисунок 17 – Физическая модель данных

Таблица 16 – Таблица физической модели **User**.

№	Название атрибута	Тип и размер	Значение по умолчанию	Допустимые значения
1	id	INTEGER(4)	—	1...2147483647
2	name	STRING(255)	NULL	—
3	created_at	TIMESTAMP	NULL	—
4	updated_at	TIMESTAMP	NULL	—

Таблица 17 – Таблица физической модели **AuthData**.

№	Название атрибута	Тип и размер	Значение по умолчанию	Допустимые значения
1	id	INTEGER(4)	—	1...2147483647
2	provider	STRING(255)	NULL	—
3	uid	STRING(255)	NULL	—
4	user_id	INTEGER(4)	—	1...2147483647
5	created_at	TIMESTAMP	NULL	—
6	updated_at	TIMESTAMP	NULL	—

Таблица 18 – Таблица физической модели **Game**.

№	Название атрибута	Тип и размер	Значение по умолчанию	Допустимые значения
1	id	INTEGER(4)	—	1...2147483647
2	name	STRING(255)	NULL	—
3	description	TEXT	NULL	—
4	master_id	INTEGER(4)	—	1...2147483647
5	created_at	TIMESTAMP	NULL	—
6	updated_at	TIMESTAMP	NULL	—

Таблица 19 – Таблица физической модели **Session**.

№	Название атрибута	Тип и размер	Значение по умолчанию	Допустимые значения
1	id	INTEGER(4)	—	1...2147483647
2	game_id	INTEGER(4)	—	1...2147483647
3	date	DATE	NULL	—
4	created_at	TIMESTAMP	NULL	—
5	updated_at	TIMESTAMP	NULL	—

Таблица 20 – Таблица физической модели **Invitation**.

№	Название атрибута	Тип и размер	Значение по умолчанию	Допустимые значения
1	id	INTEGER(4)	—	1...2147483647
2	game_id	INTEGER(4)	—	1...2147483647
3	player_id	INTEGER(4)	—	1...2147483647
4	created_at	TIMESTAMP	NULL	—
5	updated_at	TIMESTAMP	NULL	—

Таблица 21 – Таблица физической модели **Comment**.

№	Название атрибута	Тип и размер	Значение по умолчанию	Допустимые значения
1	id	INTEGER(4)	—	1...2147483647
2	subject_id	INTEGER(4)	—	1...2147483647
3	user_id	INTEGER(4)	—	1...2147483647
4	text	TEXT	NULL	—
5	created_at	TIMESTAMP	NULL	—
6	updated_at	TIMESTAMP	NULL	—

Таблица 22 – Таблица физической модели **Character**.

№	Название атрибута	Тип и размер	Значение по умолчанию	Допустимые значения
1	id	INTEGER(4)	—	1...2147483647
2	user_id	INTEGER(4)	—	1...2147483647
3	name	STRING(255)	NULL	—
4	description	TEXT	NULL	—
5	race_id	INTEGER(4)	—	1...2147483647
6	experience	INTEGER(4)	0	1...2147483647
7	strength	INTEGER(4)	10	1...2147483647
8	dexterity	INTEGER(4)	10	1...2147483647
9	constitution	INTEGER(4)	10	1...2147483647
10	intelligence	INTEGER(4)	10	1...2147483647
11	wisdom	INTEGER(4)	10	1...2147483647
12	charisma	INTEGER(4)	10	1...2147483647
13	created_at	TIMESTAMP	NULL	—
14	updated_at	TIMESTAMP	NULL	—

Таблица 23 – Таблица физической модели **CharacterLevel**.

№	Название атрибута	Тип и размер	Значение по умолчанию	Допустимые значения
1	id	INTEGER(4)	—	1...2147483647
2	class_id	INTEGER(4)	—	1...2147483647
3	character_id	INTEGER(4)	—	1...2147483647
4	hit_die_throw	INTEGER(4)	1	1...2147483647
5	created_at	TIMESTAMP	NULL	—
6	updated_at	TIMESTAMP	NULL	—

Таблица 24 – Таблица физической модели **Race**.

№	Название атрибута	Тип и размер	Значение по умолчанию	Допустимые значения
1	id	INTEGER(4)	—	1...2147483647

№	Название атрибута	Тип и размер	Значение по умолчанию	Допустимые значения
2	name	STRING(255)	NULL	—
3	description	TEXT	NULL	—
4	created_at	TIMESTAMP	NULL	—
5	updated_at	TIMESTAMP	NULL	—

Таблица 25 – Таблица физической модели **Class**.

№	Название атрибута	Тип и размер	Значение по умолчанию	Допустимые значения
1	id	INTEGER(4)	—	1...2147483647
2	name	STRING(255)	NULL	—
3	description	TEXT	NULL	—
4	alignment	STRING ARRAY	NULL	—
5	hit_die	INTEGER(4)	NULL	1...2147483647
6	skill_points	INTEGER(4)	NULL	1...2147483647
7	level_modificator	INTEGER(4)	0	1...2147483647
8	created_at	TIMESTAMP	NULL	—
9	updated_at	TIMESTAMP	NULL	—

Таблица 26 – Таблица физической модели **ClassLevel**.

№	Название атрибута	Тип и размер	Значение по умолчанию	Допустимые значения
1	id	INTEGER(4)	—	1...2147483647
2	level	INTEGER(4)	—	1...2147483647
3	st_fort	INTEGER(4)	NULL	1...2147483647
4	st_ref	INTEGER(4)	NULL	1...2147483647
5	st_will	INTEGER(4)	NULL	1...2147483647
6	base_attack_bonus	INTEGER(4)	NULL	1...2147483647
7	class_id	INTEGER(4)	—	1...2147483647

№	Название атрибута	Тип и размер	Значение по умолчанию	Допустимые значения
8	created_at	TIMESTAMP	NULL	—
9	updated_at	TIMESTAMP	NULL	—

Таблица 27 – Таблица физической модели **Property**.

№	Название атрибута	Тип и размер	Значение по умолчанию	Допустимые значения
1	id	INTEGER(4)	—	1...2147483647
2	name	STRING(255)	NULL	—
3	group	STRING(255)	NULL	—
4	created_at	TIMESTAMP	NULL	—
5	updated_at	TIMESTAMP	NULL	—

Таблица 28 – Таблица физической модели **Modifier**.

№	Название атрибута	Тип и размер	Значение по умолчанию	Допустимые значения
1	id	INTEGER(4)	—	1...2147483647
2	value	INTEGER(4)	NULL	1...2147483647
3	property_id	INTEGER(4)	—	1...2147483647
4	object_id	INTEGER(4)	—	1...2147483647
5	created_at	TIMESTAMP	NULL	—
6	updated_at	TIMESTAMP	NULL	—

3.2.3 Проектирование реализации

Проектирование реализации для данного проекта не является необходимым, поскольку физическая модель, описанная в виде ruby-кода, использует ORM (англ. Object-relational mapping, рус. Объектно-реляционное отображение) для взаимодействия с базой данных. На основе декларативного описания объектной модели создаётся структура базы данных и генерируются необходимые индексы.

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		50

3.3 Проектирование файлов данных

Для описания объектной модели системы используется файл **schema.rb**, в котором содержится код на предметно-ориентированном языке.

Для проектируемой системы необходимым является файл исходных данных, которые затем загружаются в базу данных. Этот файл называется **seeds.rb** и содержит ruby-код для инициализации данных. Файл должен располагаться в папке **db** проекта.

Для инициализации данных необходимо выполнить команду «rake db:seed».

3.4 Организация сбора, передачи, обработки и выдачи информации

Для передачи информации между системой и пользователем используется используется протокол HTTP1.1. Для организации доступа к информации используется методология REST.

Для представления информации используется язык разметки html. При этом сбор информации осуществляется с помощью форм, а выдача с помощью динамически генерируемых страниц.

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		51

4 МАТЕМАТИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ СИСТЕМЫ

4.1 Аутентификация

4.1.1 Общая характеристика

Алгоритм предназначен для аутентификации пользователя в системе. Входными данными для данного алгоритма являются две строки: тип провайдера и идентификатор пользователя на ресурсе провайдера.

4.1.2 Используемые данные

Данный алгоритм использует две таблицы: таблицу пользователей и таблицу авторизационных данных.

4.1.3 Результаты выполнения

Результатом выполнения является запись об аутентифицированном пользователе в системе и строка, которой пользователь может подтвердить факт аутентификации — аутентификационный код.

4.1.4 Логическое описание

Логическое описание представлено на рисунке 18.

4.2 Вычисление очков умений

4.2.1 Общая характеристика

Алгоритм предназначен для расчёта количества доступных для распределения очков умений уровня персонажа. Выполняется для каждого уровня персонажа.

4.2.2 Используемые данные

Входными данными для данного алгоритма являются выбранный уровень, класс, модификатор интеллекта, очки, потраченные на умения для выбранного уровня.

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		52

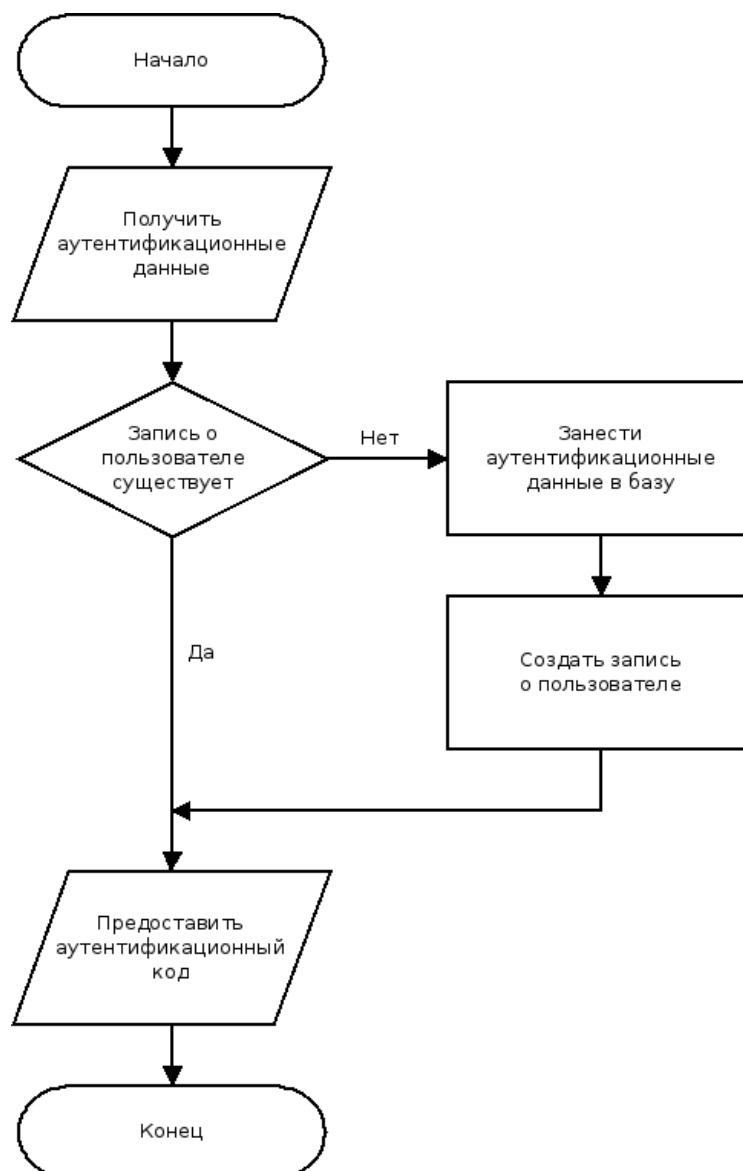


Рисунок 18 – Диаграмма алгоритма аутентификации

4.2.3 Результаты выполнения

Количество очков умений, доступных для распределения, является результатом выполнения алгоритма.

4.2.4 Математическое описание

Пусть M — модификатор интеллекта, C — очки умений, доступные классу, u_i — очки, потраченные на развитие i -го умения на данном уровне, тогда общее количество очков умений на уровне будет вычисляться по формуле:

$$S = M + C$$

при этом, если $S < 1$, то S принимается за единицу.

Количество доступных для распределения очков P вычисляется по формуле:

$$P = S - \sum_{i=1}^n u_i$$

4.2.5 Логическое описание

Пересчёт количества очков умений, доступных для распределения, происходит тогда, когда пользователь переназначает умения на данном уровне.

Перерасчёт происходит по схеме, изображённой на рисунке 19.

4.3 Вычисление модификатора способности

4.3.1 Общая характеристика

Алгоритм предназначен для расчёта модификатора способности персонажа.

4.3.2 Используемые данные

В качестве входных данных алгоритм использует значение характеристики.

4.3.3 Результаты выполнения

Результатом выполнения алгоритма является значение модификатора выбранной характеристики.

4.3.4 Математическое описание

Алгоритм является сведением таблицы модификаторов[15] к формуле.

Пусть V — значение характеристики. Тогда вычисление её модификатора производится по формуле:

$$M = (V - 10)/2$$

4.3.5 Логическое описание

При изменении значения какой-либо из способностей автоматически пересчитываются соответствующие параметры.

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		54

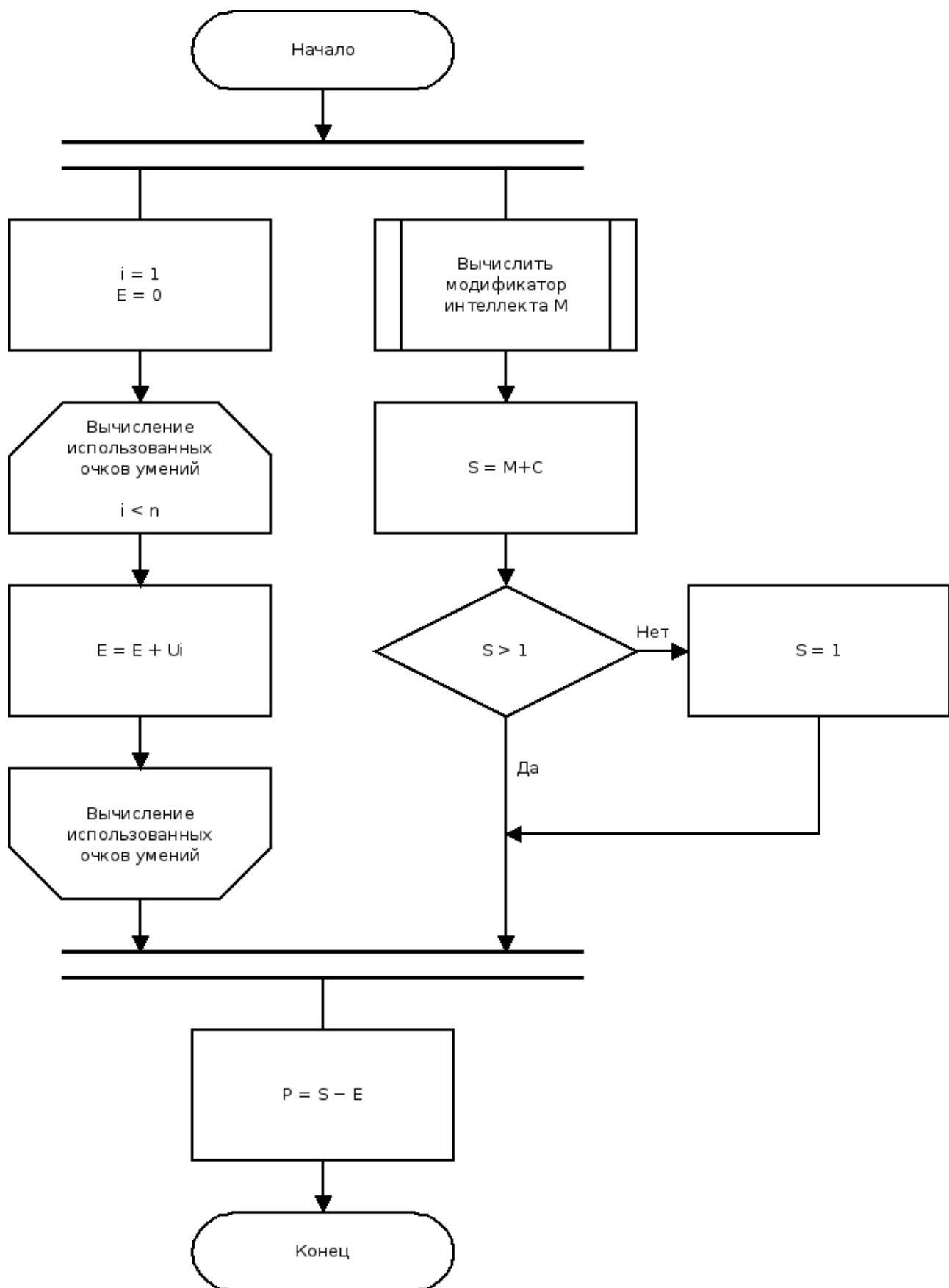


Рисунок 19 – Диаграмма алгоритма вычисления очков умений

5 ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ СИСТЕМЫ

5.1 Структура программного обеспечения и функции его компонентов

Debian GNU/Linux был выбран в качестве операционной системы при разработке программы.

В качестве языка программирования был выбран ruby и веб-фреймворк RubyOnRails.

Для контроля версий исходного кода программы используется git и git-репозиторий bitbucket.

Вебсервером для приложения выступает unicorn.

Для разработки приложения использовались браузеры chromium, opera и iceweasel.

Средством виртуализации для данного проекта является virtualbox в связке с vagrant.

В качестве редактора текста пояснительной записки и кода программы был выбран GNU Emacs.

Функциональное моделирование осуществлялось в Dia.

Информационное моделирование осуществлялось в AllFusion ERwin Data Modeler.

5.2 Выбор компонентов программного обеспечения

5.2.1 Операционная система

Сервер

При выборе операционной системы для сервера были выдвинуты следующие требования:

- операционная система должна быть бесплатной, чтобы снизить затраты на производство и эксплуатацию;
- код операционной системы должен быть открытым, что позволяет более эффективно решать проблемы, вызванные недочётами самой ОС;
- операционная система должна активно развиваться.

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		56

Подходящими под данные параметры операционными системами можно назвать GNU/Linux, BSD, OpenSolaris, Plan9, Haiku, FreeDOS.

Ввиду наибольшего распространения данных систем, для сравнительного анализа были выбраны GNU/Linux и BSD.

Так как наибольший опыт имеется в разработке под ОС GNU/Linux, была выбрана именно эта ОС в виде дистрибутива Debian Linux.

Рабочая станция

Для рабочих станций выбор ОС не имеет значения, так как используется виртуализация для предоставления среды разработки максимально схожей со средой сервера, на котором будет работать приложение. Для виртуализации были выбраны Virtualbox и Vagrant как самые простые, надёжные и распространённые решения.

5.2.2 Инструментальное средство разработки и язык программирования

Так как предметом дипломного проектирования является web-проект, то двумя наиболее подходящими языками являются php и ruby.

Оба языка являются простыми в изучении, распространёнными и наиболее подходящими для web-проектов.

Однако ruby обладает рядом преимуществ:

- фреймворк RubyOnRails предоставляет большое количество готовых модулей, что значительно ускоряет разработку;
- язык ruby имеет более читаемый синтаксис, что увеличивает поддерживаемость программы и упрощает разработку;
- для ruby есть централизованный сервер библиотек, направленных на решение самых разнообразных проблем, что ускоряет разработку.

В качестве языка программирования был выбран ruby в связке с веб-фреймворком RubyOnRails.

Инструментальное средство разработки

В качестве средств разработки наиболее подходящими для выбранного языка являются Aptana Studio, Rubymine, Emacs.

					<i>ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ</i>	<i>Лист</i>
<i>Изм.</i>	<i>Лист</i>	<i>№ Докум.</i>	<i>Подп.</i>	<i>Дата</i>		57

Для выбора средства необходимо провести сравнительный анализ.

Aptana studio

Aptana Studio — основанная на Eclipse IDE, предназначенная для web-проектов. Она поддерживает работу с ruby, RubyOnRails, git. Является бесплатной. Основными недостатками данной системы являются высокие требования к скорости процессора и объёму памяти ЭВМ, малые возможности по настройке.

RubyMine

RubyMine — IDE от компании JetBrains. Предназначена для ruby и RubyOnRails. Имеет встроенный отладчик, средство тестирования и автоматизации работы над проектом. По функциональности является лучшим кандидатом. Главный недостаток данной IDE — высокая цена.

Emacs

Emacs — свободный бесплатный редактор с открытым кодом. Основное его преимущество — расширяемость. Для работы с ruby, RubyObRails, git, vagrant и L^AT_EX существуют бесплатные дополнения, созданные сообществом. Благодаря простоте Emacs менее требователен к ресурсам, нежели Aptana Studio или RubyMine.

Наиболее перспективным для разработки приложения является Emacs, так как он бесплатный, нетребовательный к ресурсам, имеет широкие возможности настройки и обладает всем необходимым функционалом.

5.2.3 Средство функционального моделирования

Произведем сравнение Dia и MS Visio.

Таблица 29 – Сравнение Dia и AllFusion Process Modeler

Параметр	Dia	MS Visio
Поддерживаемые нотации	Idef0, DFD, Idef3	Idef0, DFD, Idef3
Платный	Нет	Да

Параметр	Dia	MS Visio
Форматы экспорта	EPS, SVG, DXF, CGM, WMF, PNG, JPEG, VDX	DWG, DXF, EMZ, EMF, GIF, JPG, PNG, SVG, SVGZ, TIF, HTM, HTML, BMP, DIB, WMF

Из сравнительного анализа программ в таблице 29 видно, что при почти одинаковых возможностях Dia является бесплатным, ввиду чего использование Dia более выгодно.

5.2.4 Средство информационного моделирования

Для построения информационной модели могут быть использованы два средства: AllFusion ERwin Data Modeler и Dia.

Однако, Dia не подходит для данного проекта ввиду требований указанных в приложении Д методического пособия по дипломному проектированию. В частности, Dia предоставляет возможность построения диаграммы только в нотации Чена, в то время как возможными нотациями указаны IE и Idef1.x.

Очевидно, что подходящим для данного проекта вариантом является AllFusion ERwin Data Modeler.

5.2.5 Вспомогательное программное обеспечение

Система контроля версий

В качестве системы контроля версий могут быть использованы две системы: git и svn.

Git обладает преимуществом перед Subversion: он является распределённой системой, что позволяет вести разработку даже без доступа к серверу. По этой причине между git и svn был выбран git.

Браузеры

Используемые браузеры определяются требованиями к проекту, описанными в разделе 1.5.4. Для создания проекта использованы соответствующие браузеры:

– Opera 12;

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист 59
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		

- Iceweasel 17 (аналог Mozilla Firefox 26);
- Chromium 34.

5.3 Разработка прикладного программного обеспечения

5.3.1 Структура прикладного программного обеспечения

На рисунке 20 изображена схема взаимодействия модулей приложения.

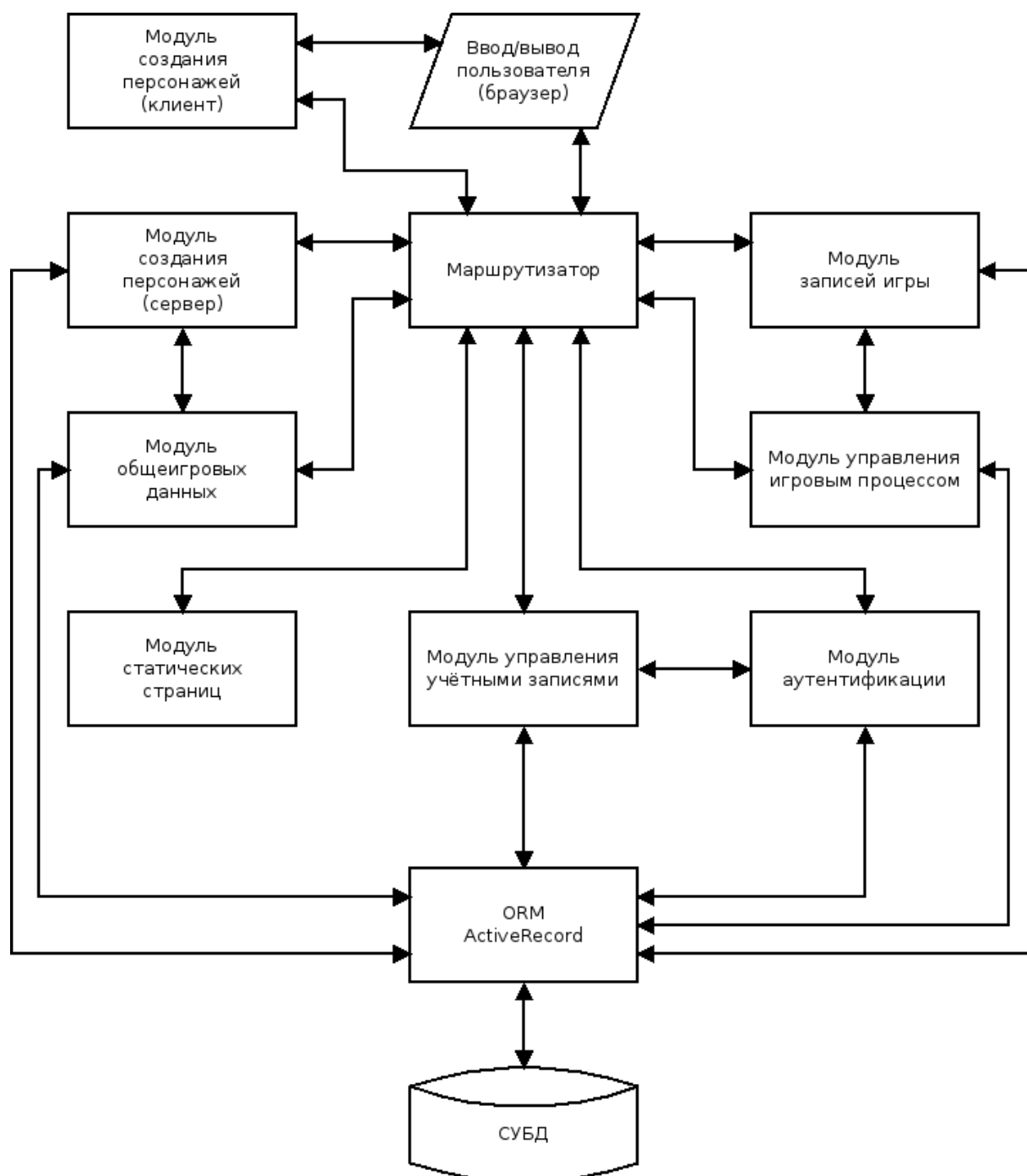


Рисунок 20 – Схема взаимодействия модулей приложения

В соответствии со стандартами кодирования ruby и RubyOnRails каждый класс описывается в отдельном файле, имя которого отражает имя класса, поэтому классы модулей нецелесообразно перечислять ещё раз.

Также в соответствии со стандартами кодирования RubyOnRails для классов контроллеров не будут описаны методы, составляющие группу CRUD-методов, кроме тех случаев, когда их поведение отличается от стандартного оперирования REST-ресурсом.

5.3.2 Модуль Аутентификация пользователей в системе

Данный модуль предоставляет возможность аутентификации в системе. Для аутентификации используется сервис Google. Модуль содержит 30 строк кода.

Таблица 30 – Файлы модуля Аутентификация пользователей в системе.

Имя файла	Число строк	Описание
app/controllers/web/games/sessions_controller.rb	28	Контроллер, отвечающий за обработку аутентификационных данных
app/models/auth_data.rb	2	Модель, отвечающая за хранение аутентификационных данных

Таблица 31 – Спецификация модуля Аутентификация пользователей в системе.

№	Название и тип элемента	Описание
Подпрограммы		
1	create	Аутентификация пользователя
2	destroy	Деаутентификация пользователя

5.3.3 Модуль Общеигровые данные

Данный модуль предоставляет возможность создания, редактирования, отображения и удаления общеигровых данных. Модуль содержит 259 строк кода.

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		61

Таблица 32 – Файлы модуля **Общеигровые данные**.

Имя файла	Число строк	Описание
app/controllers/api/properties_controller.rb	12	Контроллер доступа к свойствам
app/controllers/web/races_controller.rb	25	CRUD-контроллер рас
app/controllers/web/klasses_controller.rb	27	CRUD-контроллер классов
app/controllers/api/races_controller.rb	8	Контроллер доступа к расам
app/models/klass.rb	3	Модель класса
app/models/level.rb	2	Модель уровня класса
app/models/modifier.rb	3	Модель модификатора
app/models/property.rb	2	Модель свойства
app/models/race.rb	3	Модель расы
app/repositories/property_repository.rb	5	Методы доступа модели свойства
app/assets/javascripts/web/klasses.js.coffee	24	Редактор классов
app/views/api/application/_modifiers.json.jbuilder	3	Шаблон ответа API-контроллера списка модификаторов
app/views/api/classes/_levels.json.jbuilder	4	Шаблон ответа API-контроллера списка уровней класса
app/views/api/classes/index.json.jbuilder	4	Шаблон ответа API-контроллера списка классов
app/views/api/classes/show.json.jbuilder	3	Шаблон ответа API-контроллера класса
app/views/api/properties/index.json.jbuilder	1	Шаблон ответа API-контроллера списка свойств
app/views/api/properties/show.json.jbuilder	1	Шаблон ответа API-контроллера свойства

Имя файла	Число строк	Описание
app/views/api/races/index.json.jbuilder	1	Шаблон ответа API-контроллера списка рас
app/views/api/races/show.json.jbuilder	3	Шаблон ответа API-контроллера расы
app/views/web/application/_modifier_form.html.haml	7	Форма добавления модификатора
app/views/web/application/_property_skill_fields.html.haml	10	Форма добавления уровня навыка
app/views/web/application/_property_ability_fields.html.haml	10	Форма добавления уровня способности
app/views/web/klasses/index.html.haml	13	Страница списка классов
app/views/web/klasses/new.html.haml	4	Страница создания класса
app/views/web/klasses/edit.html.haml	6	Страница редактирования класса
app/views/web/klasses/show.html.haml	4	Страница отображения класса
app/views/web/klasses/_form.html.haml	26	Форма редактирования класса
app/views/web/klasses/_level_fields.html.haml	12	Форма редактирования уровня класса
app/views/web/races/index.html.haml	13	Страница списка рас
app/views/web/races/new.html.haml	3	Страница создания расы
app/views/web/races/edit.html.haml	5	Страница редактирования расы
app/views/web/races/show.html.haml	4	Страница отображения расы
app/views/web/races/_form.html.haml	8	Форма редактирования расы

Таблица 33 – Спецификация модуля **Общеигровые данные**.

№	Название и тип элемента	Описание
Подпрограммы		
1	recalculateLevelNumber	Пересчёт номера уровня редактора классов
2	toggleLevelHeader	Отображает или скрывает заголовок «Классы» в редакторе классов

5.3.4 Модуль **Управление игровым процессом**

Данный модуль предоставляет возможность создания, редактирования, отображения и удаления игр и игровых сессий. Модуль содержит 317 строк кода.

Таблица 34 – Файлы модуля **Управление игровым процессом**.

Имя файла	Число строк	Описание
app/controllers/web/games_controller.rb	27	CRUD-контроллер игр
app/controllers/web/games/sessions_controller.rb	28	CRUD-контроллер игровых сессий
app/controllers/web/invitations_controller.rb	21	Контроллер приглашений в игру
app/controllers/web/games/application_controller.rb	3	Общие методы контроллеров игр
app/controllers/web/games/invitations_controller.rb	22	Контроллер доступа к приглашениям конкретной игры
app/controllers/web/games/sessions/application_controller.rb	3	Общие методы контроллеров игровых сессий
app/controllers/web/users/games_controller.rb	4	Контроллер доступа к играм конкретного пользователя
app/helpers/web/invitations_helper.rb	5	Вспомогательные методы контроллера приглашений в игру
app/models/game.rb	8	Модель игры

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист 64
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		

Имя файла	Число строк	Описание
app/models/game_character.rb	4	Модель отношения «Персонаж — Игра»
app/models/invitation.rb	5	Модель приглашения в игру
app/models/session.rb	8	Модель игровой сессии
app/repositories/game_repository.rb	9	Методы доступа модели игры
app/views/web/invitations/index.html.haml	18	Страница списка приглашений
app/views/web/invitations/show.html.haml	4	Страница отображения приглашения
app/views/web/invitations/accept.html.haml	5	Форма принятия приглашения
app/views/web/games/new.html.haml	3	Страница создания игры
app/views/web/games/index.html.haml	19	Страница списка игр
app/views/web/games/edit.html.haml	5	Страница редактирования игры
app/views/web/games/show.html.haml	30	Страница отображения игры
app/views/web/games/_form.html.haml	10	Форма редактирования игры
app/views/web/games/invitations/index.html.haml	12	Страница списка приглашений игры
app/views/web/games/invitations/new.html.haml	3	Страница создания приглашения игры
app/views/web/games/invitations/show.html.haml	3	Страница отображения приглашения игры
app/views/web/games/invitations/_form.html.haml	4	Форма редактирования приглашения игры
app/views/web/games/sessions/index.html.haml	13	Страница списка сессий игры

Имя файла	Число строк	Описание
app/views/web/games/sessions/new.html.html	3	Страница создания сессии игры
app/views/web/games/sessions/edit.html.html	5	Страница редактирования сессии игры
app/views/web/games/sessions/show.html.html	13	Страница отображения сессии игры
app/views/web/games/sessions/_form.html.html	8	Форма редактирования сессии игры
app/views/web/users/games/index.html.html	12	Страница списка игр пользователя

Таблица 35 – Спецификация модуля **Управление игровым процессом.**

№	Название и тип элемента	Описание
Подпрограммы		
1	accept	Отображает форму принятия приглашения в игру
2	submit	Выполняет процедуру принятия приглашения в игру
3	decline	Выполняет процедуру отказа от участия в игре
4	master?	Проверяет, является ли пользователь мастером игры
5	player?	Проверяет, является ли пользователь игроком, участвующим в игре
6	participant?	Проверяет, является ли пользователь участником игры

5.3.5 Модуль **Записей игры**

Данный модуль предоставляет возможность добавления заметок к играм и игровым сессиям. Модуль содержит 56 строк кода.

Таблица 36 – Файлы модуля **Записей игры**.

Имя файла	Число строк	Описание
app/controllers/web/games/comments_controller.rb	17	CRUD-контроллер комментариев к игре
app/controllers/web/games/sessions/comments_controller.rb	18	CRUD-контроллер комментариев к игровой сессии
app/models/comment.rb	3	Модель комментария
app/views/web/games/comments/_form.html.haml	3	Форма редактирования комментария к игре
app/views/web/games/comments/_comment.html.haml	6	Шаблон отображения комментария к игре
app/views/web/games/sessions/comments/_form.html.haml	3	Форма редактирования комментария к игровой сессии
app/views/web/games/sessions/comments/_comment.html.haml	6	Шаблон отображения комментария к игровой сессии

5.3.6 Модуль **Автоматизированное создание персонажей**

Данный модуль предоставляет возможность создания, редактирования, отображения и удаления общеигровых данных с частичной автоматизацией. Модуль содержит 268 строк кода.

Таблица 37 – Файлы модуля **Автоматизированное создание персонажей**.

Имя файла	Число строк	Описание
app/controllers/api/characters_controller.rb	24	Контроллер доступа к данным персонажей API
app/controllers/web/characters_controller.rb	16	Контроллер доступа к данным персонажей

Имя файла	Число строк	Описание
app/controllers/web/users/characters_controller.rb	4	Контроллер доступа к данным персонажей пользователя
app/models/character.rb	8	Модель персонажа
app/models/charlevel.rb	5	Модель уровня персонажа
app/repositories/character_repository.rb	4	Методы доступа модели персонажа
app/assets/javascripts/angular/app.js.coffee	1	Инициализация angular-приложения
app/assets/javascripts/angular/controllers/character_builder.js.coffee	90	Редактор персонажа
app/views/web/characters/index.html.haml	20	Страница списка персонажей
app/views/web/characters/new.html.haml	3	Страница создания персонажа
app/views/web/characters/edit.html.haml	5	Страница редактирования персонажа
app/views/web/characters/show.html.haml	11	Страница отображения персонажа
app/views/web/characters/_form.html.haml	62	Форма редактирования персонажа
app/views/web/users/characters/index.html.haml	15	Страница списка персонажей пользователя

Таблица 38 – Спецификация модуля Автоматизированное создание персонажей.

№	Название и тип элемента	Описание
Подпрограммы		
1	buildResponse	Составляет json-описание персонажа для отправки на сервер
2	buildLevelsForResponse	Составляет json-описание уровней персонажа для отправки на сервер

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист 68
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		

№	Название и тип элемента	Описание
3	buildModifiersForResponse	Составляет json-описание модификаторов персонажа для отправки на сервер
4	character.addLevel	Добавляет уровень персонажу
5	character.removeLevel	Удаляет последний уровень персонажа
6	\$scope.addSkillModifier	Добавляет модификатор умения для уровня
7	\$scope.removeSkill	Удаляет выбранный модификатор умения для уровня
8	\$scope.skillPointsLeft	Вычисляет количество очков умений, доступных для распределения
9	character.save	Отправляет json-описание персонажа на сервер для сохранения
10	character.save	Отправляет json-описание персонажа на сервер для сохранения
11	abilityModifier	Вычисляет модификатор способности персонажа

5.3.7 Модуль Управление учётными записями

Модуль отвечает за создание, редактирование и удаление пользователей. Модуль содержит 73 строки кода.

Таблица 39 – Файлы модуля Управление учётными записями.

Имя файла	Число строк	Описание
app/controllers/web/users_controller.rb	18	CRUD-контроллер пользователей
app/models/user.rb	15	Модель пользователя
app/repositories/user_repository.rb	5	Методы доступа модели пользователя

Имя файла	Число строк	Описание
app/views/web/users/index.html.haml	14	Страница списка пользователей
app/views/web/users/edit.html.haml	5	Страница редактирования пользователя
app/views/web/users/show.html.haml	6	Страница отображения пользователя
app/views/web/users/_form.html.haml	10	Форма редактирования пользователя

5.3.8 Модуль Статических страниц

Данный модуль содержит статические страницы приложения. Модуль содержит 21 строку кода.

Таблица 40 – Файлы модуля Статических страниц.

Имя файла	Число строк	Описание
app/views/web/application/_navbar.html.haml	7	Шаблон навигационной панели
app/views/web/pages/about.en.html.haml	2	Страница «О проекте» — английский вариант
app/views/web/pages/index.en.html.haml	5	Главная страница — английский вариант
app/views/web/pages/about.ru.html.haml	2	Страница «О проекте» — русский вариант
app/views/web/pages/index.ru.html.haml	5	Главная страница — русский вариант

5.3.9 Файлы, обеспечивающие межмодульное взаимодействие

Данные файлы обеспечивают передачу данных между модулями. Модуль содержит 38 строк.

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		70

Таблица 41 – Файлы, обеспечивающие межмодульное взаимодействие.

Имя файла	Число строк	Описание
app/controllers/api/application_controller.rb	7	Общие директивы API
app/helpers/web/application_helper.rb	11	Общие вспомогательные функции
app/controllers/web/application_controller.rb	8	Общие директивы приложения
app/views/layouts/web/application.html.haml	12	Главный шаблон

5.3.10 Файлы, обеспечивающие межмодульное взаимодействие

Данный модуль отвечает за конфигурацию маршрутов RubyOnRails-приложения. Модуль содержит 29 строк.

Таблица 42 – Файлы модуля **Конфигурация маршрутизатора**.

Имя файла	Число строк	Описание
config/routes.rb	29	Описание маршрутов приложения

5.4 Руководство пользователя

5.4.1 Требования к условиям эксплуатации

Для использования системы пользователю необходимо иметь соответствующий браузер (описано в разделе 1.5.4) и подходящую конфигурацию ЭВМ для запуска этого браузера.

Также для работы с системой необходимо подключение к сети интернет или сети, в которой доступна система.

Уровень подготовки пользователя, использующего систему, должен соответствовать продвинутому пользователю.

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		71

5.4.2 Порядок и особенности работы

Для работы с системой необходимо открыть страницу рабочего приложения. Затем необходимо аутентифицироваться, нажав на кнопку «Sign in with Google» (рис. 21). Далее для завершения нужно следовать инструкциям Google, которые появятся на экране.

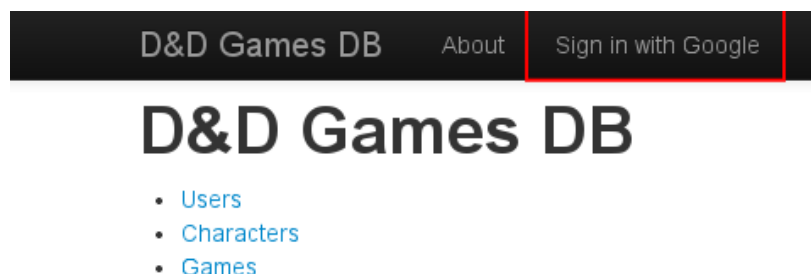


Рисунок 21 – Аутентификация

После прохождения аутентификации откроется главная страница (рис. 22), через которую можно получить доступ к основным функциям системы.

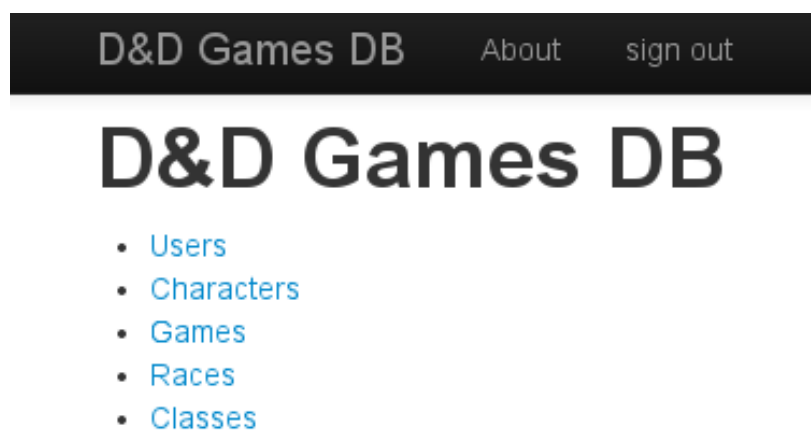


Рисунок 22 – Главная страница

Для того, чтобы перейти в панель управления пользователями, необходимо воспользоваться ссылкой «Users».

Панель управления пользователями (рис. 23) позволяет редактировать пользователей системы. Для отображения пользователя, нужно перейти по ссылке с его именем, для удаления и редактирования по ссылкам «destroy» и «edit» соответственно.

Listing users

#	User		
1	emperornews@yandex.ru	Edit	Destroy

Рисунок 23 – Панель управления пользователями

Для того, чтобы воспользоваться редактором персонажа, нужно перейти на панель управления персонажами, нажав на ссылку «Characters». Также на панель управления персонажами можно перейти со страницы пользователя.

Панель управления персонажами (рис. 24) позволяет смотреть, редактировать и удалять персонажей.

Listing characters

Name	Description	User		
Derek	An old orc.	sample user	Edit	Destroy

New Character

Рисунок 24 – Панель управления персонажами

Для создания нового персонажа нужно нажать на кнопку «New character».

Редактор персонажа (рис. 25) представляет из себя интерактивную страницу, которая позволяет изменять параметры и характеристики персонажа, назначать уровни.

Редактор также позволяет распределять очки умений. Для назначения очков одному из умений нужно нажать на кнопку «Increase skill», выбрать умение и определить количество очков, которые нужно потратить на умение.

Для сохранения персонажа в базе необходимо нажать кнопку «Save».

D&D Games DB

About

sign out

New character

Name

Derek

Race

Orc

Str

16

Dex

12

Con

14

Int

8

Wis

8

Cha

6

Level

1

-level

+level

Experience

3000

Description

An old orc.

Level 1

Class

Fighter

Skills

swim

Skill points

0

Increase Skill

1

×

Save

Рисунок 25 – Редактор персонажа

Для того, чтобы перейти в панель управления играми, необходимо нажать на ссылку «Games» на главной странице.

D&D Games DB

About

sign out

Listing games

Name	Description	Master
The New Game	Another game for gaming experience.	sample user Edit Destroy
New Game		

Рисунок 26 – Панель управления играми

Панель управления играми (рис. 26) позволяет смотреть, редактировать и удалять игры.

Для того, чтобы перейти к управлению игрой, нужно нажать на имя игры.

The New Game

Description: Another game for gaming experience.

Master: [sample user](#)

[Send invitation](#)

[Sessions](#)

Players

Name	Character
second user	Turok

Comments

Add comment:

Text

[Add comment](#)

[Edit](#) | [Back](#)

Рисунок 27 – Панель управления игры

На панели управления игрой (рис. 27) можно пригласить игрока в игру, нажав на кнопку «Send invitation» и выбрать пользователя. Также на данной странице можно оставлять комментарии.

Для перехода на страницу игровых сессий, нужно нажать на ссылку «Sessions».

На панели сессий можно создавать, удалять и просматривать игровые сессии. Механизм работы аналогичен механизму работы с другими ресурсами системы.

На странице сессии можно оставлять записи, повествующие о ходе игры.

6 ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ СИСТЕМЫ

6.1 Выбор конфигурации и параметров компьютера

6.1.1 Выбор конфигурации ПЭВМ для разработки

Для разработки системы необходимо выбрать недорогую портативную ПЭВМ с достаточными для разработки по мощности комплектующими.

Так как разработка ведётся с использованием ruby и RubyOnRails в текстовом редакторе Emacs, требования к комплектующим невысоки. Однако использование виртуализации требует процессора с соответствующей технологией (например, Intel VT-x) и достаточно большого объёма памяти.

Наиболее подходящие комплектующие для разработки указаны в таблице 44.

Таблица 43 – Комплектующие ПЭВМ для разработки

Тип комплектующего	Наименование
Процессор	Intel Core i3-2350M
Оперативная память	8 Гб DDR3 1600 МГц
Видеокарта	Intel HD Graphics 3000

6.1.2 Выбор конфигурации серверной ЭВМ

В отличие от ПЭВМ для разработки, к серверной станции предъявляются высокие требования:

- высокопроизводительный процессор;
- большой объём оперативной памяти — не менее 32GB;
- значительное пространство на жёстком диске;
- высокая скорость сетевого адаптера;
- возможность расширения станции за счёт добавления или замены комплектующих.

Наиболее подходящей по характеристикам является серверная станция ASUS TS700-E7/RS8 со следующими характеристиками:

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		76

Таблица 44 – Характеристики серверной станции

Характеристика	Значение
Процессор	2 x Intel Xeon processor E5-2600
Оперативная память	32GB DDR3 1866/1600/1333/1066/800 RDIMM с возможностью расширения до 512GB
Слоты для жёстких дисков	4 x SATA2 300MB/s
Сетевой адаптер	1 x Quad Port Intel Ethernet Controller i350-AM4 + 1 x Mgmt LAN
Виртуализация	Аппаратная поддержка KVM с возможностью удалённого администрирования

6.2 Организация сети передачи данных. Выбор средств телекоммуникации

Для разработки системы необходима одноранговая локальная сеть с доступом к сети Интернет. Создание такой сети должно быть произведено с помощью недорогого, функционального и надёжного маршрутизатора, поддерживающего скорость до 1Gb/s. Наиболее подходящим маршрутизатором является MikroTik RouterBoard RB951G-2HnD.

Для пользования системы также необходим доступ к сети Интернет.

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		77

7 ТЕСТИРОВАНИЕ СИСТЕМЫ

7.1 Условия и порядок тестирования

Тестирование проектируемой информационной системы предполагает тестирование прикладного программного обеспечения.

В качестве уровня тестирования были выбраны уровни модульного и функционального (межмодульного) тестирования, так как данные уровни позволяют наиболее точно описать поведение системы при использовании автоматизированного тестирования. Модульный уровень тестирования системы используется для проверки правильности поведения моделей. Функциональный уровень тестирования системы используется для проверки правильности контроллеров.

Для тестирования системы используется тестовый фреймворк Minitest, так как он предоставляет простой интерфейс, позволяющий описать все необходимые условия.

Все тесты используют модель чёрного ящика.

Для запуска автоматизированных тестов необходимо иметь готовую среду для запуска приложения.

Перед запуском тестов необходимо перейти в директорию проекта

```
cd <путь до приложения>.
```

Для запуска автоматизированных тестов можно выполнить следующие команды:

```
bundle exec rake test:models — тестирование модулей;
```

```
bundle exec rake test:functional — функциональное тестирование;
```

```
bundle exec rake test — полное тестирование.
```

7.2 Исходные данные для контрольных примеров

Для подготовки входных данных автоматизированного тестирования используется библиотека FactoryGirl. Данная библиотека позволяет на основе некоторого описания генерировать случайные сущности для использования в тестах. Благодаря такому подходу выборка исходных данных увеличивается во столько раз,

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		78

сколько раз запускались тесты, что позволяет уменьшить систематическую и практически исключить грубую погрешности при тестировании системы.

Так как тестирование системы выполнялось на основе прецедентов использования каждого из модулей системы с использованием методологии «разработка через тестирование», количество ситуаций, используемых для тестирования, велико. Ввиду того, что код автоматизированных тестов поставляется вместе с системой, описание ситуаций, используемых в тестах, является нецелесообразным.

7.3 Результаты тестирования

Для автоматизированных тестов результаты предоставляются в виде отчёта об успешных и проваленных тестах. Отчёт выводится в виде текста в стандартный поток вывода. Успешные тесты отмечаются зелёным текстом, проваленные — красным. Для проваленных тестов выводится описание теста и пояснение о причинах провала.

Также для тестов вычисляется покрытие. В качестве критерия покрытия используется покрытие операторов. Отчёт о покрытии выводится в виде html-страницы. На данной html-странице указывается информация об общем покрытии, покрытии каждого блока модулей (таких, как «контроллеры», «модели» и др.), покрытие каждого файла а также покрытие отдельных строк кода. Отчёт составляется после проведения полного автоматизированного тестирования системы и записывается в файл `coverage/index.html`.

Тестовое покрытие кода системы составляет 95.81%. Покрытие кода системы показано на рисунке 28.

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист
						79
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		

All Files (95.81%)

Controllers (94.82%)

Models (100.0%)

Mailers (100.0%)

Helpers (93.75%)

Libraries (100.0%)

Ungrouped

All Files (95.81% covered at 1.71 hits/line)

60 files in total. 454 relevant lines. 435 lines covered and 19 lines missed

Search:

File	% covered	Lines	Relevant Lines	Lines covered	Lines missed
Q app/controllers/api/application_controller.rb	71.43 %	13	7	5	2
Q app/helpers/web/application_helper.rb	81.82 %	21	11	9	2
Q app/controllers/api/properties_controller.rb	91.67 %	24	12	11	1
Q app/controllers/web/races_controller.rb	92.0 %	50	25	23	2
Q app/controllers/web/games_controller.rb	92.59 %	52	27	25	2
Q app/controllers/web/klasses_controller.rb	92.59 %	54	27	25	2
Q app/controllers/web/games/sessions_controller.rb	92.86 %	53	28	26	2
Q app/controllers/web/characters_controller.rb	93.75 %	32	16	15	1
Q app/controllers/api/characters_controller.rb	95.83 %	47	24	23	1
Q app/controllers/api/classes_controller.rb	100.0 %	16	8	8	0
Q app/controllers/api/races_controller.rb	100.0 %	16	8	8	0
Q app/controllers/application_controller.rb	100.0 %	5	2	2	0
Q app/controllers/web/application_controller.rb	100.0 %	18	8	8	0
Q app/controllers/web/games/application_controller.rb	100.0 %	5	3	3	0
Q app/controllers/web/games/comments_controller.rb	100.0 %	29	17	17	0
Q app/controllers/web/games/sessions/application_controller.rb	100.0 %	5	3	3	0
Q app/controllers/web/games/sessions/comments_controller.rb	100.0 %	30	18	18	0
Q app/controllers/web/pages_controller.rb	100.0 %	7	3	3	0
Q app/controllers/web/users/application_controller.rb	100.0 %	5	3	3	0
Q app/controllers/web/users/characters_controller.rb	100.0 %	7	4	4	0
Q app/controllers/web/users/games_controller.rb	100.0 %	7	4	4	0
Q app/helpers/api/characters_helper.rb	100.0 %	2	1	1	0
Q app/helpers/api/properties_helper.rb	100.0 %	2	1	1	0
Q app/helpers/web/games/sessions/comments_helper.rb	100.0 %	2	1	1	0
Q app/helpers/web/games/sessions_helper.rb	100.0 %	2	1	1	0
Q app/helpers/web/games_helper.rb	100.0 %	2	1	1	0
Q app/helpers/web/invitations_helper.rb	100.0 %	9	5	5	0
Q app/helpers/web/klasses_helper.rb	100.0 %	2	1	1	0
Q app/helpers/web/pages_helper.rb	100.0 %	2	1	1	0
Q app/helpers/web/races_helper.rb	100.0 %	2	1	1	0
Q app/helpers/web/sessions_helper.rb	100.0 %	2	1	1	0
Q app/helpers/web/users/characters_helper.rb	100.0 %	2	1	1	0
Q app/helpers/web/users/games_helper.rb	100.0 %	2	1	1	0
Q app/helpers/web/users_helper.rb	100.0 %	2	1	1	0
Q app/models/comment.rb	100.0 %	4	3	3	0
Q app/models/game.rb	100.0 %	10	8	8	0
Q app/models/game_character.rb	100.0 %	5	4	4	0
Q app/models/invitation.rb	100.0 %	7	5	5	0
Q app/models/klass.rb	100.0 %	4	3	3	0
Q app/models/level.rb	100.0 %	3	2	2	0
Q app/models/modifier.rb	100.0 %	4	3	3	0
Q app/models/property.rb	100.0 %	3	2	2	0
Q app/models/race.rb	100.0 %	4	3	3	0
Q app/models/session.rb	100.0 %	14	8	8	0
Q app/models/user.rb	100.0 %	27	15	15	0
Q app/repositories/character_repository.rb	100.0 %	7	4	4	0
Q app/repositories/game_repository.rb	100.0 %	17	9	9	0
Q app/repositories/property_repository.rb	100.0 %	8	5	5	0
Q app/repositories/user_repository.rb	100.0 %	9	5	5	0

Рисунок 28 – Тестовое покрытие кода системы

8 ЭКОНОМИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

8.1 Факторы, влияющие на формирование цены на систему информационного обеспечения и управления

Реализация программного системы администрирования ведётся, исходя из следующих фактов:

- нормированный рабочий день программиста — 8 часов
- среднее число рабочих дней в месяце — 21.25 день
- продолжительность работ — 4 календарных месяца.

8.1.1 Материальные затраты

Затратами на сырьё и материалы являются затраты на специализированные устройства с дисплеями (три планшета, три смартфона) и расходные материалы, включающие в себя бумагу для печати, канцтовары и одну заправку картриджа лазерного ЧБ принтера, необходимую для печати. Материальные затраты на разработку показаны в таблице 45.

Таблица 45 – Затраты на сырьё и материалы в процессе реализации и тестирования программного продукта.

Параметр	Модель	Цена, руб	Количество единиц, шт.	Сумма, руб
Серверная платформа OS Linux	ASUS RS704D-E6/P	90 092	1	90 092
Планшет с ОС Android	Google NEXUS 7 16gb	10 288	1	10 288
Ноутбук с ОС Linux	Asus X501A	11 560	1	11 560
ИТОГО				111 940

Основными материальными затратами при разработке систему информационного обеспечения и управления для ролевой игры D&D являются затраты электроэнергии на питание персональных компьютеров, на которых производится реализация программного продукта. При мощности блока питания серверной платформы в 770 Вт затраты электроэнергии всех устройств серверной платформы бу-

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист
						81
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		

дут составлять примерно **750 Вт/ч**. При использовании максимальной мощности ноутбука, затраты электроэнергии будут составлять примерно **67 Вт/ч**. При работе подключенных к сети электропитания остальных устройств (планшет) происходит расход энергии **28 Вт/ч**.

Затраты электроэнергии на ПК для реализации проекта:

$$\mathcal{E}_{\text{ПК}} = (750 + 67 + 28) \cdot 8 \cdot 21.25 \cdot 4 = 574.60 \text{ [кВт]}$$

Тариф на электроэнергию: 1 кВт — 2.51 руб

Стоимость затраченной на ПК электроэнергии для реализации проекта:

$$\mathcal{C}_{\mathcal{E}_{\text{ПК}}} = 574.60 \cdot 2.51 = 1\,442.25 \text{ [руб.]}$$

На рабочем месте программиста должна быть обеспечена необходимая с учётом времени года освещённость (нормы естественного, искусственного и совмещённого освещения зданий и сооружений приведены в СНиП 23-05-95 «Естественное и искусственное освещение») посредством общего и местного искусственного освещения. Расход электроэнергии на искусственное освещение помещения и рабочего места программиста на период разработки программного продукта с февраля по май включительно представлены в таблице 46.

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		82

Таблица 46 – Расход электроэнергии на искусственное освещение рабочего места программиста.

Месяц	Суточная длитель- ность местного освещения	Расход элек- троэнергии на местное освещение	Суточная длитель- ность общего освещения	Расход элек- троэнергии на общее освещение	Рабочих дней	Расход элек- троэнергии на общее и местное освещение
февраль	4	75	6	150	20	24.00
март	3.5	75	5	150	21	21.26
апрель	3	75	4	150	22	18.15
май	3	75	3	150	22	14.85
ИТОГО						78.26

Стоимость затраченной на освещение одного места электроэнергии для реализации проекта:

$$\Pi_{\text{Осв}} = 78.26 \cdot 2.51 = 196.43 \text{ [руб.]}$$

Общие затраты на электроэнергию:

$$\Pi_{\text{ЭЛЕКТР.}} = 1\,442.25 + 196.43 = \mathbf{1\,638.68} \text{ [руб.]}$$

8.1.2 Затраты на оплату труда

Затраты на оплату труда включают:

- З/П программиста
- З/П управляющего персонала
- З/П обслуживающего персонала.

Размер заработной платы указан в таблице 47.

Расчёт последних двух пунктов затрат по оплате труда высчитывается на одно рабочее место программиста за четыре рабочих месяца.

					<i>ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ</i>	Лист
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		84

Таблица 47 – Месячные затраты на З/П по реализации проекта.

Должность		Число обслужи- ваемых рабочих мест	З/П, руб	Затраты на З/П относительно проекта, руб
Исполнитель реализации проекта	Программист	1	30 000	30 000
	Начальник подразделения	20	30 000	1 500
Управляющий персонал	Зам. начальника подразделе- ния	20	25 000	1 250
	Главный системный админи- стратор	20	30 000	1 500
Обслуживающий персонал	Системный администратор	20	20 000	1 000
	Электрик	100	9 000	90
	Инженер по технике безопас- ности	500	10 000	20
			ИТОГО	35 360

Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата
------	------	----------	-------	------

ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ

Общие затраты на З/П по реализации проекта:

$$\text{ЦЗ/П} = 35\,360.00 \cdot 4 = 141\,440.00 \text{ [руб.]}$$

8.1.3 Амортизация основных производственных средств

Амортизационные отчисления на серверную платформу в процессе реализации проекта осуществляется пропорционально общей стоимости и времени срока службы до ее списания относительно продолжительности проекта.

Таблица 48 – Стоимость персонального компьютера.

Параметр	Модель	Цена, руб
Ноутбук с ОС Linux	Asus X501A	11 560
ИТОГО		11 560

Таблица 49 – Стоимость устройств на одно рабочее место.

Параметр	Модель	Цена, руб	Число пользователей	ИТОГО, руб.
Планшет с ОС Android	Google NEXUS 7 16gb	10 288	10	1 028.80
Ноутбук с ОС Linux	ASUS RS704D-E6/P	90 092	10	9 009.20

Срок амортизации ПК – 5 лет. Произведём расчёт амортизации ПК на 4 месяца (длительность реализации проекта):

$$\text{Ц}_{\text{ПК А}} = \frac{(11\,560 + 1\,028.80 + 9\,009.20) \cdot 4}{5 \cdot 12} = 1\,439.81 \text{ [руб.]}$$

Амортизация зданий и сооружений составляет 100 лет. Стоимость 1 м² составляет 41 750 руб. Произведём расчёт амортизационных отчислений на здания и сооружения, исходя из расчёта 10 м² площади на одно рабочее место и 5 м² общей площади здания на одного человека (коридоры, туалеты, лестничные площадки).

$$\text{Ц}_{\text{зд А}} = 41\,750 \cdot 15 \cdot 4 / (100 \cdot 12) = 2\,087.50 \text{ [руб.]}$$

Общие затраты на амортизацию:

$$\text{Ц}_{\text{АМОРТ.}} = 1\,439.81 + 2\,087.50 = 3\,527.31 \text{ [руб.]}$$

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		86

8.1.4 Прочие расходы

Отчисления на социальные нужды включают в себя следующие отчисления:

1. Пенсионный фонд Российской Федерации (ПФР). На его долю приходится:
 - а. Взнос на страховую часть пенсии – 16 %.
 - б. Взнос на накопительную часть пенсии – 6 %.
2. Федеральный фонд обязательного медицинского страхования (ФФОМС). На его долю приходится 5.1 %.
3. Фонд социального страхования (ФСС). Взнос на обязательное страхование на случай временной нетрудоспособности и в связи с материнством. На его долю приходится 2.9 %.
4. Фонд социального страхования (ФСС). Взнос по страхованию от несчастных случаев на производстве и профзаболеваний. На его долю приходится 0.2 % (минимальный тариф, максимальный — 8.5 %).

В сумме данные отчисления составляют 30.2% к фонду оплаты труда.

$$\Pi_{\text{СОЦ ОТЧ}} = \Pi^3 / \Pi \cdot 0.302 = 141\,440.00 \cdot 0.302 = 42\,714.88 \text{ [руб.]}$$

Расчёт затрат на водоснабжение ведётся по установленным тарифам с учётом месячного расхода (в случае с водоснабжением) или по среднему значению, учтённому в самом тарифе (в случае с канализацией).

Таблица 50 – Затраты на водоснабжение и канализацию.

Наименование	Затраты на одного рабочего	Длительность проекта	Тариф	Затраты
Водоснабжение	0.2 м ³ /мес	4 мес.	16,87 руб/м ³	13.49 руб.
Канализация	плата по тарифу	4 мес.	2.15 руб./мес.	8.60 руб.
ИТОГО				22.09 руб.

Расчёт затрат на теплоснабжение и услуги ЖКХ ведётся, исходя из стоимости отопления 1 м² помещения, рассчитанной на 1 рабочего (10 м² — площадь рабочего места программиста и 5 м² — общая площадь здания на одного человека). Расчет затрат на аренду помещения ведётся по тарифу 400 руб./м²/мес., за помещение 15 м².

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		87

Таблица 51 – Затраты на теплоснабжение и услуги ЖКХ.

Наименование	Площадь на одного рабочего	Длительность проекта	Тариф	Затраты
Теплоснабжение	15 м ²	4 мес.	1.75 руб./м ² ·мес.	105.00 руб.
Услуги ЖКХ	15 м ²	4 мес.	6.89 руб./м ² ·мес.	413.40 руб.
Аренда помещения	15 м ²	4 мес.	400 руб./м ² ·мес.	24 000 руб.
ИТОГО				24 518.40

Общие затраты на другие расходы:

$$Ц_{\text{ДРУГИЕ}} = 22.09 + 24\,518.40 = 24\,540.49 \text{ [руб.]}$$

8.2 Калькуляция себестоимости и расчет отпускной цены продукта

Таблица 52 – Калькуляция себестоимости.

Наименование элемента затрат	Затраты, руб
Сырьё и материалы	115 240.00
Электроэнергия	1 638.68
Оплата труда	141 440.00
Амортизация	3 527.31
Отчисления во внебюджетные фонды	42 714.88
Другие затраты	24 540.49
ИТОГО	329 101.36

Плановая прибыль рассчитывается по формуле:

$$\frac{C_{\text{пол}} \cdot P_{\text{н}}}{100}$$

Для данного проекта она составит:

$$\frac{329\,101.36 \cdot 20}{100} = 65\,820.27 \text{ [руб.]}$$

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		88

Таким образом, полную стоимость проекта можно определить как:

$$C_{\text{пр}} = C_{\text{пол}} + П$$

$$C_{\text{пр}} = 329\,101.36 + 65\,820.27 = \mathbf{394\,921.63} \text{ [руб.]}$$

8.3 Продолжительность работ

Продолжительность работ для данного проекта указана в таблице 53.

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист
						89
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		

Таблица 53 – График проведения проекта.

п/п	Виды работ	Исполнитель	Трудоёмкость человек-час	Количество дней	Продолжительность работы											
					4	4	4	5	5	6	6	4	4	5	5	1
1	Разработка технического задания	программист	30	4												
2	Сбор данных о предметной программист области	программист	35	4												
3	Обработка и анализ информации	программист	40	5												
4	Разработка алгоритмов	программист	50	6												
5	Разработка моделей	программист	30	4												
6	Разработка дизайна	дизайнер	40	5												
7	Моделирование структуры	программист	60	8												
8	Написание кода системы	программист	300	45												
9	Отладка и тестирование системы	программист	40	5												
10	Оформление технической документации	программист	20	3												
11	Сдача проекта	программист	8	1												
Общая трудоёмкость и длительность человеко-часов			645	90												

8.4 Расчет экономической эффективности разработки системы

Экономическая эффективность, как правило, выступает основным интегрированным показателем успешности ведения хозяйственной деятельности для любого предприятия в любой отрасли.

В самом простом выражении экономическая эффективность производства (ЭЭП) подразумевает под собой величину соотношения того результата, который достигнут предприятием или фирмой и производственно-коммерческой деятельности и тех затрат, которые понесла данная фирма или предприятие для достижения данного результата. Количественный параметр этого соотношения называется показателем экономической эффективности и определяется как относительная результативность работы всей экономической системы для данного конкретного предприятия. Относительность параметра результативности определяется тем, что ее показатели берутся в сравнении с показателями затрат ресурсов.

Определение экономической эффективности проекта проводилось по методу расчета экономического эффекта от прибыли по формуле:

$$\Theta_3 = \frac{\Pi}{C_{\text{пол}}} \times 100\%$$

Экономический эффект равен:

$$\Theta_3 = \frac{65\,820.27}{329\,101.36} \times 100\% = 20\%$$

Так как расчетный коэффициент экономической эффективности превышает нормативное значение (15 %), следовательно, производство и внедрение данной системы считается эффективным.

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		91

9 БЕЗОПАСНОСТЬ И ЭКОЛОГИЧНОСТЬ ПРОЕКТА

Общие сведения

Автоматизация и компьютеризация труда человека затронула почти все области его жизнедеятельности. В настоящее время ни одна организация не может функционировать в полной мере без применения ЭВМ и специализированной компьютерной техники. Это, в свою очередь, приводит к тому, что значительное число работников проводят полный рабочий день за ЭВМ.

Однако тенденции компьютеризации общества несут в себе не только явные выгоды, но и угрозу здоровью — актуальной становится проблема охраны труда человека, сохранение его работоспособности и благополучия.

Охрана труда обеспечивается системой законодательных актов, социально-экономических, организационных, технических, гигиенических и лечебно-профилактических мероприятий и средств, направленных на создание таких условий труда, при которых исключено или максимально снижено воздействие на работающих опасных и вредных производственных факторов.

Создание наиболее благоприятных, комфортных условий труда, улучшение охраны труда и техники безопасности, без сомнения, ведет к более высокой производительности труда, социальному развитию и повышению благосостояния.

Разработка и создание принципиально новой безопасной, безвредной для человека технологии, современных коллективных и индивидуальных средств защиты от опасных и вредных производственных факторов — основные направления деятельности в области охраны труда.

Основное содержание этого раздела посвящено безопасности и охране труда человека при эксплуатации персональной ЭВМ.

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		92

9.1 Исходные данные

Таблица 54 – Исходные данные

№	Наименование	Фактическое значение
1	Тема дипломного проекта	Система управления игровым процессом для настольной ролевой игры «Dungeons & Dragons 3.5»
2	Фамилия И.О. студента, учебная группа	Ионов В.С., ИСТд-51
3	Вид технологического процесса	Разработка ПО с помощью ПЭВМ
4	Вид оборудования, паспортные данные	ПЭВМ
5	Напряжение, режим нейтрали электрического тока	220 В, 50 Гц, с заземлением
6	Характеристика производственного помещения по электробезопасности	Согласно ГОСТ 12.1.019-79, электрооборудование помещений относится к 1 классу защиты по поражению электрическим током: имеется рабочая изоляция, элемент для заземления и провод без зануляющей шины для подсоединения к источнику питания. По степени опасности относится к доступным условиям труда в соответствии с ГОСТ 12.1.030-81
7	Характеристика среды помещения	Допустимые показатели микроклимата помещения соответствуют ГОСТ 12.1.005-88. Уровень звукового давления (45 дБ) меньше максимального допустимого уровня (согласно СанПиН 2.2.2./2.4.1340-03, допустимый уровень звукового давления при работе на ВДТ (видеодисплейный терминал) и ПЭВМ не должен превышать 60 дБ).

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		93

№	Наименование	Фактическое значение
8	Признаки отнесения объекта проектирования к опасным объектам	Нет
9	Категория производства по взрывопожарной опасности	В соответствии с ОНТП 24-86 помещение относится к категории В (помещение содержит горючие и трудногорючие жидкости, твердые горючие и трудногорючие вещества в малом количестве и материалы, способные только гореть при взаимодействии с кислородом воздуха).
10	Характеристика взрыво-, пожароопасных зон	Класс пожароопасных зон помещения относится к II-2-A (зона, в которой обращаются твердые горючие вещества) согласно ПУЭ (правила устройства электроустановок).
11	Категория взрывоопасных смесей	Нет
12	Профессия рабочего, эксплуатирующего объект проектирования	Оператор ПЭВМ
13	Классы условий труда в соответствии с картой аттестации рабочего места: по вредности; по травмоопасности.	Класс 3.1 — вредный. Класс 2 — допустимый (факторы среды и трудового процесса не превышают установленных норм, а возможные изменения функционального состояния организма, вызванные усталостью, утомлением, восстанавливаются во время регламентированного отдыха)

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		94

9.2 Перечень нормативной литературы

1. ГОСТ 12.0.003-74.ССБТ. (СТ СЭВ 790-77) Опасные и вредные производственные факторы. Классификация. М.: Изд-во стандартов, 1996.
2. ГОСТ 12.1.004-91.ССБТ. Пожарная безопасность. Общие требования. М.: Изд-во стандартов, 1996.
3. ГОСТ 12.1.019-79.ССБТ (СТ СЭВ 4880-84). Электробезопасность. Общие требования. М.: Изд-во стандартов, 1996.
4. ГОСТ 12.1.030-81.ССБТ. Электробезопасность. Защитное заземление, зануление. М.: Изд-во стандартов, 1996.
5. ГОСТ 12.1.038-82.ССБ. Электробезопасность. Предельно-допустимые значения напряжений прикосновения токов. М.: Изд-во стандартов, 1996.
6. Нормы пожарной безопасности — НПБ 105-03. Установки пожаротушения и сигнализации. Нормы и правила проектирования.
7. Общесоюзные нормы технологического проектирования ОНТП 24-86., М.: МВД СССР, 1986.
8. Правила пожарной безопасности в Российской Федерации — ППБ 01-03.
9. Правила устройства электроустановок. М.: Энергия, 1987.
10. Руководство по гигиенической оценке факторов рабочей среды и трудовых процессов. Критерии и классификация условий труда. Р 2.2.2006-05.
11. Санитарные правила и нормы. СанПиН 2.2.2./2.4.1340-03 Гигиенические требования к персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы.
12. ППБ 01-03. Противопожарные нормы.

9.3 Охрана труда

9.3.1 Анализ вредных и опасных производственных факторов

Вредный производственный фактор — производственный фактор, воздействие которого на работника может привести к его заболеванию.

Опасный производственный фактор — фактор, воздействие которого на работника может привести к его травме.

На рис. 29 приведена принципиальная блок-схема обеспечения безопасности объекта проектирования. Основные вредные факторы, влияющие на состояние

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		95

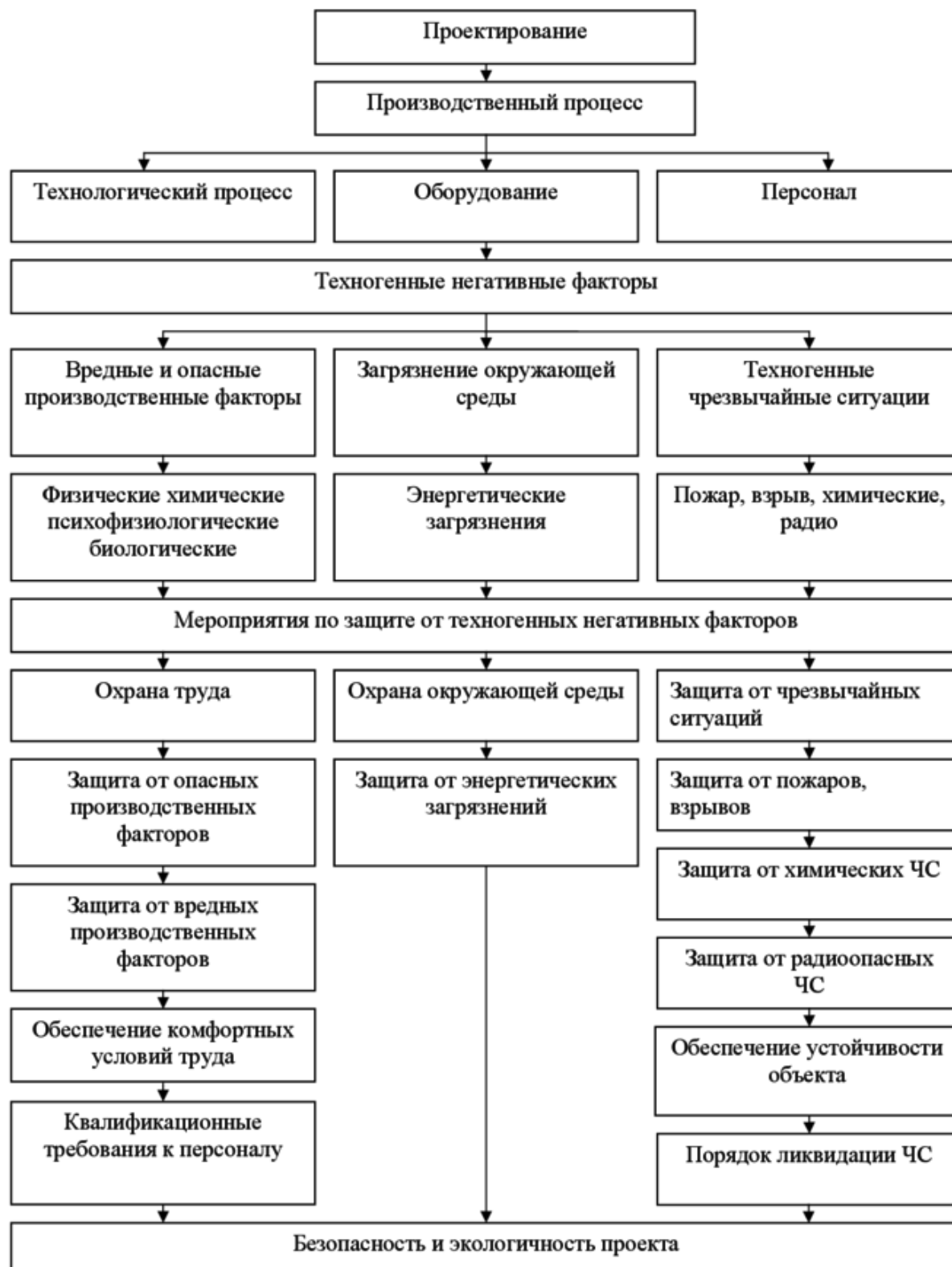


Рисунок 29 – Принципиальная блок-схема обеспечения безопасности объекта проектирования

здоровья людей, работающих за компьютером:

– воздействие электромагнитного излучения монитора;

- утомление глаз, нагрузка на зрение;
- перегрузка суставов и мышц;
- стресс при потере информации.

У людей, работающих за компьютером, наибольшее число жалоб на здоровье связано с заболеваниями мышц и суставов. Чаще всего это онемение шеи, боль в плечах и пояснице или покалывание в ногах. Но бывают, однако, и более серьезные заболевания. Наиболее распространен кистевой туннельный синдром, при котором нервы руки повреждаются вследствие частой и длительной работы на компьютере. Это может привести к повреждению суставного и связочного аппарата кисти, а в дальнейшем заболевания кисти могут стать хроническими.

9.4 Электромагнитное излучение

Электромагнитным полем называется особая форма материи, посредством которой осуществляется взаимодействие между электрически заряженными частицами.

Токоведущие части действующих установок являются источником электромагнитных полей промышленной частоты. Длительное действие электромагнитного поля на организм вызывает нарушение функционального состояния центральной нервной системы, сердечно-сосудистой системы, что приводит к быстрому утомлению, уменьшению работоспособности, болям в области сердца, изменению кровяного давления.

Параметрами степени воздействия электромагнитных полей на человека являются:

- интенсивность излучения;
- режим излучения;
- длина волны;
- размер облучаемой поверхности тела;
- особенности облучаемого организма;
- продолжительность воздействия.

Для пользователя ПЭВМ основным источником электромагнитных полей и ионизирующих излучений является электронно-лучевая трубка дисплея.

Электромагнитные поля оказывают тепловое воздействие на организм, приводящее к структурным и функциональным изменениям в нем.

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		97

Воздействие электромагнитных полей способно вызвать изменение клеток и состава крови, замутнение хрусталика глаза, выпадение волос, ломку ногтей, ожоги, кожные заболевания и др.

Временно допустимые уровни электромагнитного потока на рабочем месте не должны превышать (для диапазона частот 5 Гц — 2 кГц):

- плотность магнитного потока — не более 250 нТл (по данным СанПиН 2.2.2./2.4.1340-03);
- напряженность электрического поля — не более 25 В/м;
- радиационное излучение на расстоянии 5 см от экрана — не более 100 мкР/ч. (по данным СанПиН 2.2.2./2.4.1340-03).

Электромагнитные поля радиочастот делятся на высокие частоты (ВЧ), ультравысокие частоты (УВЧ), сверхвысокие частоты (СВЧ).

На пользователя, работающего за монитором с ЭЛТ-дисплеем, воздействует практически весь диапазон излучений, оказывая биологическое и тепловое воздействие.

Во всех случаях предельно допустимое значение плотности потока энергии не должно превышать 10 мкВт/см².

Однако, в настоящее время мониторы с ЭЛТ почти повсеместно вышли из употребления, будучи заменены на более безопасные мониторы с ЖК-дисплеем. Эти мониторы характеризуются нулевым уровнем ионизирующих излучений, однако, тем не менее, создают повышенную нагрузку на ЦНС человека за счет нагрузки на зрительную систему.

9.4.1 Электрический ток

Действие электрического тока на органы человека может быть тепловым (ожог), механическим (разрыв тканей), химическим (электролиз) и биологическим (сокращение мышц, паралич дыхания и сердца).

При воздействии электрического тока на органы человека могут быть два вида поражения: электрические удары и электрические травмы.

Электрические удары — это возбуждение живых тканей организма протекающим через него электрическим током, проявляющееся в непроизвольных судорожных сокращениях различных мышц тела. Они разделяются условно на четыре группы:

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		98

- 1) судорожное сокращение мышц без потери сознания;
- 2) судорожное сокращение мышц с потерей сознания;
- 3) потеря сознания и нарушение сердечной деятельности или дыхания;
- 4) клиническая смерть, т.е. отсутствие дыхания и кровообращения.

По степени опасности поражения людей током рабочее пространство, оборудование дисплеями, относится к классу помещений без повышенной опасности согласно ПУЭ.

Основное питание в помещении должно осуществляться от трехфазной цепи током с частотой 50 Гц и напряжением 220 В. Сеть трёхфазная с заземленной нейтралью ГОСТ 12.1.030-81.

В соответствии с ГОСТ 12.1.030-81, в помещениях с электрооборудованием должна быть проложена шина защитного заземления (заземляющий проводник сечением не менее 120 мм), который должен металлически соединяться с заземляющей нейтралью электроустановок, от которой осуществляется электропитание оборудования. Сопротивление заземляющего устройства, с которым соединяется нейтраль, должно быть не более 4 Ом.

Шина защитного заземления должна быть доступна для осмотра.

В соответствии с ГОСТ 12.1.030-81 подводка питания к дисплеям и устройствам должна осуществляться под съемным полом или в каналах. Согласно ГОСТ 12.1.030-81, электрооборудование помещения относится к 1 классу защиты от поражения электрическим током, т.е. имеется рабочая изоляция, элемент для заземления и провод без зануляющей шины для подсоединения к источнику питания.

Для защиты персонала от попадания под опасное напряжение при неисправной изоляции необходимо предусмотреть защитное заземление, выполняемое в соответствии с ГОСТ 12.1.03-81.

Предупреждение коротких замыканий в электрической сети обеспечивается правильным выбором проводов (выбор сечения, токоведущих шин, марки проводов, видов изоляции); профилактические осмотры, ремонты. Для быстрого отключения при коротком замыкании в комнате используются плавкие предохранители.

В случае аварийных ситуаций предусмотрено защитное отключение ПЭВМ за счет превращения тока замыкания на корпус в ток однофазного короткого замыкания с последующим срабатыванием защиты.

В рассматриваемом помещении установка всего электрооборудования выполнена в соответствии с нормами электробезопасности. Питание осуществляется

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		99

от трехфазной цепи с заземленной нейтралью током с частотой 50 Гц и напряжением 220 В.

Электроснабжение всех потребителей осуществляется через главный распределительный щит. Разводка электропитания по потребителям энергии осуществляется с помощью установленных в помещениях распределительных щитов и розеток.

Для отключения питания электрической сети в помещениях предусматриваются рубильники.

То есть, такой фактор как электробезопасность рассмотренной работы, а именно работа с персональным компьютером согласно ГОСТ 12.1.030-81 можно отнести по степени опасности к допустимым условиям труда. В общем электробезопасность удовлетворяет ГОСТ 12.1.030-81 и дополнительных мер по защите не требуется.

9.4.2 Требования по обеспечению пожарной безопасности

Противопожарная защита имеет целью поиска самых экономически целесообразных и технически обоснованных способов и средств предупреждения пожаров и их ликвидации с минимальным ущербом при оптимальном использовании сил и технических средств тушения.

Пожарная безопасность — это состояние объекта, при котором исключается возможность пожара, а в случае его возникновения используются необходимые меры по устранению негативного влияния опасных факторов пожара на людей, сооружения и материальных ценностей.

Пожарная безопасность может быть обеспечена мерами пожарной профилактики и активной пожарной защиты. Пожарная профилактика включает комплекс мероприятий, направленных на предупреждение пожара или уменьшение его последствий.

Активная пожарная защита — меры, обеспечивающие успешную борьбу с пожарами или взрывоопасной ситуацией.

В помещениях запрещается:

- зажигать огонь;
- включать электрооборудование, если в помещении пахнет газом;
- курить;

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		100

- сушить что-либо на отопительных приборах;
- закрывать вентиляционные отверстия в электроаппаратуре.

Источниками воспламенения являются:

- искра при разряде статического электричества;
- искры от электрооборудования;
- искры от удара и трения;
- открытое пламя.

При возникновении пожароопасной ситуации или пожара персонал должен немедленно принять необходимые меры для его ликвидации, одновременно оповестить о пожаре администрацию.

По взрывопожарной и пожарной опасности помещения делятся по категориям А, Б, В, Г, Д (в зависимости от свойств применяемых веществ и материалов). Исследуемое помещение относится к категории В (помещение содержит горючие и трудногорючие жидкости, твердые горючие и трудногорючие вещества в малом количестве и материалы, способные только гореть при взаимодействии с кислородом воздуха).

В зависимости от пределов огнестойкости строительных конструкций установлены восемь степеней огнестойкости зданий: I, II, III, IIIа, IIIб, IV, IVа, V. Учитывая высокую стоимость оборудования, а также категорию пожароопасности, здание, в котором предусмотрено размещение ПЭВМ, должно быть отнесено к I или II степени огнестойкости согласно ГОСТ 12.1.004-89. По классификации класс пожароопасных зон относится к II-2-А (зона в которой обращаются твердые горючие вещества) согласно ПУЭ.

К горючим материалам, присутствующим в исследуемом помещении относятся: строительные материалы для акустической и эстетической отделки, двери, полы, изоляции силовых, сигнальных кабелей, обмотки радиотехнических деталей, изоляции соединительных кабелей, ячеек, блоков, панелей, жидкости для очистки элементов, узлов ПЭВМ от загрязнения и другие.

В качестве средств пожаротушения предусмотрены: огнетушитель и система автоматической пожарной сигнализации.

Работа с персональным компьютером удовлетворяет ГОСТ 12.1.004-89 в вопросах пожароопасности и взрывоопасности, следовательно, специализированных дополнительных мер по защите не требуется.

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		101

9.4.3 Психофизиологический фактор

Психофизиологическое обеспечение профессиональной деятельности является важным звеном в комплексе мероприятий, проводимых инспекторами по охране труда в интересах сохранения здоровья и профессионально надежной деятельности специалистов, повышая безопасность и эффективность трудовой деятельности.

К психофизиологическим факторам условий труда относятся:

- напряжение зрения и внимания;
- интеллектуальные и эмоциональные нагрузки;
- длительные статические нагрузки и монотонность труда.

Зрительная система человека приспособлена для восприятия картин природы, рисунков и печатных текстов, а не для работы с дисплеем. Изображение на дисплее состоит из светящихся и мерцающих дискретных точек, что принципиально отличается от привычных глазу объектов наблюдения.

При работе на компьютере часами у глаз не бывает необходимых фаз расслабления, глазные мышцы напрягаются, их работоспособность снижается. Большую нагрузку орган зрения испытывает при вводе информации, так как пользователь вынужден часто переводить взгляд с экрана на текст и клавиатуру, находящиеся на разном расстоянии и по-разному освещенные.

Зрительное утомление выражается в:

- двоении;
- затуманивании зрения;
- кажущемся изменении окраски предметов;
- трудности при переносе взгляда с ближних на дальние и с дальних на ближние предметы;
- неприятных ощущений в области глаз (чувства жжения, «песка»), покраснении век, боли при движении глаз.

Системный администратор зачастую занят монотонным трудом при набирании больших количеств кода. К сожалению, даже при всех современных методиках разработки программного обеспечения встречаются участки работы, где без этого не обойтись.

Для уменьшения утомления, связанного с влиянием этого фактора необходимо применять оптимальные режимы труда и отдыха в течение рабочего дня. Одна

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		102

из распространенных рекомендаций — при работе за компьютером необходимо делать 15-минутные перерывы через каждые два часа, а при интенсивной работе — через каждый час. Также рекомендуется периодически выполнять несколько физических упражнений по своему вкусу.

Рабочая поза оказывает значительное влияние на эффективность работы человека. Рабочее место — зона, оснащенная необходимыми техническими средствами, в которой совершается трудовая деятельность исполнителя или группы исполнителей, совместно выполняющих одну работу.

Под техническими средствами понимается основное и вспомогательное оборудование, устройства техники безопасности, санитарно гигиенические, культурно-бытовые устройства, необходимые для наиболее экономичного или наиболее производственного выполнения определенных технологических операций.

Под организацией рабочего места понимается система мероприятий по оснащения рабочего места средствами и предметами труда и их размещению в определенном порядке.

Как правило, оператор ПЭВМ не имеет возможности выбрать помещение или делать кардинальные перестановки оборудования для обеспечения наиболее оптимальных условий работы. Поэтому рекомендации данной главы следует рассматривать как исходный материал или руководство к действию для организаторов работ с использованием ПЭВМ. Они могут быть использованы операторами, заинтересованными в усовершенствовании своих рабочих мест. Все приведенные требования включены в нормативный документ Госкомсанэпиднадзора «Гигиенические требования к ПЭВМ и организации работы. Санитарные правила и нормы», вступивший в силу в июне 2003 г. (СанПин 2.2.2/2.4.1340-03).

В производственных помещениях, в которых работа с использованием ПЭВМ является вспомогательной, температура, относительная влажность и скорость движения воздуха на рабочих местах должны соответствовать действующим санитарным нормам микроклимата производственных помещений. Рекомендуемая температура воздуха составляет 21° , при относительной влажности 55%, абсолютной влажности — $10 \frac{\text{г}}{\text{м}^3}$ и скорости движения воздуха менее $0.1 \frac{\text{м}}{\text{с}}$

Планировка рабочего места должна удовлетворять требованиям удобства работы и экономии энергии и времени оператора, соблюдения правил личной и производственной безопасности.

– При размещении рабочих мест с ПЭВМ расстояние между рабочими сто-

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист
						103
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		

лами с видеомониторами (в направлении тыла поверхности одного видеомонитора и экрана другого видеомонитора), должно быть не менее 2,0 м, а расстояние между боковыми поверхностями видеомониторов — не менее 1,2 м.

- Рабочие места с ПЭВМ при выполнении творческой работы, требующей значительного умственного напряжения или высокой концентрации внимания, рекомендуется изолировать друг от друга перегородками высотой 1,5-2,0 м.
- Рабочие места с ПЭВМ в помещениях с источниками вредных производственных факторов должны размещаться в изолированных кабинах с организованным воздухообменом.
- Конструкция рабочего стола должна обеспечивать оптимальное размещение на рабочей поверхности используемого оборудования с учетом его количества и конструктивных особенностей, характера выполняемой работы. При этом допускается использование рабочих столов различных конструкций, отвечающих современным требованиям эргономики.
- Конструкция рабочего стула (кресла) должна обеспечивать поддержание рациональной рабочей позы при работе на ПЭВМ, позволять изменять позу с целью снижения статического напряжения мышц шейно-плечевой области и спины для предупреждения развития утомления. Тип рабочего стула (кресла) следует выбирать с учетом роста пользователя, характера и продолжительности работы с ПЭВМ.
- Рабочий стул (кресло) должен быть подъемно-поворотным, регулируемым по высоте и углам наклона сиденья и спинки, а также расстоянию спинки от переднего края сиденья, при этом регулировка каждого параметра должна быть независимой, легко осуществляемой и иметь надежную фиксацию.
- Поверхность сиденья, спинки и других элементов стула (кресла) должна быть полумягкой, с нескользящим, слабо электризующимся и воздухопроницаемым покрытием, обеспечивающим легкую очистку от загрязнений.
- Экран видеомонитора должен находиться от глаз пользователя на расстоянии 600 – 700 мм, но не ближе 500 мм с учетом размеров алфавитно-цифровых знаков и символов.

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист
						104
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		

9.4.4 Требования к персоналу, эксплуатирующему средства вычислительной техники

К самостоятельной эксплуатации электроаппаратуры допускается только специально обученный персонал не моложе 18 лет, пригодный по состоянию здоровья и квалификации к выполнению указанных работ.

Перед допуском к работе персонал должен пройти вводный и первичный инструктаж по технике безопасности с показом безопасных и рациональных примеров работы. Затем не реже одного раза в 6 месяцев проводится повторный инструктаж, возможно, с группой сотрудников одинаковой профессии в составе не более 20 человек. Внеплановый инструктаж проводится при изменении правил по охране труда, при обнаружении нарушений персоналом инструкции по технике безопасности, изменении характера работы персонала.

В помещениях, в которых постоянно эксплуатируется электрооборудование должны быть вывешены в доступном для персонала месте инструкции по технике безопасности, в которых также должны быть определены действия персонала в случае возникновения аварий, пожаров, электротравм.

Руководители структурных подразделений несут ответственность за организацию правильной и безопасной эксплуатации средств вычислительной техники и периферийного оборудования, эффективность их использования; осуществляют контроль за выполнением персоналом требований настоящей инструкции по технике безопасности.

9.4.5 Расчет освещенности

Профессиональным заболеванием операторов и программистов является ухудшение зрения. Так как параметры помещения, в котором ведется работа, и используемой техники (персональной ПЭВМ) удовлетворяют санитарным нормам, то особое внимание следует уделить освещенности рабочего места.

Обычно искусственное освещение выполняется посредством электрических источников света двух видов: ламп накаливания и люминесцентных ламп. Будем использовать люминесцентные лампы, которые по сравнению с лампами накаливания имеют ряд существенных преимуществ:

- по спектральному составу света они близки к дневному, естественному свету;

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист
						105
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		

- обладают более высоким КПД (в 1,5-2 раза выше, чем КПД ламп накаливания);
- обладают повышенной светоотдачей (в 3-4 раза выше, чем у ламп накаливания);
- более длительный срок службы.

Расчет освещенности проводится с путем расчета коэффициента использования с использованием метода светового потока. Он позволяет учесть прямую и отраженную составляющую светового потока от потолка, стен и рабочих поверхностей.

Имеются следующие исходные данные:

- площадь помещения — 5х3 м;
- высота подвеса светильников $h_{\text{св}} = 2,8$ м;
- источник освещения — лампа люминесцентная (ЛБА), яркость фона — светлая;
- яркость объекта — средняя;
- система освещения — общая;
- коэффициент отражения побеленного потолка: $p_{\text{п}} = 0,6$;
- коэффициент отражения стен, обклеенных обоями: $p_{\text{с}} = 0,4$;
- коэффициент отражения расчетной поверхности: $p_{\text{р}} = 0,3$.

По таблице «Нормы освещенности при искусственном освещении и коэффициент естественного освещения (для 3 пояса светового климата РФ) при естественном и совмещенном освещении» (СНиП 23-05-95), исходя из характеристик зрительной работы определяем разряд и подразряд зрительной работы как IV-B. Данному разряду соответствует норма искусственного освещения при системе комбинированного освещения 300 лк.

Норма рабочего искусственного освещения составляет $E_{\text{он}} = 400$ лк. Коэффициент запаса равен $K_3 = 1,5$, высота подвеса светильников $h_{\text{св}} = 2,8$ м.

Определяем индекс помещения:

$$i = \frac{a \cdot b}{(a + b) \cdot h_{\text{св}}} = \frac{5 \cdot 3}{(5 + 3) \cdot 2,8} = \approx 0,64$$

Тип лампы — ЛБА, люминесцентная белого света, амальгамная. Интерполированием находим коэффициент использования: $\eta = 0,22$.

Определяем суммарный световой поток. Коэффициент минимальной освещенности, зависящий от размещения и светораспределения светильников, созда-

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист
						106
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		

ющих некоторую неравномерность распределения светового потока по расчетной плоскости, принимаем равным $Z = 1,1$.

$$\Phi_c = \frac{E \cdot S \cdot Z \cdot K_3}{n \cdot \eta} = \frac{400 \cdot 15 \cdot 1,1 \cdot 1,5}{0,22} = 45000(\text{лм})$$

Выбираем лампу ЛБ-80 со световым потоком 5200 лм, срок продолжительности горения 12000 час, мощность 80 Вт.

Количество необходимых ламп рассчитывается как отношение суммарного светового потока к световому потоку одной лампы:

$$n = \frac{\Phi_c}{\Phi_{\text{л}}} = \frac{45000}{5200} \approx 9$$

Таким образом, на площадь 5 x 3 м для работы за дисплеем при общем освещении должны использоваться 9 светильников по 1 лампе ЛБА-80.

9.5 Защита окружающей среды

9.5.1 Анализ воздействия компьютера на окружающую среду

В жизненном цикле компьютерной техники можно выделить три этапа: производство, эксплуатация, утилизация.

Вопросы защиты окружающей среды в процессе производства компьютеров возникли давно и регламентируются сейчас, в частности стандартом ТСО-03 NUTEC, по которому контролируются выбросы токсичных веществ, условия работы и др. Согласно ТСО-03 произведенное оборудование может быть сертифицировано лишь в том случае, если не только контролируемые параметры самого оборудования соответствуют требованиям этого стандарта, но и технология производства этого оборудования отвечает требованиям стандарта.

Воздействие компьютеров на окружающую среду при эксплуатации регламентировано рядом стандартов. Выделяют две группы стандартов и рекомендаций: по безопасности и эргономике.

При утилизации старых компьютеров происходит их разработка на фракции: металлы, пластмассы, стекло, провода, штекеры. Из одной тонны компьютерного лома получают до 200 кг меди, 480 кг железа и нержавеющей стали, 32 кг алюминия, 3 кг серебра, 1 кг золота и 300 г палладия.

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист
						107
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		

Переработку промышленных отходов производят на специальных полигонах, создаваемых в соответствии с требованиями СНиП 2.01.28-85 и предназначенных для централизованного сбора обезвреживания и захоронения токсичных отходов промышленных предприятий, НИИ и учреждений.

9.5.2 Влияние электромагнитных излучений компьютера на здоровье человека

По обобщенным данным, у работающих за монитором от 2 до 6 часов в сутки функциональные нарушения центральной нервной системы происходят в среднем в 4,6 раза чаще, чем в контрольных группах, болезни сердечнососудистой системы — в 2 раза чаще, болезни верхних дыхательных путей — в 1,9 раза чаще, болезни опорно-двигательного аппарата — в 3,1 раза чаще. С увеличением продолжительности работы на компьютере соотношения здоровых и больных среди пользователей резко возрастает.

Глобальная информатизация и, как следствие, широкое применение компьютерной техники в современной жизни привели к необходимости контролировать эргономические параметры используемых компьютеров. В большинстве развитых стран мирового сообщества существуют стандарты, регламентирующие допустимые параметры излучения компьютерной техники.

Вредоносность некоторых диапазонов излучений, генерируемых компьютерами, подтверждается медицинскими исследованиями. Экспериментальные данные говорят о том, что длительное воздействие электромагнитных волн приводит к нарушениям деятельности центральной нервной, гормональной и сердечно-сосудистой систем, изменению биохимических показателей крови. Субъективные ощущения человека, систематически подвергающегося облучению, проявляются в виде симптомов частой головной боли, утомляемости, ухудшения памяти, болевых ощущений в области сердца, желудка и других внутренних органов.

Основным источником неблагоприятного воздействия компьютера на здоровье пользователя являются мониторы на основе электронно-лучевой трубки. Однако не стоит недооценивать и излучения, связанные с работой системного блока, источников бесперебойного питания и прочих устройств. Все эти элементы формируют сложную электромагнитную обстановку на рабочем месте пользователя ЭВМ.

К основным факторам неблагоприятного воздействия работы с компьюте-

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист
						108
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		

ром можно отнести следующие:

- электромагнитное поле сложного спектрального состава в широком диапазоне частот (от 10 Гц до 1000 МГц);
- электростатический заряд на ЭЛТ монитора;
- ультрафиолетовое, инфракрасное и рентгеновское излучения;
- эргономические параметры экрана (блики, мерцание, контрастность).

На биологическую реакцию человека влияют такие параметры электромагнитных полей ЭВМ, как интенсивность и частота излучения, продолжительность облучения и модуляция сигнала, частотный спектр и периодичность действия. Сочетание вышеперечисленных параметров может давать различные последствия для реакции облучаемого биологического объекта. Кроме того, следует отметить и такие дополнительные факторы, характерные для пользователей ПЭВМ, как изменение аэроионного состава воздуха, увеличение нагрузки на зрение, стрессовые факторы, синдром длительной статической нагрузки и пр.

В настоящее время существует достаточно данных, указывающих на отрицательное влияние работы с компьютером на все жизненно важные системы человека. Кроме того, биологический эффект электромагнитных полей в условиях длительного воздействия может, накапливаясь, стать причиной тяжелых заболеваний.

В качестве технических стандартов безопасности мониторов широко известны шведские TCO-92, 95, 99, 03 и MPR-II. Они ограничивают параметры излучения монитора, потребления электроэнергии, визуальные параметры.

В части электромагнитных полей стандарту MPR-II соответствуют российские санитарные нормы СанПиН 2.2.2006-05 «Руководство по гигиенической оценке факторов рабочей среды и трудового процесса. Критерии и классификация условий труда».

9.5.3 Мероприятия по защите окружающей среды

Для охраны окружающей среды необходимо разработать и освоить оптимальную технологию утилизации устаревших или пришедших в негодность внутренних заменяемых компонентов компьютера (интегральных схем, плат, микроконтроллеров, механических частей компьютера, шлейфов и т. д.), а также внешних магнитных носителей. Для этого на первом этапе утилизации необходимо сортировать и складировать в отдельные контейнеры отходы «различной природы»

					<i>ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ</i>	Лист
						109
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		

(отдельно провода, отдельно платы, отдельно различные механизмы, отдельно бумагу). На втором этапе нужно отделять от неработающих деталей исправные части и использовать их в качестве запчастей для работающих изделий (если это возможно). Оставшиеся — сдавать в соответствующие профильные ремонтные или утилизирующие организации.

9.6 Защита в чрезвычайных ситуациях

9.6.1 Причины возможных чрезвычайных ситуаций

Чрезвычайная ситуация — внешне неожиданная, внезапно возникающая обстановка, которая характеризуется резким нарушением установившегося процесса, оказывающая значительное отрицательное влияние на жизнедеятельность людей, функционирование экономики, социальную сферу и окружающую среду.

В г. Ульяновске могут возникнуть чрезвычайные ситуации производственного (техногенного) и природного характера.

Чрезвычайные ситуации производственного характера:

- транспортная авария (катастрофа);
- пожары, взрывы, с последующим горением;
- аварии с выбросом вредных веществ;
- обрушение сооружений;
- аварии на коммунальных системах жизнеобеспечения;
- аварии на электроэнергетических системах.

В этих ситуациях источниками опасности будут являться автотранспорт и железнодорожный транспорт, предприятия, в производстве которых применяются вредные вещества.

Источниками опасности являются также газопровод, автозаправочные станции, на которых сосредоточена большая емкость бензина и дизельного топлива, НИИАР в г. Димитровграде.

Чрезвычайные ситуации природного происхождения:

- опасные метеорологические явления (бури, град, сильный ливень, мороз, метель, гололед, сильная жара и др.);
- инфекционная загрязненность р. Волги.
- повышение предельно допустимых концентраций вредных примесей в ат-

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		110

мосфере;

- образование обширной зоны кислотных осадков.

Необходимо отметить, что ЧС природного происхождения почти не имеют влияния на работу комплекса ПЭВМ, а в основном на персонал. Последнее происходит в случае плохой конструкции зданий, в которых расположены производственные помещения и офисы.

Работе самого комплекса ПЭВМ существенно могут помешать ЧС техногенного характера. Возникновение ЧС этой группы может привести следующему:

- физическое повреждение ПЭВМ, его частичное или полное разрушение в результате пожара, взрыва, обрушения сооружений;
- отключение электроэнергии от комплекса ПЭВМ в результате аварии на станции энергоснабжения;
- сбой в работе программы, частичная или полная потеря информации, повреждение поверхности магнитных носителей в результате воздействия электромагнитных импульсов большой мощности.

9.6.2 Мероприятия по предотвращению чрезвычайных ситуаций

Во избежание возникновения ЧС первой подгруппы персоналу необходимо соблюдать правила электро- и пожарной безопасности, а также регулярно проходить инструктаж по технике безопасности.

Для того чтобы избежать последствий ЧС второй подгруппы, рекомендуется использовать бесперебойный источник питания. Это позволит сохранить и закончить работу в нормальном режиме без потери какой-либо информации.

Для частичного избежания последствий ЧС третьей подгруппы можно использовать оптические носители информации, которые не подвержены воздействию электромагнитных импульсов. При этом рекомендуется периодически делать копии необходимой информации при высокой вероятности возникновения ЧС, приводящих к последствиям третьей группы.

9.6.3 Аппаратные средства защиты

Под аппаратными средствами защиты понимаются специальные средства, непосредственно входящие в состав технического обеспечения и выполняющие функции защиты как самостоятельно, так и в комплексе с другими средствами, на-

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		111

пример с программными. Можно выделить некоторые наиболее важные элементы аппаратной защиты:

- защита от сбоев в электропитании;
- защита от сбоев серверов, рабочих станций и локальных компьютеров;
- защита от сбоев устройств для хранения информации;
- защита от утечек информации электромагнитных излучений.

Как примеры комбинаций вышеперечисленных мер можно привести защиту информации при работе в компьютерных сетях.

9.6.4 Мероприятия по обеспечению пожарной безопасности и расчет средств пожаротушения

При определении видов и количества первичных средств пожаротушения следует учитывать физико-химические и пожароопасные свойства горючих веществ, их отношение к огнетушащим веществам, а также площадь производственных помещений.

Комплектование технологического оборудования огнетушителями осуществляется согласно требованиям технических условий на это оборудование или соответствующим правилам пожарной безопасности.

Выбор типа и расчет необходимого количества огнетушителей в защищаемом помещении или на объекте следует проводить в зависимости от их огнетушащей способности, предельной площади, а также класса пожара горючих веществ и материалов:

- класс А — пожары твердых веществ, в основном органического происхождения, горение которых сопровождается тлением (древесина, текстиль, бумага);
- класс В — пожары горючих жидкостей или плавящихся твердых веществ;
- класс С — пожары газов;
- класс D — пожары металлов и их сплавов;
- класс Е — пожары, связанные с горением электроустановок.

Выбор типа огнетушителя (передвижной или ручной) обусловлен размерами возможных очагов пожара. При их значительных размерах необходимо использовать передвижные огнетушители.

В соответствии с НПБ 105-03 помещение относится к категории В (поме-

					<i>ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ</i>	Лист
						112
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		

щение содержит горючие и трудногорючие жидкости, твердые горючие и трудногорючие вещества в малом количестве и материалы, способные только гореть при взаимодействии с кислородом воздуха). По нормам оснащения помещений ручными огнетушителями в помещениях категории В, при возможности пожара класса А, необходимо установить 2 пенных и водных огнетушителя вместимостью 10 л или 2 порошковых огнетушителя вместимостью 5 л.

Необходимости оборудования пожарного щита в помещении нет.

Меры противопожарной безопасности:

1. Желательно установить на рабочем месте пожарную сигнализацию (дымоулавливатели)
2. Для борьбы с возможными пожарами класса А возможна установка пожарного щита типа ЩП-А. Для помещения типа Д предельная площадь покрываемая одним пожарным щитом равна 1800 м. В комплектацию пожарного щита типа ЩП-А входят:

- огнетушители пенные и водные вместимостью 10 л — 2 шт.,
- огнетушители порошковые вместимостью 10 л — 1 шт.,
- лом — 1 шт.,
- багор — 1 шт.,
- ведро — 2 шт.,
- лопата штыковая — 1 шт.,
- лопата совковая — 1 шт.,
- емкость для хранения воды объемом 0,2 м³ — 1 шт.

9.7 Выводы по разделу

В данном разделе был произведен анализ основных вредных и опасных факторов исследуемого объекта. По результатам анализа были разработаны мероприятия по обеспечению безопасных и комфортных условий труда оператора ЭВМ.

Для проверки соответствия рабочих условий нормативным был произведен расчет освещенности.

Были разработаны мероприятия по охране окружающей среды и противостоянию возможным чрезвычайным ситуациям.

На основании выше изложенного, при условии выполнения всех мероприятий, соблюдения норм трудовой дисциплины и распорядка дня, рабочее место опе-

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		113

ратора персональной ЭВМ можно считать соответствующим классу труда 3.1.

Такие условия труда характеризуются такими отклонениями уровней вредных факторов от гигиенических нормативов, которые вызывают функциональные изменения, восстанавливающиеся, как правило, при более длительном (чем к началу следующей смены) прерывании контакта с вредными факторами и увеличивают риск повреждения здоровья.

					<i>ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ</i>	Лист
						114
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В данном дипломном проекте проведен анализ предметной области, была проведена оценка актуальности проекта, изучены аналоги, поставлены цели и задачи проекта.

В рамках дипломного проектирования были выполнены следующие задачи:

- разработаны алгоритмы расчёта;
- создана база игровых материалов с возможностью добавления, просмотра, редактирования и удаления записей;
- создано средство управления игровым процессом, которое позволяет управлять играми и игровыми сессиями, изменять состав участников игр;
- создан редактор персонажей;
- обеспечен пользовательский доступ к системе с помощью алгоритма аутентификации, позволяющего использовать сторонние сервисы.

Для выполнения задач была изучена предметная область, составлено описание существующей информационной системы.

Были изучены и применены современные технологии, такие как ruby, RubyOnRails, git, vagrant.

Результатом выполнения дипломного проекта является информационная система, автоматизирующая многие аспекты предметной области, что позволяет заметно оптимизировать игровой процесс.

Также в рамках дипломного проекта был создан набор тестов, обеспечивающих высокую надёжность системы. Для автоматизированных тестов была проведена оценка покрытия кода системы, которая составила 95.81%, что является достаточно высоким показателем.

В ходе дипломного проектирования были реализованы все поставленные задачи. Однако, есть ряд возможностей усовершенствования системы. Возможными направлениями развития проекта могут быть:

- улучшение дизайна страниц;
- добавление сложных пользовательских функций;
- улучшение реализованных функций в соответствии с требованиями пользователей;
- создание мобильной версии;
- оптимизация и реорганизация кода проекта.

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		115

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. AngularJS — Superheroic JavaScript MVW Framework [Электронный ресурс] — Электрон. дан. — 2014. — Режим доступа: <https://angularjs.org/>, свободный. — Загл. с экрана.
2. APIdock [Электронный ресурс] — Электрон. дан. — 2014. — Режим доступа: <http://apidock.com/>, свободный. — Загл. с экрана.
3. Dungeons & Dragons — Википедия [Электронный ресурс] — Электрон. дан. — 2012. — Режим доступа: [http://ru.wikipedia.org/wiki/Dungeons_&_Dragons](http://ru.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons), свободный. — Загл. с экрана.
4. Dungeon Master's Guide. Core Rulebook II v. 3.5 / М. Cook, S. Williams, J. Tweet.
5. Bootstrap [Электронный ресурс] — Электрон. дан. — 2013. — Режим доступа: <http://getbootstrap.com/2.3.2/>, свободный. — Загл. с экрана.
6. GitHub [Электронный ресурс] — Электрон. дан. — 2014. — Режим доступа: <https://github.com/>, свободный. — Загл. с экрана.
7. Haml [Электронный ресурс] — Электрон. дан. — 2014. — Режим доступа: <http://haml.info/>, свободный. — Загл. с экрана.
8. htmlbook.ru [Электронный ресурс] — Электрон. дан. — 2014. — Режим доступа: <http://htmlbook.ru/>, свободный. — Загл. с экрана.
9. PostgreSQL: The world's most advanced open source database [Электронный ресурс] — Электрон. дан. — 2014. — Режим доступа: <http://www.postgresql.org/>, свободный. — Загл. с экрана.
10. RPG Wikia [Электронный ресурс] — Электрон. дан. — 2012. — Режим доступа: http://ru.rpg.wikia.com/wiki/Полевая_энциклопедия, свободный. — Загл. с экрана.
11. Ruby-Doc.org: Documenting the Ruby Language [Электронный ресурс] — Электрон. дан. — 2014. — Режим доступа: <http://www.ruby-doc.org/>, свободный. — Загл. с экрана.

					ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ	Лист
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		116

12. Stack Overflow [Электронный ресурс] — Электрон. дан. — 2014. — Режим доступа: <http://stackoverflow.com/>, свободный. — Загл. с экрана.
13. ГОСТ Р 51904-2002. Программное обеспечение встроенных систем. Общие требования к разработке и документированию [Текст]. — Введ. 2003-07-01. — Москва : Издательство стандартов, 2003. — 62 с.
14. ГОСТ Р ИСО/МЭК 15408-1-2002. Методы и средства обеспечения безопасности. Критерии оценки безопасности информационных технологий [Текст]. — Введ. 2004-01-01. — Москва : Издательство стандартов, 2002. — 36 с.
15. Руководство игрока. Книга Правил, Версия 3.5. В 3 кн. Кн. 1 / пер. с англ. Г.Т. Голованов, Т.В. Мацкевич, О.В. Цыганий. — М.: АСТ : Астрель, 2006. — 349.

					<i>ДП-УлГТУ-23020165-09/615-2014-ПЗ</i>	Лист
						117
Изм.	Лист	№ Докум.	Подп.	Дата		