**Этап 2**

**Диаграмма пользователей:**



Начинающий настольщик – Вика Инешина – 20 лет. Однажды случайно поиграла в незатейливую и простую настольную игру с друзьями от скуки и в один прекрасный день решила узнать о других играх. Потихоньку со стипендии покупает по игре, изучает правила и старается больше и больше вливаться в мир настольных игр. По играть часто ей не с кем, поэтому она хочет найти таких же, как и она любителей скоротать вечерок за игрой и попробовать что-то новенькое.

Опытный настольщик – Игорь Синёв – 26 лет. С самого детства отец играл с ним в шахматы, бабушка в карты, позднее с одноклассниками он начинает узнавать другие в то время модные настольные игры. Став взрослым и накопив игровой опыт, знает много о жанрах и игровых механиках, быстро вливается в ход игры и замечательно пользуется специфическими терминами. Хочет найти близких по духу себе людей и продолжать вместе с ними познавать мир настольных игр.

Маркетолог в организации – Эльвира Славина – 35 лет. Работает в сети набирающих популярность пиццерий. Работодатель поручил Эльвире привлечь внимание к ресторанам (семейной аудитории, молодежи) и увеличить продажи. «Что может быть лучше посидеть веселой дружеской компанией за кусочком пиццы и поиграть всем вместе в интересную игру? Или прийти с семьей на милый ужин, вкусно поесть и повеселить не только ребенка, но и себя игрой в настолку?» - подумала однажды Эльвира и решила попробовать организовать в одной из пиццерий вечер настольных игр. Как профессионал своего дела одной рекламой мероприятия по телевизору и в аккаунтах сети она решила не обходится и поэтому находится в поиске ресурса, позволяющем ей привлечь к мероприятию внимание людей любящих прежде всего поиграть и ищущих для этого место, ну и вкусный запах еды по мнению Эльвиры склонят таких людей заказать покушать и попить))).

Автор-издатель игры – Григорий Каменов – 45 лет. С детства отличался творческим мышлением и тягой к изобретательству или созданию чего-нибудь из чего-то. Неожиданно для себя случайно в компании друзей поиграл в настольную игру и настолько здорово прошел тот вечер, что подобные посиделки с товарищами стали проходит все чаще и чаще. Имея в кругу знакомых пару иллюстраторов и людей сведущих в издательстве настольных игр, Григорий решает придумать свою, новую игру. Просидев над этим делом год, он всё же издает свою первую игру и хочет, чтобы о ней узнали как можно больше людей.

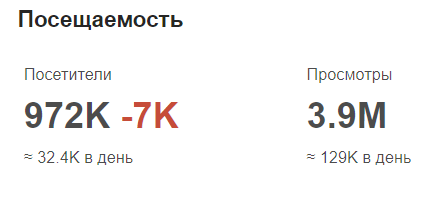
Случайный пользователь – Ирина Ниццина – 30 лет. Замужем, есть маленький сын по имени Максим. Помимо проблем на работе Ирину волнует, что её сынишка постоянно проводит время в телефоне и компьютере, рассказав про это подругам, ей посоветовали купить какую-нибудь настольную игру (приведя в пример игру «Хитрый лис») и поиграть вечером с ребенком, чтобы хоть немного отвлечь его от цифрового мира. Послушав подруг, Ирина хочет подробнее узнать о озвученной игре.

**Проблемы и решения данных проблем пользователей:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Проблема | Пользователь | Функции системы для ее решения |
| Отсутствие людей, которые хотят поиграть, в определенную настольную игру | Опытные настольщики, Начинающие настольщики | Создание мероприятия,  Поиск мероприятия (с выбором определенной настольной игры) |
| Отсутствие людей играющий в любые настольные игры | Опытные настольщики,  Начинающие настольщики | Создание мероприятия,  Поиск мероприятия |
| Сложность в продвижение настольной игры | Авторы и издательства настольных игр | Создание информационной статьи о настольной игре |
| Сложность в продвижение компании | PR-менеджеры, маркетологи | Создание мероприятий |
| Сложность в выборе незнакомой настольной игры | Опытные настольщики,  Начинающие настольщики,  Случайный пользователь | Поиск настольной игры |

**Примерное количество зарегистрированных пользователей и пользователей, одновременно заходящих на сайт:**

Исходя из разобранных аналогов мы решили опираться и брать примерные показателя с сайта Tesera.ru т. к. это российский сайт, а наша система рассчитана на русскоязычных пользователей и так же это достаточно популярный сайт о настольных играх в российском сегменте.

****

Посещаемость сайта Tesera (данные с сайта pr-cy.ru). Рисунок 1

Исходя из данных, представленных на рисунке 1 и считая, что, это вся возможная аудитория плюс учитывая возможности создания мероприятия, а также участия в нем, можем предположить, что посещаемость сайта в день может дойти до 40 тысяч, а пользователей одновременно до тысячи человек. Число зарегистрированных пользователей может быть больше миллиона, так как система в первую очередь предназначена для авторизованных посетителей сайта.

**Роли:**

*Игрок (любитель настольных игр)* – человек, интересующийся настольными играми или желающий поучаствовать или организовать мероприятия по данной тематике.

*Организация* – компания, желающая организовать от своего лица мероприятие с участием настольных игр на большое кол-во людей.

*Издательство (автор, создатель игры)* – компания или человек, желающие разместить информационную статью о своей игре, с целью её популяризации и информирования обычных пользователей ресурса.

*Администратор* – человек, принимающий решение о публикации того или иного контента (информационные статьи, отзывы), контролирующий опубликованные объявления о мероприятиях.

**Прецеденты:**

* Зарегистрироваться;
* Авторизоваться и аутентифицироваться;
* Выйти из системы;
* Просмотреть каталог настольных игр;
* Создать информационную статью;
* Опубликовать информационную статью;
* Просмотреть информационную статью;
* Изменить информационную статью;
* Удалить информационную статью;
* Найти информационную статью;
* Создать отзыв;
* Опубликовать отзыв;
* Удалить отзыв;
* Просмотреть каталог мероприятий;
* Создать мероприятие;
* Опубликовать мероприятие;
* Просмотреть информацию о мероприятии;
* Изменить параметры мероприятия;
* Отменить мероприятие;
* Удалить участника;
* Участвовать в мероприятии;
* Отказаться от участия в мероприятии;
* Организовать связь между участниками.

**Прецеденты и роли:**

* Игрок, любитель настольных игр
  + Зарегистрироваться;
  + Авторизоваться и аутентифицироваться;
  + Выйти из системы;
  + Просмотреть каталог настольных игр;
  + Просмотреть информационную статью;
  + Найти информационную статью;
  + Создать отзыв;
  + Просмотреть каталог мероприятий;
  + Создать мероприятие;
  + Просмотреть информацию о мероприятии;
  + Изменить параметры мероприятия;
  + Отменить мероприятие;
  + Участвовать в мероприятии;
  + Удалить участника;
  + Отказаться от участия в мероприятии;
  + Организовать связь между участниками.
* Организация
  + Зарегистрироваться;
  + Авторизоваться и аутентифицироваться;
  + Выйти из системы;
  + Просмотреть каталог настольных игр;
  + Просмотреть информационную статью;
  + Найти информационную статью;
  + Просмотреть каталог мероприятий;
  + Создать мероприятие;
  + Просмотреть информацию о мероприятии;
  + Изменить параметры мероприятия;
  + Отменить мероприятие;
  + Удалить участника;
  + Организовать связь между участниками.
* Издательство (автор, создатель игры)
  + Зарегистрироваться;
  + Авторизоваться и аутентифицироваться;
  + Выйти из системы;
  + Просмотреть каталог настольных игр;
* Создать информационную статью;
* Просмотреть информационную статью;
* Изменить информационную статью;
* Удалить информационную статью;
  + Найти информационную статью;
  + Просмотреть каталог мероприятий;
  + Просмотреть информацию о мероприятии.
* Администратор
  + Авторизоваться и аутентифицироваться;
  + Выйти из системы;
  + Найти информационную статью;
* Удалить информационную статью;
  + Отменить мероприятие;
  + Опубликовать мероприятие;
  + Удалить отзыв;
  + Просмотреть каталог настольных игр;
  + Просмотреть информационную статью;
  + Просмотреть каталог мероприятий;
  + Опубликовать информационную статью;
  + Опубликовать отзыв;
  + Удалить отзыв;
  + Просмотреть информацию о мероприятие.

**Описание прецедентов:**

Прецедент «Участвовать в мероприятии»

Расширенное описание прецедента «Участвовать в мероприятии». Таблица 1

|  |  |
| --- | --- |
| Название | «Участвовать в мероприятии» |
| Предусловие | пользователь зарегистрирован на интернет-площадке "Настольные игры". |
| Действующее лицо | Игрок (любитель настольных игр) |
| Основной поток | Игрок, выбирав в каталоге (прецедент «Просмотреть каталог мероприятий») понравившееся ему мероприятие, и путем нажатия на кнопку «Принять участие» данные о игроке отправляются в БД. Игрок становится участником и получает ссылку на телеграмм-канал, где может обсудить мероприятие с другими участниками. |
| Постусловие | Пользователь участвует в мероприятие |

Прецедент «Просмотреть каталог мероприятий»

Расширенное описание прецедента «Просмотреть каталог мероприятий». Таблица 2

|  |  |
| --- | --- |
| Название | «Просмотреть каталог мероприятий» |
| Предусловие | пользователь зарегистрирован на интернет-площадке "Настольные игры. |
| Действующее лицо | Игрок (любитель настольных игр), организация, администратор, издательство. |
| Основной поток | Пользователь открывает форму (окно приложения), отображающую каталог, просматривая каталог действующих мероприятий в каком-либо выбранном им городе (запрос с параметром к БД), игрок выбирает понравившееся и становится его участником (прецедент «Участвовать в мероприятии»). Организация и издательство могут просто проанализировать каталог. Администратор может проверить контент, проанализировать его и в случае чего удалить выбранное им объявление о мероприятии (прецедент «Удалить мероприятие»). |
| Альтернативный поток | Мероприятия в выбранном игроком городе отсутствуют. В таком случае игрок либо выбирает другой город, организовывает мероприятие сам (прецедент «Организовать мероприятие»), либо просто ждет его появления. |
| Постусловие | Пользователь нашел мероприятие |

Прецедент «Создать отзыв»

Расширенное описание прецедента «Создать отзыв». Таблица 3

|  |  |
| --- | --- |
| Название | «Создать отзыв» |
| Предусловие | пользователь зарегистрирован на интернет-площадке "Настольные игры. |
| Действующее лицо | Игрок (любитель настольных игр). |
| Основной поток | На странице с информационной статьей, выбранной игроком (прецедент «Найти настольную игру» и «Просмотреть информационную статью») игрок может написать отзыв о данной игре, который будет содержать письменное изложение его мыслей о данной игре и парочку статистических данных (оценка игры в целом от 1 – 10, оценка сложности вхождения в игру от 1 – 10, лучшее кол-во игроков для данной игры и т.д.), оформив форму для оставления отзыва, пользователь нажмет кнопку «Опубликовать», после чего данный отзыв будет записан в БД и опубликован на странице. |
| Постусловие | Отзыв был опубликован |

Прецедент «Найти настольную игру»

Прецедент «Найти настольную игру». Таблица 4

|  |  |
| --- | --- |
| Название | «Найти настольную игру» |
| Предусловие | пользователь зарегистрирован на интернет-площадке "Настольные игры". |
| Действующее лицо | Игрок (любитель настольных игр), организация, администратор, издательство. |
| Основной поток | Пользователь вбивает в поисковую строку название нужной ему игры, и отправляет нажатием на кнопку запрос к БД. В ответ перед пользователем появляется перечень найденных игр, щелкнув на заголовок которых он может прочесть информационную статью о соответствующей игре (прецедент «Просмотреть информационную статью»). |
| Альтернативный поток | Игры, выбранной игроком нет, в таком случае пользователь либо меняет параметры поиска (прецедент «Найти настольную игру»), либо ищет другую игру (прецедент «Найти настольную игру»). |
| Постусловие | Найдена настольная игра |

Прецедент «Просмотреть каталог настольных игр»

Прецедент «Просмотреть каталог настольных игр». Таблица 5

|  |  |
| --- | --- |
| Название | «Просмотреть каталог настольных игр» |
| Предусловие | пользователь зарегистрирован на интернет-площадке "Настольные игры". |
| Действующее лицо | Игрок (любитель настольных игр), организация, администратор, издательство. |
| Основной поток | Пользователь открывает форму (окно приложения), отображающую каталог, просматривая каталог настольных игр он может прочесть любую понравившуюся ему информационную статью о игре, щелкнув на заголовок данной игры (прецедент «Просмотреть информационную статью»). |
| Постусловие | Найдена настольная игра |

**Диаграмма прецедентов:**

