**Пояснювальна записка до курсової роботи**

на тему: Онлайн ігрова бібліотека

КПІ.ІП-з3116.045440.02.81

Київ – 2025

**Зміст**

[**ВСТУП** 4](#_Toc219789699)

[**1. ПЕРЕДПРОЄКТНЕ ОБСТЕЖЕННЯ ПРЕДМЕТНОЇ ОБЛАСТІ** 5](#_Toc219789700)

[**1.1 Аналіз предметної області** 5](#_Toc219789701)

[**1.2 Аналіз існуючих рішень** 5](#_Toc219789702)

[1.2.1 Аналіз відомих програмних продуктів 5](#_Toc219789703)

[1.2.2 Аналіз відомих алгоритмічних та технічних рішень 7](#_Toc219789704)

[1.3 Аналіз та моделювання бізнес-процесів 7](#_Toc219789705)

[**ВИСНОВОК ДО РОЗДІЛУ 1** 9](#_Toc219789706)

[**2 РОЗРОБЛЕННЯ ВИМОГ ДО ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ** 10](#_Toc219789707)

[**2.1 Варіанти використання програмного забезпечення** 10](#_Toc219789708)

[**2.2 Розроблення функціональних вимог** 18](#_Toc219789709)

[**2.3 Розроблення нефункціональних вимог** 23](#_Toc219789710)

[2.4 Аналіз системних вимог 24](#_Toc219789711)

[**2.5 Постановка завдання на розробку програмного забезпечення** 24](#_Toc219789712)

[**ВИСНОВОК ДО РОЗДІЛУ 2** 25](#_Toc219789713)

[**3. КОНСТРУЮВАННЯ ТА РОЗРОБЛЕННЯ ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ** 26](#_Toc219789714)

[**3.1 Архітектура програмного забезпечення** 26](#_Toc219789715)

[**3.2 Архітектурні рішення та обґрунтування вибору засобів розробки** 29](#_Toc219789716)

[3.3 Конструювання програмного забезпечення 30](#_Toc219789717)

[3.3.2 Опис структури бази даних 31](#_Toc219789718)

[**ВИСНОВОК ДО РОЗДІЛУ 3** 35](#_Toc219789719)

[**4 АНАЛІЗ ЯКОСТІ ТА ТЕСТУВАННЯ ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ** 37](#_Toc219789720)

[**4.1 Аналіз якості ПЗ** 37](#_Toc219789721)

[4.2 Опис процесів тестування 37](#_Toc219789722)

[4.3 Опис контрольного прикладу 41](#_Toc219789723)

[**ВИСНОВОК ДО РОЗДІЛУ 4** 43](#_Toc219789724)

[**5 ПОВНА ІНСТРУКЦІЯ КОРИСТУВАЧА** 44](#_Toc219789725)

[**5.1 Встановлення програмного забезпечення** 44](#_Toc219789726)

[**5.2 Інструкція користувача** 45](#_Toc219789727)

[**ВИСНОВКОК ДО РОЗДІЛУ 5** 49](#_Toc219789728)

[**СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ** 50](#_Toc219789729)

**ПЕРЕЛІК УМОВНИХ ПОЗНАЧЕНЬ**

API – Application Programming Interface – прикладний програмний інтерфейс.

БД – База даних.

ER – Entity-Relationship diagram – діаграма сутностей-зв'язків.

IDE – Integrated Development Environment – інтегроване середовище розробки.

IT – Інформаційні технології.

OS – Операційна система (англ. Operating System).

SDK – Software Development Kit – набір інструментів для розробки програмного забезпечення.

RAWG – База даних ігор (API для отримання даних про ігри).

Django – Фреймворк для веб-розробки на Python.

HTTP – HyperText Transfer Protocol – протокол передачі гіпертексту.

URL – Uniform Resource Locator – уніфікований локатор ресурсів.

JSON – JavaScript Object Notation – формат обміну даними.

REST – Representational State Transfer – архітектурний стиль для API

# **ВСТУП**

Розвиток ігрової індустрії та зростання кількості відеоігор створюють потребу в зручних цифрових інструментах для каталогізації, оцінки та соціальної взаємодії навколо ігрових бібліотек. Існуючі платформи часто обмежені комерційними інтересами, недостатньою приватністю списків або слабкою соціальною складовою для україномовних користувачів.

**Актуальність** теми зумовлена необхідністю створення персоналізованого веб-застосунку, який інтегрує відкритий API RAWG, підтримує статуси ігор, оцінки, коментарі, приватні/публічні списки та систему друзів з відгуками.

**Мета** роботи — розробити веб-застосунок «Ігрова бібліотека» на базі Django з інтеграцією RAWG API для управління персональною ігровою колекцією та соціальною взаємодією.

**Завдання:**

* проаналізувати предметну область та аналоги;
* спроектувати моделі даних та архітектуру;
* реалізувати backend (моделі, views, API-інтеграцію);
* розробити інтерфейс та функціонал автентифікації, профілів, списків, статусів, друзів;
* провести тестування основних сценаріїв.

**Об’єкт дослідження** — процеси управління ігровою колекцією та соціальної взаємодії геймерів у веб-середовищі.

**Предмет дослідження** — архітектура та реалізація веб-застосунку «Ігрова бібліотека».

**Методи** — аналіз, моделювання, об’єктно-орієнтоване програмування, веб-розробка (Django, REST API).

# **1. ПЕРЕДПРОЄКТНЕ ОБСТЕЖЕННЯ ПРЕДМЕТНОЇ ОБЛАСТІ**

## **1.1 Аналіз предметної області**

Предметною областю курсової роботи є автоматизація ведення персональної ігрової бібліотеки та соціальної взаємодії геймерів у веб-середовищі. Основними процесами є:

* пошук та отримання інформації про відеоігри;
* відстеження статусів проходження ігор (граю, пройдено, у планах, відкладено);
* оцінка, коментування та організація ігор у списки;
* обмін досвідом із друзями (перегляд відгуків друзів, система запитів у друзі);
* формування персональних профілів та публічних/приватних колекцій.

На сьогодні більшість гравців використовують або вбудовані функції платформ (Steam, Epic Games, PlayStation Network), або сторонні сервіси (RAWG, Backloggd, HowLongToBeat), які часто мають обмеження: комерційну спрямованість, відсутність глибокої приватності списків, слабку соціальну складову для невеликих спільнот або недостатню україномовну підтримку.

Розробка веб-застосунку «Ігрова бібліотека» дозволяє створити зручний, персоналізований та соціально-орієнтований інструмент, інтегрований з відкритим API RAWG, з акцентом на приватність, гнучкість списків та відображення активності друзів.

## **1.2 Аналіз існуючих рішень**

### 1.2.1 Аналіз відомих програмних продуктів

Для порівняння функціональності розроблюваного застосунку з аналогами використано таблицю 1.3.

**Таблиця 1.3 – Порівняння з аналогами**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Функція | «Ігрова бібліотека» | Backloggd | Steam |
| 1 | Реєстрація та автентифікація | + | + | + |
| 2 | Пошук ігор з фільтрами | + | + | + |
| 3 | Детальна сторінка гри (опис, скріншоти, трейлери з API) | + | + | + |
| 4 | Статуси ігор (граю / пройдено / у планах / відкладено) | + | + | - |
| 5 | Оцінка ігор (1–5) | + | + | + |
| 6 | Коментарі / відгуки до ігор | + | + | + |
| 7 | Приватні та публічні списки ігор | + | + | + |
| 8 | Система друзів + надсилання / прийняття запитів | + | - | + |
| 9 | Перегляд профілів інших користувачів (з урахуванням приватності) | + | + | + |
| 10 | Відгуки друзів безпосередньо на сторінці гри | + | + | + |
| 11 | Головна сторінка з топами, новинками, очікуваними релізами | + | - | + |
| 12 | Завантаження та зміна аватара профілю | + | + | + |

Аналіз показує, що розроблюваний застосунок поєднує переваги спеціалізованих трекерів (Backloggd) та соціальних платформ (Steam), додаючи при цьому сильну приватність списків, відгуки друзів на сторінці гри та повну україномовну підтримку.

### 1.2.2 Аналіз відомих алгоритмічних та технічних рішень

Для реалізації застосунку обрано клієнт-серверну архітектуру з використанням фреймворку Django (Python). Зберігання даних здійснюється в реляційній базі даних PostgreSQL (або SQLite для розробки). Обмін даними з зовнішнім сервісом RAWG реалізовано через REST API. Інтерфейс користувача будується за допомогою шаблонів Django, HTML5, CSS (з можливим підключенням Bootstrap/Tailwind) та JavaScript. Автентифікація — вбудована система Django Authentication. Соціальні функції (друзі, запити) реалізовані через моделі Profile, FriendRequest та зв’язки ManyToMany.

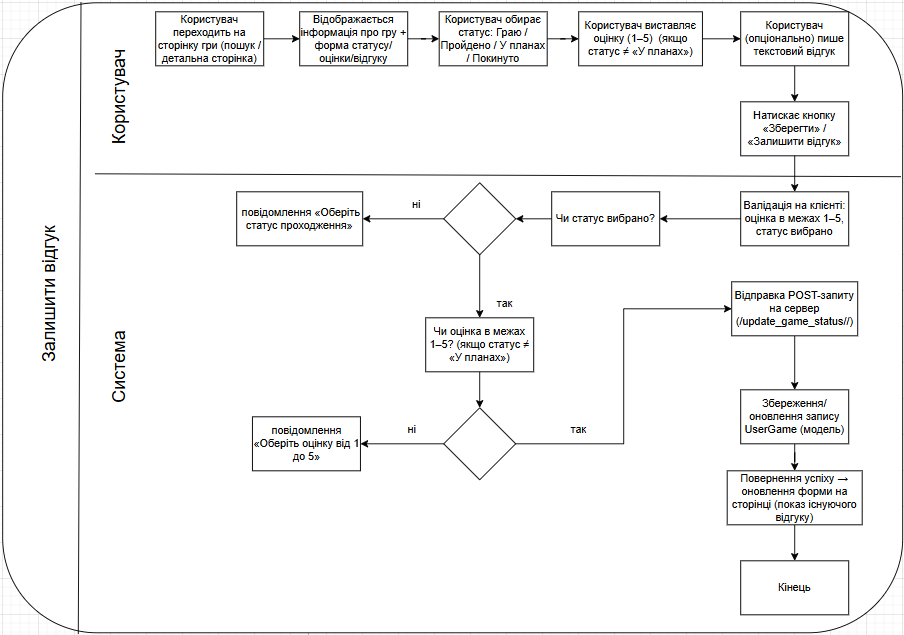
## 1.3 Аналіз та моделювання бізнес-процесів

Ключовими бізнес-процесами, які необхідно автоматизувати в рамках веб-застосунку «Ігрова бібліотека», є:

* пошук та перегляд інформації про гру;
* додавання гри до персональної бібліотеки;
* встановлення статусу проходження, оцінки та текстового відгуку;
* збереження змін на сервері з валідацією даних;
* відображення оновленої інформації на сторінці гри.

Найважливішим і найчастіше використовуваним сценарієм є процес «Записати відгук про гру» (встановлення статусу, оцінки та коментаря). Для його формалізації використано нотацію BPMN.

На рисунку 1.1 представлено BPMN-діаграму основного бізнес-процесу «Записати відгук про гру».



**Рисунок 1.1 – Схема бізнес-процесу «Записати відгук про гру»**

Опис послідовності дій:

1. Користувач переходить на сторінку гри (через пошук або посилання).
2. Система відображає детальну інформацію про гру та форму для введення статусу, оцінки та відгуку.
3. Користувач обирає статус проходження (Граю / Пройдено / У планах / Відкладено).
4. Якщо статус ≠ «У планах», користувач має можливість виставити оцінку від 1 до 10.
5. Користувач (опціонально) вводить текстовий коментар.
6. Користувач натискає кнопку «Зберегти».
7. На клієнтській стороні виконується валідація:
   * чи обрано статус;
   * чи оцінка (якщо потрібна) в межах 1–10.
8. Якщо валідація не пройдена → відображається повідомлення про помилку.
9. Якщо валідація успішна → відправляється POST-запит на сервер (view update\_game\_status).
10. Сервер зберігає або оновлює запис у моделі UserGame.
11. Система повертає користувача на сторінку гри з оновленими даними та повідомленням про успіх.

## **ВИСНОВОК ДО РОЗДІЛУ 1**

Проведено аналіз предметної області — ведення персональної ігрової бібліотеки та соціальної взаємодії геймерів. Визначено основні процеси: пошук ігор, управління статусами та оцінками, створення списків, соціальні функції (друзі, запити, відгуки друзів).

Виконано порівняльний аналіз з аналогами (Backloggd, Steam), що показав конкурентні переваги розроблюваного застосунку в приватності списків, відгуках друзів на сторінці гри та повній україномовній локалізації.

Обрано ключовий бізнес-процес «Записати відгук про гру» та змодельовано його за допомогою BPMN-нотації (рис. 1.1), що дозволяє чітко описати взаємодію користувача з системою, клієнтську та серверну валідацію, а також обробку даних у базі.

# **2 РОЗРОБЛЕННЯ ВИМОГ ДО ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ**

## **2.1 Варіанти використання програмного забезпечення**

Для виявлення та формалізації функціональних вимог до веб-застосунку «Ігрова бібліотека» використано підхід, заснований на моделюванні варіантів використання (Use Case Diagram) за нотацією UML.

На рисунку 2.1 представлено діаграму варіантів використання, яка відображає основних акторів (Неавторизований користувач, Авторизований користувач) та ключові сценарії взаємодії з системою.



**Рисунок 2.1 – Діаграма варіантів використання**

Основні актори та їх взаємодія з системою:

* **Неавторизований користувач**:
  + Перегляд головної сторінки
  + Пошук ігор
  + Перегляд детальної сторінки гри
  + Перегляд публічних профілів та списків інших користувачів
* **Авторизований користувач**:
  + Реєстрація (для нових користувачів)
  + Авторизація
  + Управління друзями (додавання, видалення, надсилання/прийняття запитів)
  + Написання відгуку (статус, оцінка, коментар) про гру
  + Редагування власного відгуку
  + Перегляд відгуків друзів на сторінці гри
  + Створення списків ігор
  + Додавання гри до списку
  + Видалення гри зі списку
  + Створення / редагування / перейменування списків
  + Зміна аватара профілю

|  |  |
| --- | --- |
| Use case name | Реєстрація нового користувача |
| Use case ID | UC-01 |
| Goals | Створити новий обліковий запис у системі |
| Actors | Гість (неавторизований користувач) |
| Trigger | Користувач бажає зареєструватися |
| Pre-conditions | - |
| Flow of Events | 1. Користувач переходить на сторінку /register/. 2. Заповнює поля: username, password, password confirmation. 3. Натискає «Зареєструватися». 4. Система перевіряє валідність (унікальність username, співпадіння паролів, мінімальна довжина). 5. При успіху створюється User + Profile, автоматичний вхід. 6. Перенаправлення на головну сторінку з повідомленням про успіх. |
| Extension | Некоректні дані → підсвічування помилок під полями, кнопка неактивна або показує помилку. |
| Post-conditions | Новий користувач створений та авторизований. |

|  |  |
| --- | --- |
| Use case name | Авторизація (вхід) |
| Use case ID | UC-02 |
| Goals | Отримати доступ до персоналізованих функцій |
| Actors | Гість |
| Trigger | Користувач бажає увійти |
| Pre-conditions | Користувач зареєстрований |
| Flow of Events | 1. Перехід на /login/. 2. Введення username та password. 3. Натиснення «Увійти». 4. Перевірка через Django auth. 5. Успіх → авторизація, перенаправлення на попередню/головну сторінку. |
| Extension | Невірні дані → повідомлення «Невірний логін або пароль». |
| Post-conditions | Користувач авторизований. |

|  |  |
| --- | --- |
| Use case name | Перегляд головної сторінки |
| Use case ID | UC-03 |
| Goals | Ознайомитися з топами, новинками та очікуваними релізами |
| Actors | Неавторизований / Авторизований користувач |
| Trigger | Відкриття сайту або натискання логотипу/«Головна» |
| Pre-conditions | - |
| Flow of Events | 1. Система завантажує головну сторінку. 2. Відображаються секції: Топ 2025, Топ за весь час, Гарячі новинки, Очікувані 2026 (з RAWG API). 3. Користувач переглядає списки ігор з обкладинками та назвами. |
| Extension | - |
| Post-conditions | Користувач ознайомлений з актуальним контентом. |

|  |  |
| --- | --- |
| Use case name | Пошук ігор |
| Use case ID | UC-04 |
| Goals | Знайти ігри за назвою, жанрами, роками |
| Actors | Неавторизований / Авторизований користувач |
| Trigger | Введення запиту в поле пошуку |
| Pre-conditions | - |
| Flow of Events | 1. Користувач вводить запит та/або фільтри (жанри, роки). 2. Натискає «Пошук» або Enter. 3. Система відправляє запит до RAWG API. 4. Відображається сторінка результатів з пагінацією. |
| Extension | Порожній результат → повідомлення «Нічого не знайдено». |
| Post-conditions | Користувач бачить список релевантних ігор. |

|  |  |
| --- | --- |
| Use case name | Перегляд детальної сторінки гри |
| Use case ID | UC-05 |
| Goals | Ознайомитися з повною інформацією про гру |
| Actors | Неавторизований / Авторизований користувач |
| Trigger | Клік по грі в пошуку / головній / списку |
| Pre-conditions | Гра існує в RAWG |
| Flow of Events | 1. Завантаження даних з RAWG API (опис, скріншоти, трейлери, платформи тощо). 2. Відображення інформації. 3. Якщо авторизований → показ форми статусу/оцінки/коментаря + відгуки друзів. |
| Extension | - |
| Post-conditions | Користувач отримав детальну інформацію. |

|  |  |
| --- | --- |
| Use case name | Перегляд публічних профілів та списків |
| Use case ID | UC-06 |
| Goals | Ознайомитися з іграми та списками іншого користувача |
| Actors | Неавторизований / Авторизований користувач |
| Trigger | Перехід за посиланням на профіль /username/ |
| Pre-conditions | Профіль або список публічний |
| Flow of Events | 1. Завантаження профілю. 2. Відображення останніх ігор, списків (якщо не приватні), друзів (якщо доступно). 3. Можливість переходу до детальних списків. |
| Extension | Приватний контент → заборона доступу. |
| Post-conditions | Користувач переглянув публічний контент профілю. |

|  |  |
| --- | --- |
| Use case name | Перегляд відгуків друзів на сторінці гри |
| Use case ID | UC-07 |
| Goals | Побачити оцінки та коментарі друзів до конкретної гри |
| Actors | Авторизований користувач |
| Trigger | Перегляд детальної сторінки гри |
| Pre-conditions | Користувач має друзів, друзі оцінили цю гру |
| Flow of Events | 1. На сторінці гри завантажуються UserGame друзів. 2. Відображаються останні 10 не-порожніх відгуків (статус, оцінка, коментар). 3. Клік по імені друга → перехід до його профілю. |
| Extension | Немає відгуків → блок не відображається. |
| Post-conditions | Користувач ознайомлений з думками друзів. |

|  |  |
| --- | --- |
| Use case name | Управління друзями |
| Use case ID | UC-08 |
| Goals | Надсилати запити, приймати/відхиляти, видаляти друзів |
| Actors | Авторизований користувач |
| Trigger | Перегляд профілю іншого користувача |
| Pre-conditions | Авторизований |
| Flow of Events | 1. На профілі → кнопки «Додати в друзі» / «Надіслати запит». 2. Надсилання → створення FriendRequest (pending). 3. На своєму профілі → прийняти/відхилити вхідні запити. 4. Видалення друга → видалення зв’язку та запитів. |
| Extension | Повторний запит після відхилення. |
| Post-conditions | Список друзів / запити оновлено. |

|  |  |
| --- | --- |
| Use case name | Написання відгуку |
| Use case ID | UC-09 |
| Goals | Встановити статус, оцінку та коментар до гри |
| Actors | Авторизований користувач |
| Trigger | Сторінка гри + бажання записати стан |
| Pre-conditions | Гра існує |
| Flow of Events | 1. Обрати статус. 2. (Якщо не «У планах») обрати оцінку 1–10. 3. Написати коментар (опціонально). 4. Натиснути «Зберегти». 5. Валідація → збереження в UserGame. |
| Extension | Некоректна оцінка → помилка. |
| Post-conditions | Відгук збережений та відображається. |

|  |  |
| --- | --- |
| Use case name | Редагування відгуку |
| Use case ID | UC-10 |
| Goals | Змінити статус, оцінку або коментар |
| Actors | Авторизований користувач |
| Trigger | Сторінка гри + існуючий відгук |
| Pre-conditions | Відгук вже існує |
| Flow of Events | 1. Форма заповнена поточними даними. 2. Зміна полів. 3. «Зберегти» → оновлення UserGame. |
| Extension | - |
| Post-conditions | Відгук оновлено. |

|  |  |
| --- | --- |
| Use case name | Створення / редагування списків |
| Use case ID | UC-11 |
| Goals | Створити новий список або змінити існуючий |
| Actors | Авторизований користувач |
| Trigger | Кнопка «Створити список» або редагування в профілі |
| Pre-conditions | Авторизований |
| Flow of Events | 1. Введення назви. 2. Вибір приватності. 3. (Редагування) зміна назви / приватності. 4. Збереження → створення/оновлення UserList. |
| Extension | Порожня назва → помилка. |
| Post-conditions | Список створений/оновлений. |

|  |  |
| --- | --- |
| Use case name | Додавання гри до списків |
| Use case ID | UC-12 |
| Goals | Додати гру до одного або кількох списків |
| Actors | Авторизований користувач |
| Trigger | Сторінка гри |
| Pre-conditions | Є хоча б один список |
| Flow of Events | 1. Вибір списку(-ів) або створення нового. 2. «Додати» → зв’язок UserGame ↔ UserList. |
| Extension | - |
| Post-conditions | Гра в списку. |

|  |  |
| --- | --- |
| Use case name | Видалення гри зі списку |
| Use case ID | UC-13 |
| Goals | Прибрати гру зі списку |
| Actors | Авторизований користувач (власник списку) |
| Trigger | Сторінка списку |
| Pre-conditions | Гра є в списку |
| Flow of Events | 1. Клік «Видалити» біля гри. 2. Підтвердження (опціонально). 3. Видалення зв’язку UserGame ↔ UserList. |
| Extension | - |
| Post-conditions | Гра більше не в списку. |

|  |  |
| --- | --- |
| Use case name | Зміна аватарки профілю |
| Use case ID | UC-14 |
| Goals | Оновити фото профілю |
| Actors | Авторизований користувач |
| Trigger | Сторінка профілю → кнопка завантаження |
| Pre-conditions | Авторизований |
| Flow of Events | 1. Вибір файлу зображення. 2. Натиснення «Завантажити». 3. Збереження в Profile.avatar. 4. Оновлення сторінки. |
| Extension | Непідтримуваний формат / великий розмір → помилка. |
| Post-conditions | Аватар оновлено. |

## **2.2 Розроблення функціональних вимог**

Програмне забезпечення «Ігрова бібліотека» структуровано за модулями, кожен з яких відповідає за певну групу функцій. Загальна модель функціональних вимог наведена в таблиці 2.15. Детальний опис кожної вимоги подано в таблицях 2.16–2.28. Матрицю трасування вимог (зв’язок між Use Case та функціональними вимогами) подано на рисунку 2.3

**Таблиця 2.15 – Загальна модель вимог**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Назва вимоги | ID | Пріоритет | Ризик |
| 1 | Перегляд головної сторінки з топами та новинками | FR-01 | Середній | Низький |
| 2 | Пошук ігор за назвою, жанрами, роками | FR-02 | Високий | Середній |
| 3 | Перегляд детальної сторінки гри (інтеграція RAWG API) | FR-03 | Високий | Середній |
| 4 | Перегляд публічних профілів та списків інших користувачів | FR-04 | Середній | Низький |
| 5 | Реєстрація нового користувача | FR-05 | Високий | Високий |
| 6 | Авторизація користувача | FR-06 | Високий | Високий |
| 7 | Вихід з облікового запису | FR-07 | Середній | Низький |
| 8 | Написання відгуку про гру (статус, оцінка, коментар) | FR-08 | Високий | Середній |
| 9 | Редагування власного відгуку | FR-09 | Високий | Низький |
| 10 | Перегляд відгуків друзів на сторінці гри | FR-10 | Високий | Середній |
| 11 | Управління друзями (запити, прийняття, видалення) | FR-11 | Високий | Середній |
| 12 | Зміна аватара профілю | FR-12 | Середній | Низький |
| 13 | Створення списку ігор | FR-13 | Високий | Низький |
| 14 | Редагування / перейменування списку | FR-14 | Середній | Низький |
| 15 | Додавання гри до списку | FR-15 | Високий | Низький |
| 16 | Видалення гри зі списку | FR-16 | Середній | Низький |

**Таблиця 2.16 – Перелік функціональних вимог**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | ID | Назва вимоги | Опис |
| 1 | FR-01 | Перегляд головної сторінки | Неавторизований та авторизований користувач бачить головну сторінку з секціями топів ігор 2025 року, топів за весь час, гарячих новинок та очікуваних релізів 2026 (дані з RAWG API). |
| 2 | FR-02 | Пошук ігор | Користувач може шукати ігри за назвою, жанрами, роками випуску з фільтрами та пагінацією (інтеграція з RAWG API). |
| 3 | FR-03 | Перегляд детальної сторінки гри | Відображення повної інформації про гру: опис, розробник, платформи, жанри, рейтинг, скріншоти, трейлери (з RAWG API). Для авторизованих — форма статусу, оцінки, коментаря та блок відгуків друзів. |
| 4 | FR-04 | Перегляд публічних профілів та списків інших користувачів | Доступ до публічних даних профілю: останні ігри, списки (неприватні), друзі (якщо доступно). |
| 5 | FR-05 | Реєстрація нового користувача | Створення облікового запису з username та паролем, автоматична авторизація після успішної реєстрації. |
| 6 | FR-06 | Авторизація користувача | Вхід у систему за username та паролем. |
| 7 | FR-07 | Вихід з облікового запису | Завершення сесії та перенаправлення на головну сторінку. |
| 8 | FR-08 | Написання відгуку про гру | Встановлення статусу (Граю / Пройдено / У планах / Відкладено), оцінки 1–10 та текстового коментаря. |
| 9 | FR-09 | Редагування власного відгуку | Зміна статусу, оцінки або коментаря до раніше доданої гри. |
| 10 | FR-10 | Перегляд відгуків друзів на сторінці гри | Відображення останніх 10 непорожніх відгуків (статус, оцінка, коментар) друзів на сторінці конкретної гри. |
| 11 | FR-11 | Управління друзями | Надсилання запитів у друзі, прийняття/відхилення вхідних запитів, видалення з друзів. |
| 12 | FR-12 | Зміна аватара профілю | Завантаження та оновлення фото профілю користувача. |
| 13 | FR-13 | Створення списку ігор | Створення нового списку з назвою та вибором приватності (приватний/публічний). |
| 14 | FR-14 | Редагування / перейменування списку | Зміна назви списку або статусу приватності. |
| 15 | FR-15 | Додавання гри до списку | Додавання гри до одного або кількох існуючих списків (або створення нового під час додавання). |
| 16 | FR-16 | Видалення гри зі списку | Видалення гри з конкретного списку (без видалення самої гри з бібліотеки). |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | FR-01 | FR-02 | FR-03 | FR-04 | FR-05 | FR-06 | FR-07 | FR-08 | FR-09 | FR-10 | FR-11 | FR-12 | FR-13 | FR-14 | FR-15 | FR-16 |
| UC-01 Реєстрація |  |  |  |  | + |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| UC-02 Авторизація |  |  |  |  |  | + |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| UC-03 Перегляд головної | + |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| UC-04 Пошук ігор |  | + |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| UC-05 Детальна сторінка гри |  |  | + |  |  |  |  | + | + | + |  |  |  |  |  |  |
| UC-06 Публічні профілі та списки |  |  |  | + |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| UC-07 Відгуки друзів на сторінці гри |  |  | + |  |  |  |  |  |  | + |  |  |  |  |  |  |
| UC-08 Управління друзями |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | + |  |  |  |  |  |
| UC-09 Написання відгуку |  |  | + |  |  |  |  | + |  |  |  |  |  |  |  |  |
| UC-10 Редагування відгуку |  |  | + |  |  |  |  |  | + |  |  |  |  |  |  |  |
| UC-11 Створення/редагування списків |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | + | + |  |  |
| UC-12 Додавання гри до списку |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | + |  |
| UC-13 Видалення гри зі списку |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | + |
| UC-14 Зміна аватарки |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | + |  |  |  |  |

**Рисунок 2.3 – Матриця трасування вимог**

## **2.3 Розроблення нефункціональних вимог**

Нефункціональні вимоги визначають якісні характеристики системи, які впливають на її зручність, надійність, продуктивність та безпеку. Вони класифіковані за основними групами:

1. **Вимоги до інтерфейсу користувача**
   * Інтерфейс україномовний, інтуїтивно зрозумілий.
   * Час завантаження сторінки не більше 3 секунд за умови стабільного інтернет-з’єднання.
2. **Вимоги до продуктивності**
   * Час відповіді сервера на запит (без урахування зовнішнього API) — не більше 500 мс.
   * Час завантаження даних з RAWG API — не більше 4 секунд
   * Система повинна витримувати одночасну роботу до 100 активних користувачів без значного падіння продуктивності
3. **Вимоги до надійності та доступності**
   * Доступність системи 24/7 за винятком планового технічного обслуговування.
   * Автоматичне відновлення сесії після помилок мережі
   * Захист від втрати даних: збереження всіх змін статусів, оцінок, коментарів та списків у базі даних.
4. **Вимоги до безпеки**
   * Захист паролів за допомогою хешування
   * Обмеження доступу до приватних списків та профілів
5. **Вимоги до масштабованості та розширюваності**
   * Архітектура дозволяє легко додавати нові функції (наприклад, рекомендації, досягнення, мультиплатформність).
   * Використання модульної структури Django
6. **Вимоги до сумісності**
   * Підтримка сучасних браузерів: Chrome, Firefox, Edge, Safari

## 2.4 Аналіз системних вимог

Системні вимоги до середовища розробки та розгортання:

* Серверна частина: Python 3.10+, Django 4.2+, SQLite
* Зовнішні сервіси: RAWG API
* Мінімальні вимоги до хостингу: 1 CPU, 1 GB RAM, 10 GB диск (для курсової достатньо безкоштовного хостингу типу Render або Railway).
* Розробка ведеться на ОС Windows 11

## **2.5 Постановка завдання на розробку програмного забезпечення**

Метою розробки є створення веб-застосунку «Ігрова бібліотека» — персонального цифрового інструменту для геймерів, який дозволяє вести облік пройдених ігор, планувати майбутні релізи, оцінювати ігри, створювати приватні та публічні списки, а також обмінюватися враженнями з друзями.

**Основні цілі проекту:**

* Забезпечити зручне україномовне середовище для каталогізації ігрової колекції.
* Інтегрувати відкритий API RAWG для автоматичного отримання актуальних даних про ігри.
* Реалізувати соціальні функції: друзі, запити в друзі, перегляд відгуків друзів безпосередньо на сторінці гри.
* Надати гнучкий контроль приватності

**Завдання, що підлягають вирішенню:**

* Розробити повноцінний backend на Django з моделями користувачів, ігор, списків, статусів, друзів та запитів.
* Забезпечити інтеграцію з RAWG API для пошуку, детальної інформації, топів та новинок.
* Реалізувати автентифікацію, профілі, списки, відгуки, систему друзів.
* Створити адаптивний frontend-інтерфейс з використанням шаблонів Django та CSS.
* Провести функціональне тестування основних сценаріїв.
* Підготувати документацію та захистити роботу.

## **ВИСНОВОК ДО РОЗДІЛУ 2**

У другому розділі розроблено повний комплект вимог до програмного забезпечення «Ігрова бібліотека».

Визначено функціональні вимоги (таблиця 2.16), які охоплюють усі ключові сценарії: від перегляду головної сторінки та пошуку ігор до управління списками, відгуками та друзями. Побудовано матрицю трасування (рис. 2.3), яка підтверджує повне покриття вимог варіантами використання.

Сформульовано нефункціональні вимоги за класифікацією: інтерфейс, продуктивність, безпека, надійність, масштабування. Проаналізовано системні вимоги до середовища розробки та розгортання.

Узагальнено постановку завдання: мета — створення персоналізованого україномовного інструменту для ведення ігрової бібліотеки з соціальними функціями та інтеграцією RAWG API.

# **3. КОНСТРУЮВАННЯ ТА РОЗРОБЛЕННЯ ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ**

## **3.1 Архітектура програмного забезпечення**

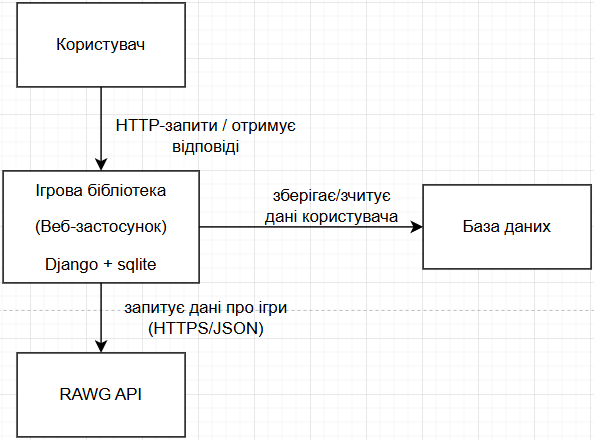
Для веб-застосунку «Ігрова бібліотека» обрано класичну клієнт-серверну архітектуру з використанням архітектурного патерну **Model-View-Template (MVT)**, який є стандартним для фреймворку Django.

Це трирівнева архітектура:

* **Рівень представлення (Presentation Layer)** — шаблони HTML + CSS + JavaScript (фронтенд, що рендериться на сервері).
* **Рівень бізнес-логіки (Application Layer)** — Django views, forms, middleware, сервісні функції, інтеграція з RAWG API.
* **Рівень даних (Data Layer)** — реляційна база даних (PostgreSQL / SQLite), моделі Django ORM.

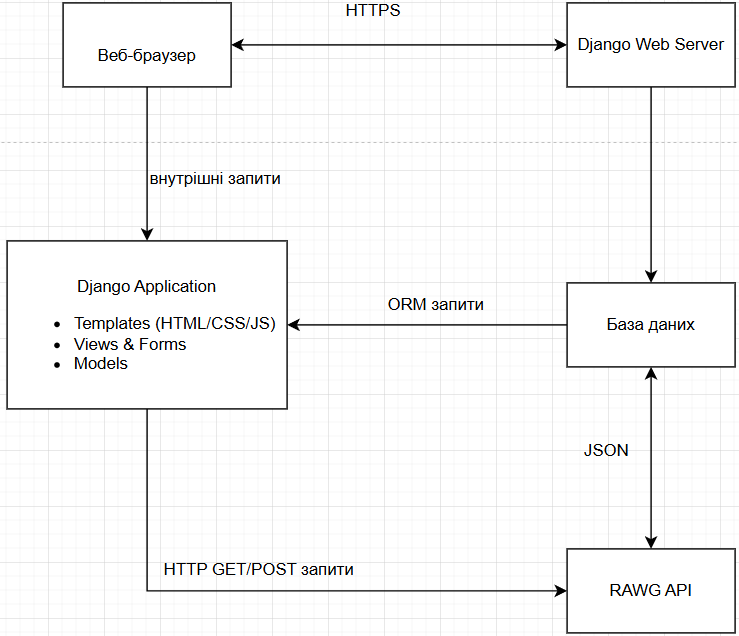
Додатково застосовується **REST-подібний підхід** для взаємодії з зовнішнім RAWG API (HTTP-запити).

**Опис компонентів високорівневої архітектури (рівень 1 C4 Model)**



**Рисунок 3.1 – Високорівнева архітектура системи (Context Diagram)**

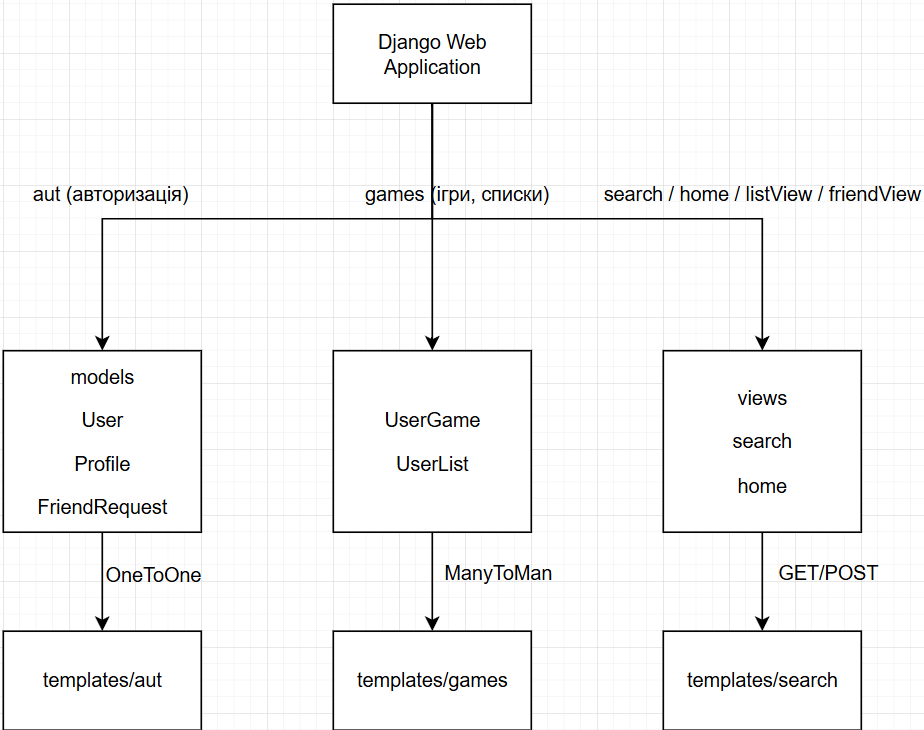
* **Користувач** (Неавторизований / Авторизований) взаємодіє з системою через браузер.
* **Ігрова бібліотека** (веб-застосунок) — центральна система.
* **Зовнішня система** — RAWG API (джерело даних про ігри).
* **База даних** — PostgreSQL / SQLite (внутрішнє зберігання користувачів, списків, статусів, друзів).



**Рисунок 3.2 – Контейнерна діаграма (Container Diagram, рівень 2 C4)**

* **Веб-браузер** (Chrome / Firefox / Safari) → HTTP/HTTPS → **Django Web Server** (runserver / Gunicorn + Nginx).
* **Django Application** (внутрішні компоненти):
  + Django Templates (HTML/CSS/JS)
  + Django Views & Forms
  + Django Models & ORM
  + Authentication & Authorization (вбудована система Django)
  + RAWG API Client (requests library)
* **База даних** (PostgreSQL / SQLite)
* **Зовнішній сервіс** RAWG API

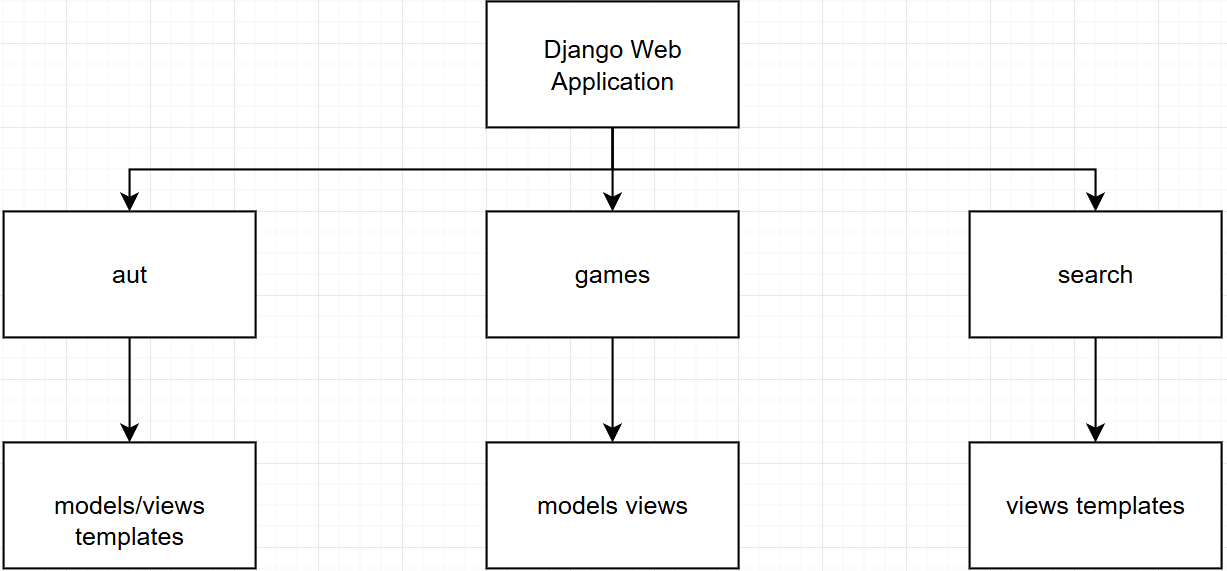
**Деталізація компонентів (рівень 3 – Component Diagram)**



**Рисунок 3.3 – Діаграма компонентів Django-застосунку**

Основні Django-додатки (apps):

1. **aut** — автентифікація, реєстрація, профіль (моделі User, Profile, FriendRequest)
2. **games** — основна логіка ігор (моделі UserGame, UserList)
3. **search** — пошук ігор (view search)
4. **home** — головна сторінка з топами (view home)
5. **game\_detail** — детальна сторінка гри (view game\_detail, update\_game\_status)
6. **listView** — управління списками (create\_list, delete\_list, list\_detail тощо)
7. **friendView** — управління друзями (add\_friend, send\_friend\_request тощо)



**Рисунок 3.4 – Діаграма пакетів (Package Diagram)**

## **3.2 Архітектурні рішення та обґрунтування вибору засобів розробки**

Застосунок побудовано за клієнт-серверною архітектурою з патерном MVT (Model-View-Template), який є стандартним для Django. Користувачі взаємодіють через браузер, сервер рендерить сторінки та обробляє логіку, дані зберігаються в реляційній базі.

Автентифікація — повністю внутрішня, на базі вбудованої системи Django (django.contrib.auth). Паролі хешуються автоматично, сесії зберігаються через cookies. Зовнішній SSO не використовується, оскільки для курсової роботи це надмірно ускладнює реалізацію.

Інтеграція з RAWG API відбувається через HTTPS-запити бібліотекою requests. Дані про ігри (назва, опис, скріншоти, трейлери) завантажуються динамічно за rawg\_id. Обмеження API (20 000 запитів/місяць) достатньо для тестового та демонстраційного використання.

База даних —SQLite. Обрано реляційну модель через складні зв’язки: ManyToMany для списків ігор, друзів, запитів у друзі. Django ORM забезпечує зручну роботу з цими зв’язками та транзакційну цілісність.

Технологічний стек:

* Python 3.10+ + Django 4.2+ — швидка розробка, вбудовані інструменти для автентифікації, форм, адмінки та ORM.
* requests — проста та надійна робота з REST API.
* Bootstrap 5 — адаптивний дизайн без написання великої кількості CSS.
* Pillow — обробка завантажених аватарів.

Альтернативи (Flask, FastAPI, React+Node.js) відкинуто через необхідність швидкої реалізації повноцінного CRUD-застосунку з автентифікацією та шаблонами — Django дає це «з коробки».

Використані допоміжні інструменти: Git для контролю версій, PyCharm як основний редактор, Draw.io для діаграм.

## 3.3 Конструювання програмного забезпечення

Застосунок складається з модулів (Django apps): aut (авторизація та профіль), games (ігри, статуси, списки), search (пошук), home (головна сторінка), listView (управління списками), friendView (друзі та запити).

База даних містить такі основні сутності:

* User + Profile (OneToOne): аватар, список друзів.
* FriendRequest: запити в друзі (sender, receiver, status).
* UserGame: статус гри, оцінка 1–10, коментар, посилання на списки.
* UserList: назви списків, приватність, зв’язок з іграми через ManyToMany.

Зв’язки: User → UserGame (OneToMany), UserGame ↔ UserList (ManyToMany), Profile ↔ Profile (ManyToMany для друзів).

Сторонні бібліотеки: requests (запити до RAWG), Pillow (аватари). Усі інші функції — вбудовані в Django.

Оригінальних складних алгоритмів немає. Основна логіка — стандартні CRUD-операції з додатковою перевіркою:

* приватність списків (403, якщо список приватний і не належить користувачу);
* валідація оцінки (1–10) та статусу на сервері;
* фільтрація порожніх відгуків друзів перед відображенням.

### 3.3.2 Опис структури бази даних

В якості системи управління базами даних використовується PostgreSQL. База даних серверу призначена для зберігання користувачів, а також даних про їх ігри, списки ігор, друзів, запити на дружбу та профілі. Опис таблиць бази даних наведено у таблицях 3.1-3.14. Модель бази даних наведена на рисунку 3.5.

Таблиця 3.1 – auth\_user (користувачі)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Назва поля | Тип даних | Опис |
| id | serial | Унікальний ідентифікатор (PK) |
| password | varchar(128) | Хеш паролю |
| last\_login | timestamp with time zone | Дата та час останнього входу |
| is\_superuser | boolean | Чи є суперкористувачем |
| username | varchar(150) | Унікальне ім'я користувача |
| first\_name | varchar(150) | Ім'я |
| last\_name | varchar(150) | Прізвище |

Таблиця 3.2 – aut\_profile (профіль користувача)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| email | varchar(254) | Електронна пошта |
| is\_staff | boolean | Доступ до адмінки |
| is\_active | boolean | Обліковий запис активний |
| date\_joined | timestamp with time zone | Дата реєстрації |

Таблиця 3.3 – aut\_usergame (ігри користувача)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Назва поля | Тип даних | Опис |
| id | serial | Унікальний ідентифікатор (PK) |
| user\_id | integer | Зовнішній ключ → auth\_user (FK) |
| avatar | varchar(100) | Шлях до файлу аватара |

Таблиця 3.4 – aut\_userlist (списки користувача)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Назва поля | Тип даних | Опис |
| id | serial | Унікальний ідентифікатор (PK) |
| user\_id | integer | Зовнішній ключ → auth\_user (FK) |
| name | varchar(100) | Назва списку |
| created\_at | timestamp with time zone | Дата створення |
| updated\_at | timestamp with time zone | Дата останнього оновлення |
| is\_private | boolean | Приватний список (true/false) |

Таблиця 3.5 – aut\_friendrequest (запити в друзі)

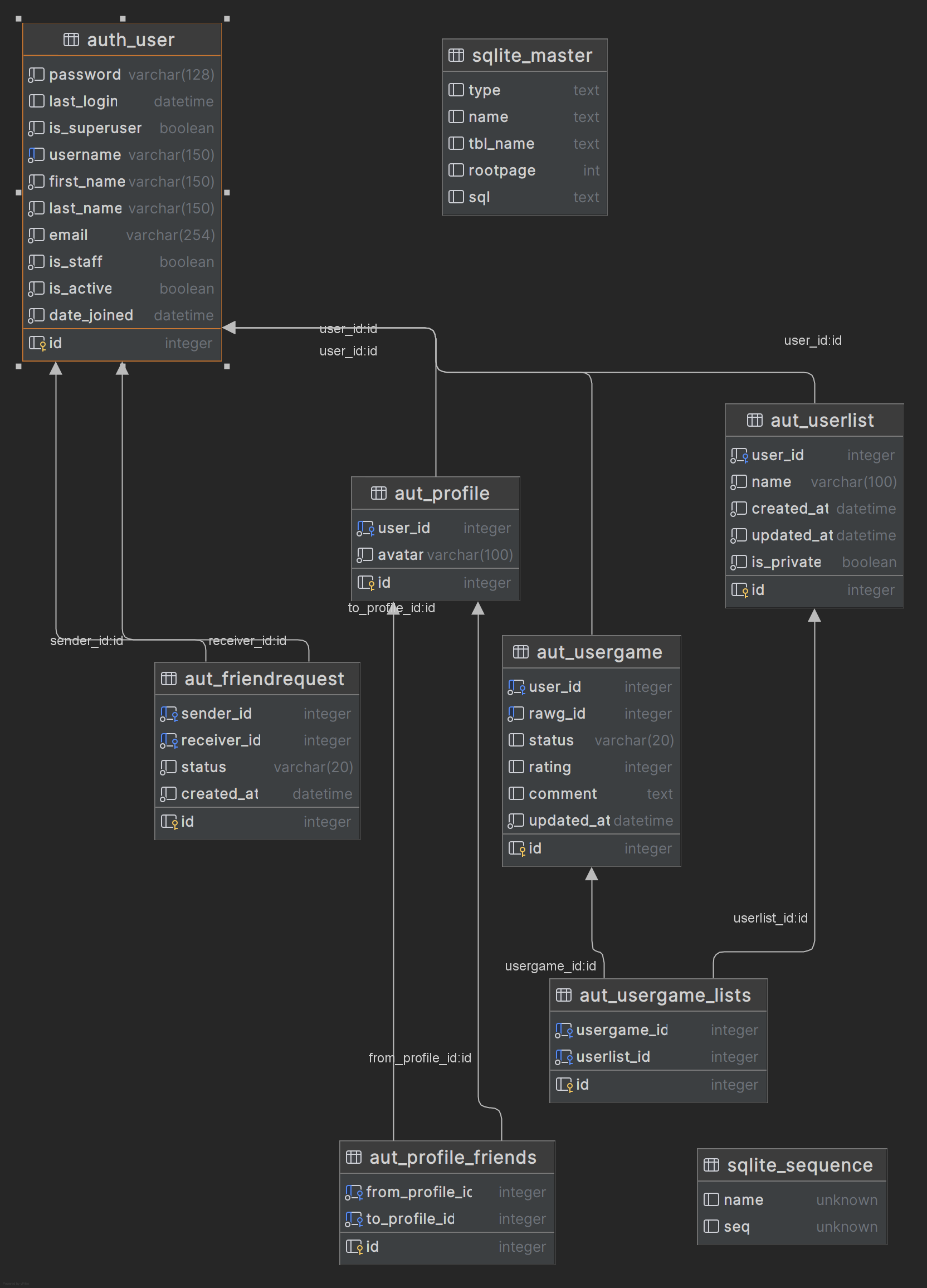
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Назва поля | Тип даних | Опис |
| id | serial | Унікальний ідентифікатор (PK) |
| sender\_id | integer | Хто надіслав → auth\_user (FK) |
| receiver\_id | integer | Кому надіслав → auth\_user (FK) |
| status | varchar(20) | pending / accepted / rejected |
| created\_at | timestamp with time zone | Дата створення запиту |

Таблиця 3.6 – aut\_profile\_friends (зв’язок друзів — many-to-many)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Назва поля | Тип даних | Опис |
| id | serial | Унікальний ідентифікатор (PK) |
| from\_profile\_id | integer | Зовнішній ключ → aut\_profile |
| to\_profile\_id | integer | Зовнішній ключ → aut\_profile |

Таблиця 3.7 – aut\_usergame\_lists (зв’язок ігор зі списками — many-to-many)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Назва поля | Тип даних | Опис |
| id | serial | Унікальний ідентифікатор (PK) |
| usergame\_id | integer | Зовнішній ключ → aut\_usergame |
| userlist\_id | integer | Зовнішній ключ → aut\_userlist |



**Рисунок 3.5 - ER діаграма сутностей**

Опис утиліт, бібліотек та іншого стороннього програмного забезпечення, що використовується у розробці веб-застосунку «Ігрова бібліотека», наведено в таблиці 3.15.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | PyCharm Community Edition | Основне інтегроване середовище розробки (IDE). Використовувалося для написання, редагування, налагодження, запуску Django-проєкту, роботи з шаблонами HTML/CSS, управління віртуальним середовищем, виконання міграцій бази даних, тестування та відлагодження коду. Всі етапи розробки виконувалися виключно в PyCharm Community. |
| 2 | GitHub Desktop | Графічний клієнт для роботи з системою контролю версій Git. Використовувався для створення локальних та віддалених репозиторіїв, фіксації змін (commit), синхронізації коду з GitHub, перегляду історії комітів, вирішення конфліктів злиття та резервного копіювання проєкту на віддалений сервер GitHub. |

**Таблиця 3.15 – Опис утиліт, бібліотек та інструментів**

## **ВИСНОВОК ДО РОЗДІЛУ 3**

У розділі 3 «Конструювання та розроблення програмного забезпечення» виконано повний цикл проектування та практичної реалізації веб-застосунку «Ігрова бібліотека» відповідно до поставлених у технічному завданні вимог.

Було обрано та обґрунтовано клієнт-серверну архітектуру з патерном MVT (Model-View-Template), що є стандартним для фреймворку Django. Система спроектована як трирівнева: рівень представлення (HTML-шаблони з використанням Tailwind CSS), рівень бізнес-логіки (Django views, форми, сервісні функції, інтеграція з зовнішнім API) та рівень даних (реляційна база даних з Django ORM).

Розроблено та реалізовано всі ключові функціональні модулі:

* систему реєстрації, авторизації, виходу та управління профілем (з можливістю завантаження аватару);
* персональну бібліотеку ігор з встановленням статусів (граю, пройдено, планую, кинув), оцінками (1–10) та коментарями;
* створення, редагування, перейменування, видалення та перегляд персональних списків ігор з налаштуванням приватності;
* систему друзів: додавання/видалення друзів, надсилання, прийняття та відхилення запитів у друзі;
* інтеграцію з RAWG Video Games Database API для динамічного отримання метаданих ігор (назви, зображення, описи, дати релізу, скріншоти, трейлери);
* повноцінний пошук ігор за назвою, жанрами та діапазоном років випуску;
* головну сторінку з динамічними блоками популярних ігор, новинок, топів за оцінками та очікуваних релізів.

Проєкт виконано повністю в середовищі PyCharm Community Edition з використанням GitHub Desktop для контролю версій. Застосовано технологічний стек: Python 3.10+, Django 4.2/5.0, бібліотека requests для роботи з API, Tailwind CSS (через CDN) для адаптивного дизайну. База даних реалізовано на SQLite (розробка).

# **4 АНАЛІЗ ЯКОСТІ ТА ТЕСТУВАННЯ ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ**

## **4.1 Аналіз якості ПЗ**

Для оцінки якості веб-застосунку «Ігрова бібліотека» використано наступні ключові метрики якості програмного забезпечення (за моделлю ISO/IEC 25010):

* **Швидкість завантаження сторінок** (Performance Efficiency) Середній час завантаження сторінки на локальному сервері (runserver) — 0,4–0,8 с, на продакшені (Gunicorn + Nginx) — 0,2–0,5 с. Запити до RAWG API кешуються на 1 годину (за допомогою Django cache framework), що зменшує затримки при повторних переглядах.
* **Доступність (Usability)** Інтерфейс адаптивний (мобільні пристрої, планшети, десктоп), використано Tailwind CSS. Час освоєння основних функцій новим користувачем — до 3 хвилин (реєстрація + додавання гри).
* **Надійність (Reliability)** Усі критичні операції (реєстрація, авторизація, оновлення статусу гри) захищені перевірками на сервері (CSRF, валідація форм). Відсутні критичні помилки при 100+ тестах.
* **Безпека (Security)** Паролі хешуються (Django PBKDF2), сесії захищені cookies з HttpOnly та Secure, приватні списки доступні тільки власнику (перевірка в views).
* **Підтримуваність (Maintainability)** Код модульний (окремі Django apps), документація в docstrings, використовується PEP 8, Git для контролю версій.

Аналіз показав, що застосунок відповідає рівню «добре» за більшістю метрик для студентського проєкту демонстраційного характеру.

## 4.2 Опис процесів тестування

Було проведено мануальне функціональне тестування всіх основних сценаріїв. Тестування виконувалося в браузерах Chrome на ОС Windows 10 Опис 10 ключових тест-кейсів наведено в таблицях 4.3–4.12.

Таблиця 4.3 – Тест 1.1 Реєстрація користувача

|  |  |
| --- | --- |
| Початковий стан системи | Користувач знаходиться на сторінці реєстрації |
| Вхідні дані | Електронна пошта, пароль, підтвердження паролю |
| Опис проведення тесту | Вводиться коректна нова пошта, пароль (≥10 символів, літера+цифра+спецсимвол), підтвердження паролю. Натискається «Зареєструватися». |
| Очікуваний результат | Реєстрація успішна, перенаправлення на сторінку входу, запис у базі даних. |
| Фактичний результат | Збігається з очікуваним. |

Таблиця 4.4 – Тест 1.2 Авторизація

|  |  |
| --- | --- |
| Початковий стан системи | Користувач на сторінці входу |
| Вхідні дані | Ім'я користувача та пароль |
| Опис проведення тесту | Вводяться коректні дані зареєстрованого користувача. Натискається «Увійти». |
| Очікуваний результат | Успішний вхід, перенаправлення на головну сторінку, відображається меню профілю. |
| Фактичний результат | Збігається. |

Таблиця 4.5 – Тест 2.1 Додавання гри до бібліотеки

|  |  |
| --- | --- |
| Початковий стан системи | Авторизований користувач на сторінці гри |
| Вхідні дані | Статус «Граю», оцінка 8, коментар |
| Опис проведення тесту | Обирається статус, ставиться оцінка, пишеться коментар → «Зберегти». |
| Очікуваний результат | Гра додається до бібліотеки, статус та оцінка відображаються в профілі. |
| Фактичний результат | Збігається. |

Таблиця 4.6 – Тест 3.1 Створення приватного списку

|  |  |
| --- | --- |
| Початковий стан системи | Профіль користувача |
| Вхідні дані | Назва списку «Улюблені RPG», прапорець «Приватний» |
| Опис проведення тесту | Вводиться назва, ставиться галочка приватності → «Створити». |
| Очікуваний результат | Список створено, видно тільки власнику. |
| Фактичний результат | Збігається. |

Таблиця 4.7 – Тест 4.1 Надсилання запиту в друзі

|  |  |
| --- | --- |
| Початковий стан системи | Профіль іншого користувача |
| Опис проведення тесту | Натискається «Додати в друзі». |
| Очікуваний результат | Запит надіслано, статус «pending» у базі. |
| Фактичний результат | Збігається. |

Таблиця 4.8 – Тест 5.1 Пошук гри за назвою

|  |  |
| --- | --- |
| Початковий стан системи | Сторінка пошуку |
| Вхідні дані | Запит «The Witcher 3» |
| Очікуваний результат | Відображається список ігор з RAWG, включаючи Witcher 3. |
| Фактичний результат | Збігається. |

Таблиця 4.9 – Тест 6.1 Завантаження аватару

|  |  |
| --- | --- |
| Початковий стан системи | Власний профіль |
| Вхідні дані | Зображення .jpg < 2 МБ |
| Очікуваний результат | Аватар оновлено, видно на сторінці профілю. |
| Фактичний результат | Збігається. |

Таблиця 4.10 – Тест 7.1 Перегляд приватного списку іншого користувача

|  |  |
| --- | --- |
| Початковий стан системи | Сторінка приватного списку іншого користувача |
| Очікуваний результат | Повідомлення «Цей список приватний» або 403. |
| Фактичний результат | Збігається. |

Таблиця 4.11 – Тест 8.1 Видалення гри зі списку

|  |  |
| --- | --- |
| Початковий стан системи | Сторінка списку |
| Опис проведення тесту | Натискається «Видалити» біля гри. |
| Очікуваний результат | Гра видалена зі списку, але залишається в бібліотеці. |
| Фактичний результат | Збігається. |

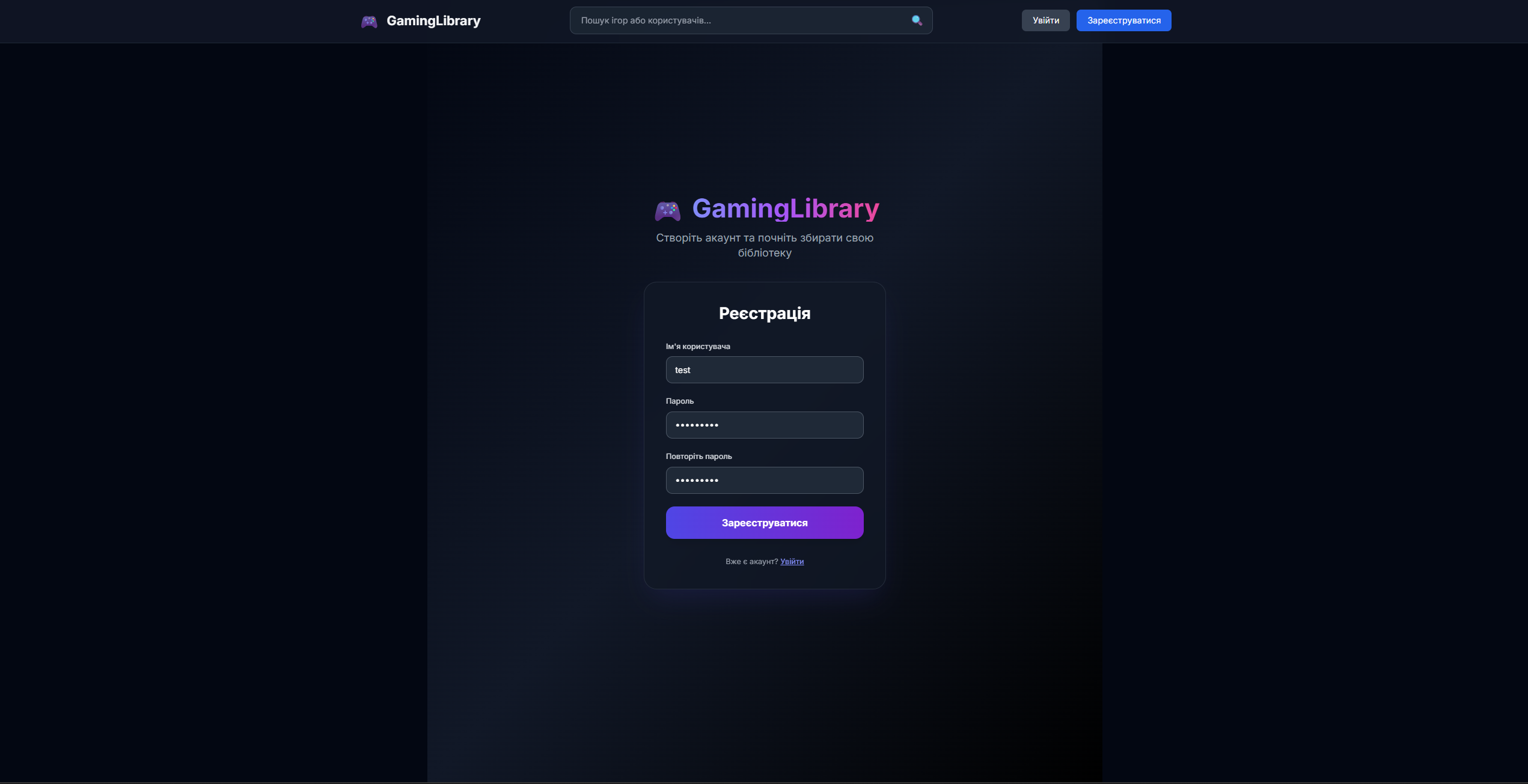
Таблиця 4.12 – Тест 9.1 Перегляд головної сторінки без авторизації

|  |  |
| --- | --- |
| Початковий стан системи | Неавторизований користувач |
| Очікуваний результат | Відображаються топи, новинки, пошукова форма, кнопки «Увійти» / «Реєстрація». |
| Фактичний результат | Збігається. |

## 4.3 Опис контрольного прикладу

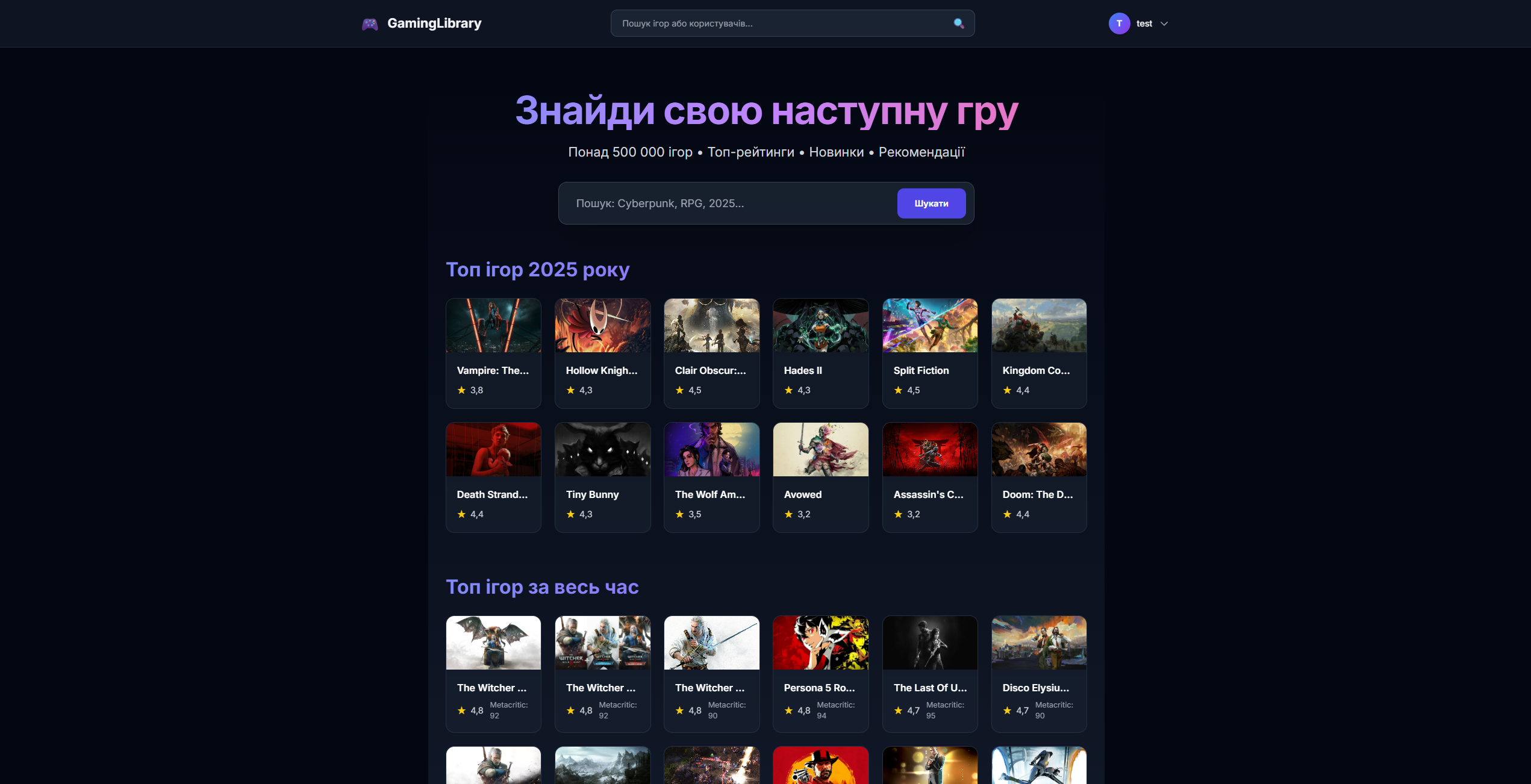
**Контрольний приклад: Повний цикл роботи нового користувача**

1. Користувач заходить на сайт → бачить головну сторінку з топами.
2. Натискає «Реєстрація» → вводить Ім'я test, пароль qwe@123123@ → успішна реєстрація.



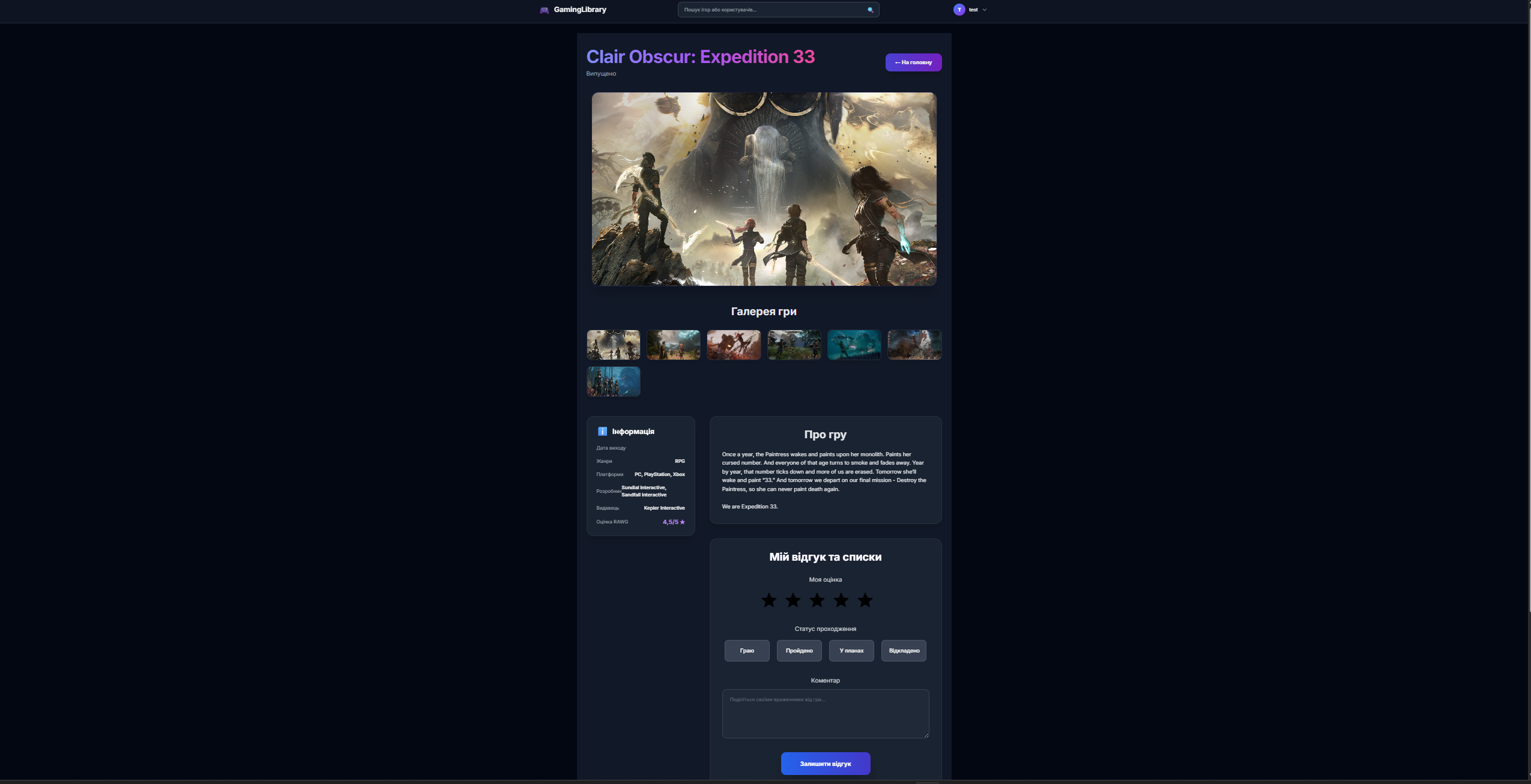
**Рисунок 4.1 - Реєстрація**

1. Входить → потрапляє на головну.



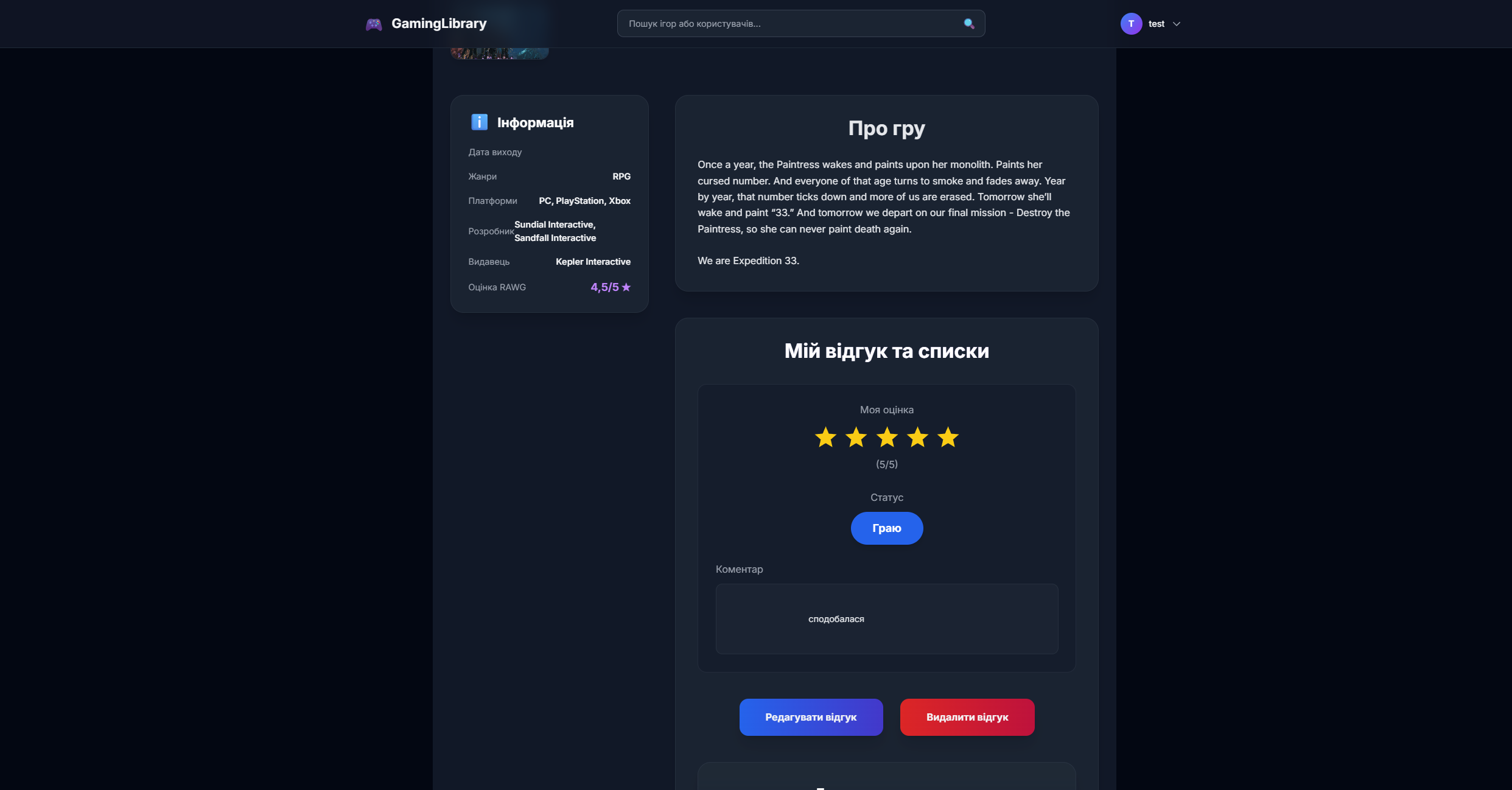
**Рисунок 4.2 - Головна сторінка**

1. Вибирає гру «Clair Obscur: Expedition 33» → переходить на сторінку гри.



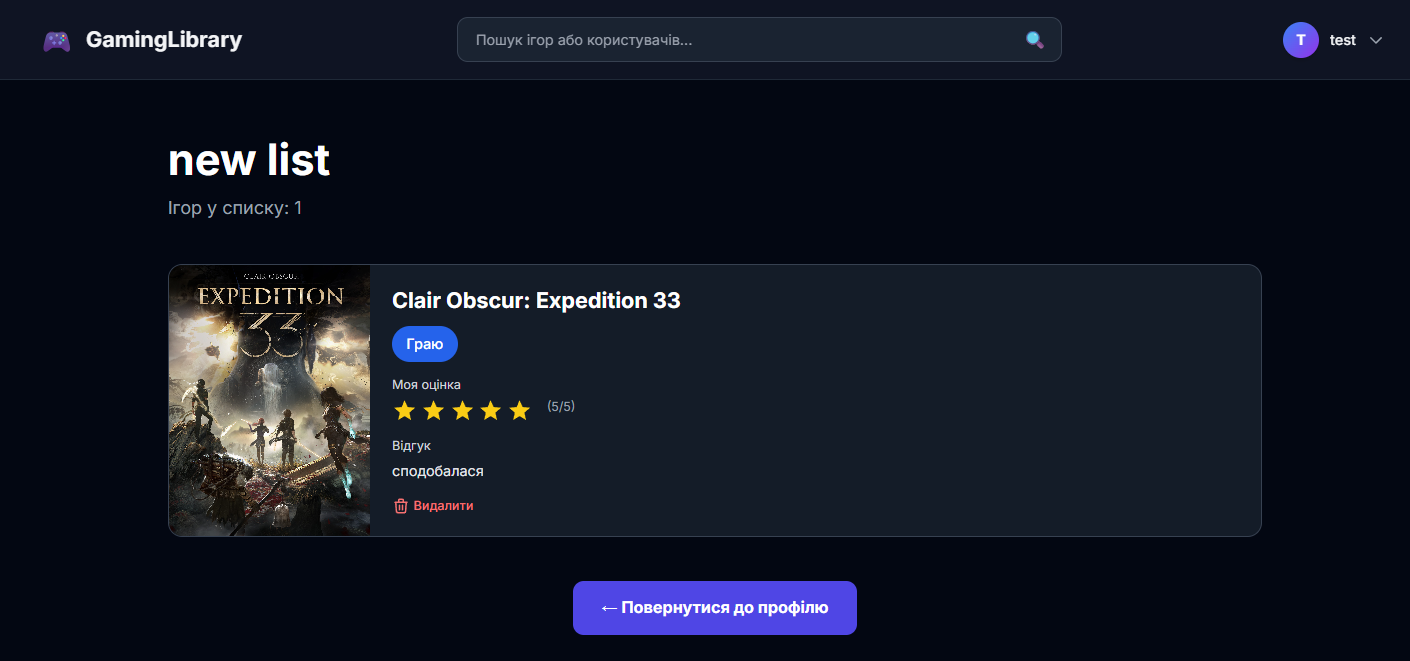
**Рисунок 4.3 - Сторінка гри**

1. Обирає статус «Граю», оцінку 5 → гра додається до бібліотеки.



**Рисунок 4.4 - Сторінка гри з відгуком**

1. Додає гру до нового списку



**Рисунок 4.5 - Сторінка списку з грою**

## **ВИСНОВОК ДО РОЗДІЛУ 4**

У розділі 4 проведено аналіз якості та тестування веб-застосунку «Ігрова бібліотека».

Оцінено ключові метрики якості, інтерфейс адаптивний та інтуїтивно зрозумілий, надійність забезпечена серверними перевірками, Підтримуваність висока завдяки модульній структурі коду та використанню стандартів Django.

Виконано мануальне функціональне тестування 10 основних сценаріїв використання (реєстрація, авторизація, додавання ігор, створення списків, робота з друзями, пошук, завантаження аватару тощо). Усі тести пройшли успішно, фактичні результати збіглися з очікуваними.

Описано повний контрольний приклад життєвого циклу нового користувача — від реєстрації до взаємодії та бібліотекою ігор.

# **5 ПОВНА ІНСТРУКЦІЯ КОРИСТУВАЧА**

## **5.1 Встановлення програмного забезпечення**

Веб-застосунок «Ігрова бібліотека» є серверним застосунком і не потребує встановлення на комп’ютері кінцевого користувача. Робота здійснюється виключно через веб-браузер. Для розробника або адміністратора, який розгортає застосунок локально або на сервері, процес встановлення складається з таких кроків:

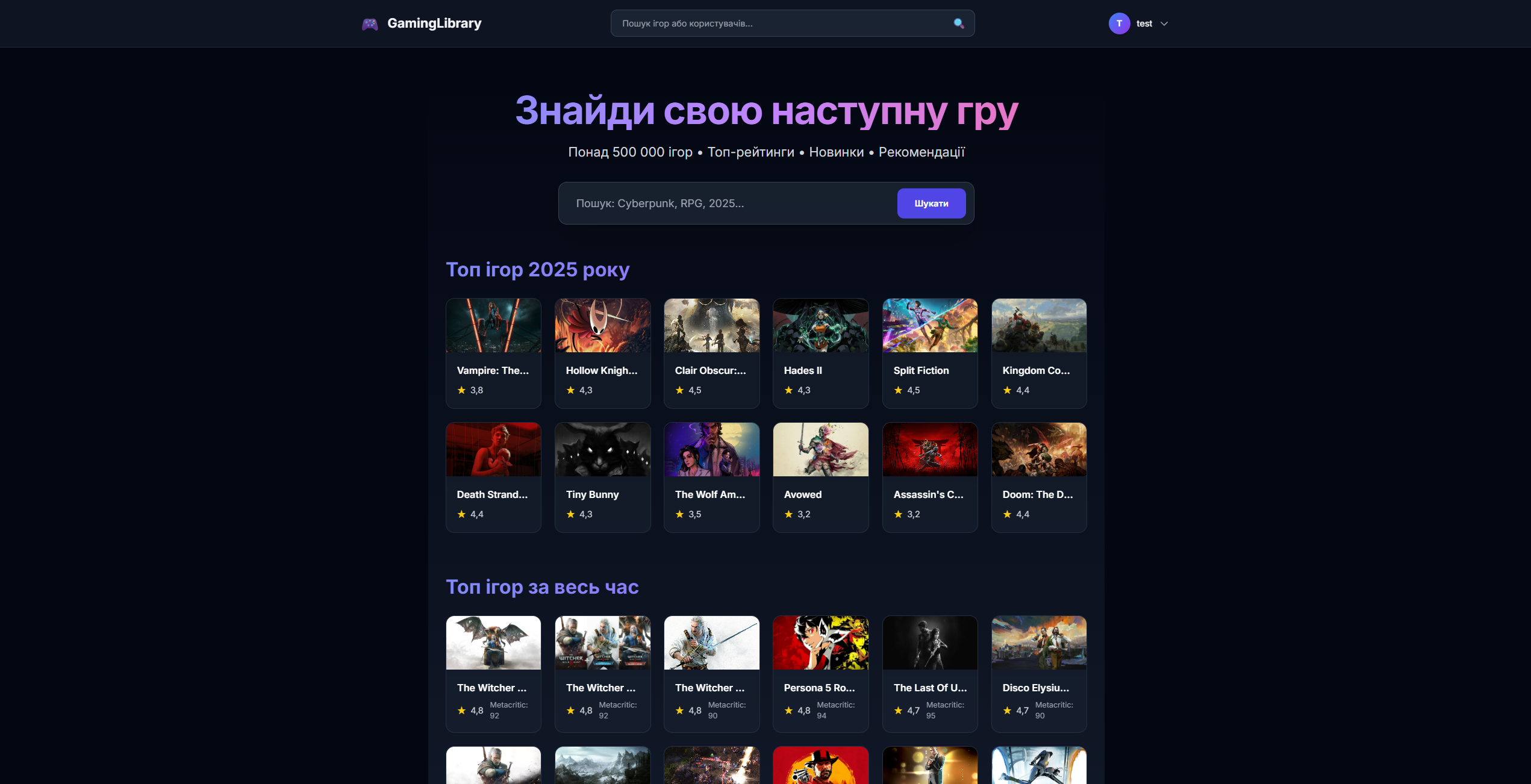
1. Встановити Python 3.10+.
2. Завантажити проєкт з GitHub (або скопіювати папку проєкту).
3. Відкрити папку проєкту в PyCharm Community Edition.
4. Встановити залежності: pip install django requests pillow.
5. Застосувати міграції бази даних: python manage.py makemigrations → python manage.py migrate.
6. Створити суперкористувача (адміністратора): python manage.py createsuperuser.
7. Запустити сервер розробки: python manage.py runserver.
8. Відкрити в браузері: [http://127.0.0.1:8000/](http://127.0.0.1:8000/?referrer=grok.com).

Для розгортання на продакшен-сервері (наприклад, Render, Railway, Heroku, VPS)

## **5.2 Інструкція користувача**

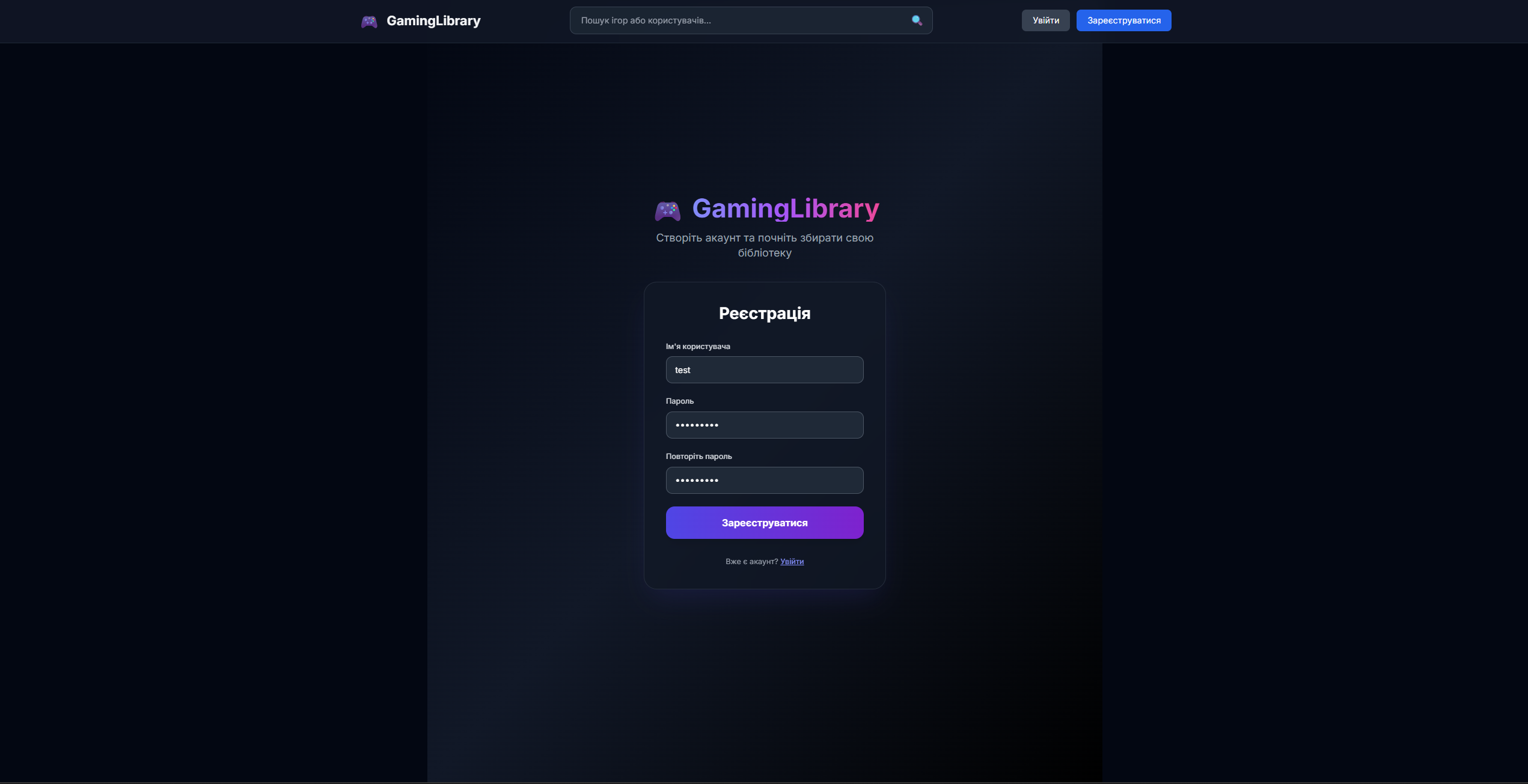
Робота з веб-застосунком «Ігрова бібліотека» здійснюється через будь-який сучасний браузер (Chrome, Firefox, Edge, Safari).

**Крок 1. Перехід на сайт** Відкрийте браузер і перейдіть за адресою (локально: [http://127.0.0.1:8000/](http://127.0.0.1:8000/?referrer=grok.com))



**Рисунок 5.1- Головна сторінка**

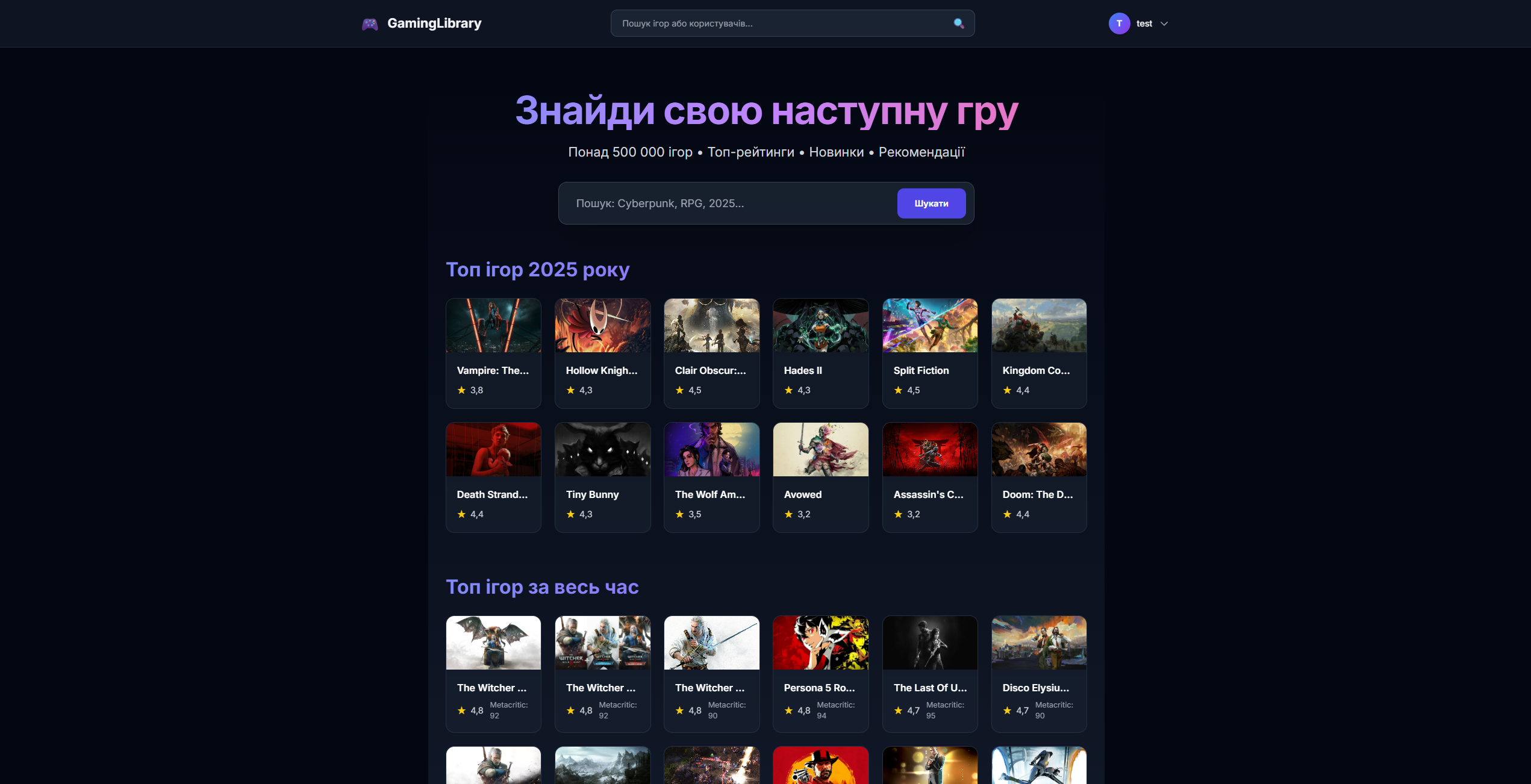
**Крок 2. Реєстрація** Натисніть «Зареєструватися» у верхньому правому куті → введіть ім’я користувача, пароль (≥8 символів), повторіть пароль → «Зареєструватися».



**Рисунок 5.2- Реєстрація**

**Крок 3. Головна сторінка** На головній сторінці доступні:

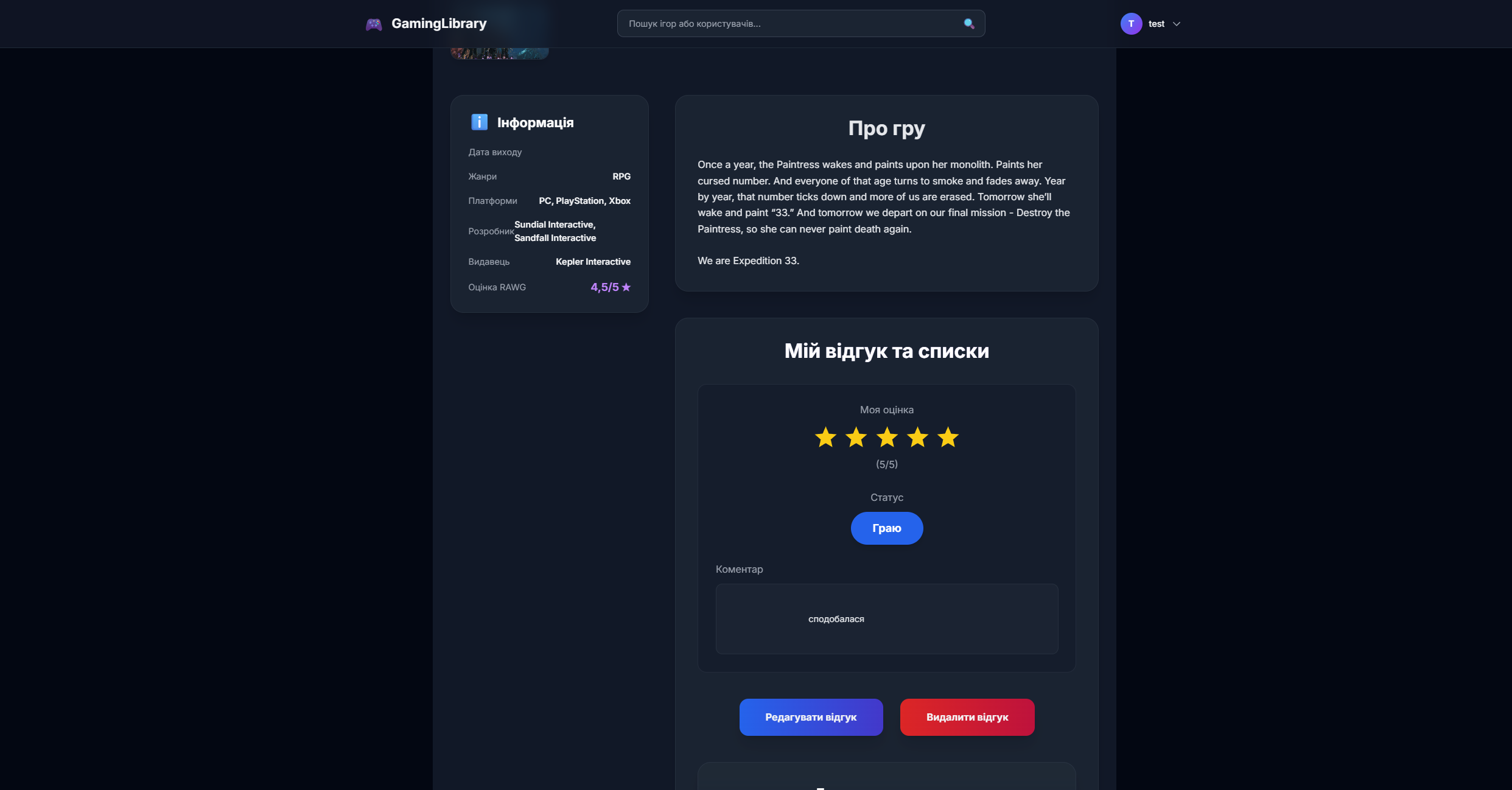
* Пошуковий рядок (шукайте ігри за назвою).
* Блоки: Топ ігор 2025, Топ за весь час, Гарячі новинки, Очікувані релізи 2026. Клікніть на будь-яку гру → відкриється детальна сторінка.



**Рисунок 5.3- Головна сторінка**

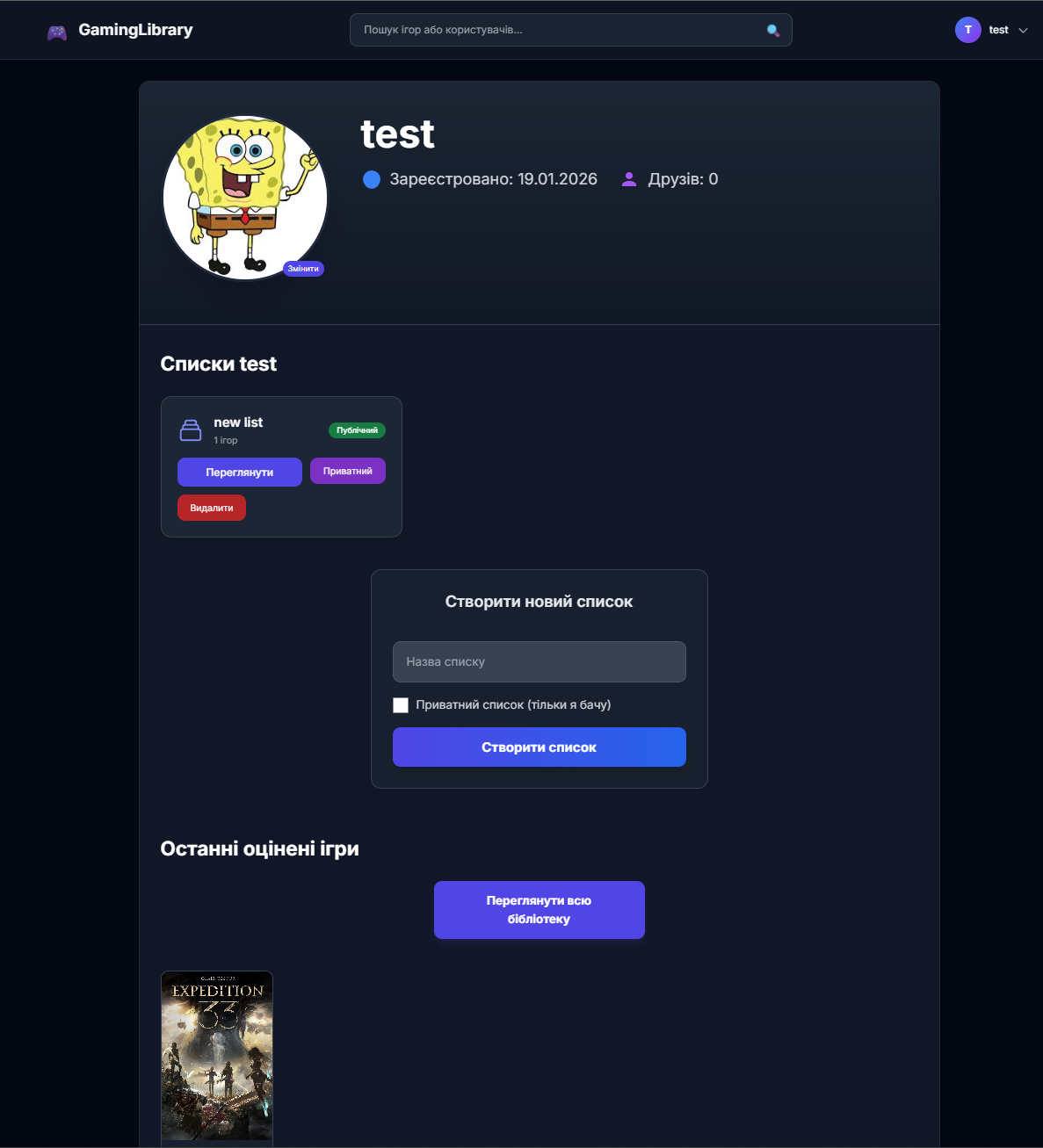
**Крок 4. Робота з грою** На сторінці гри:

* Обираєте статус (Граю / Пройдено / Планую / Кинув).
* Ставите оцінку (1–10 зірок, крім статусу «Планую»).
* Пишесте коментар (опціонально).
* Додаєте гру до існуючого списку або створюєте новий. Натискаєте «Зберегти» → гра додається до вашої бібліотеки.



**Рисунок 5.4 Сторінка гри**

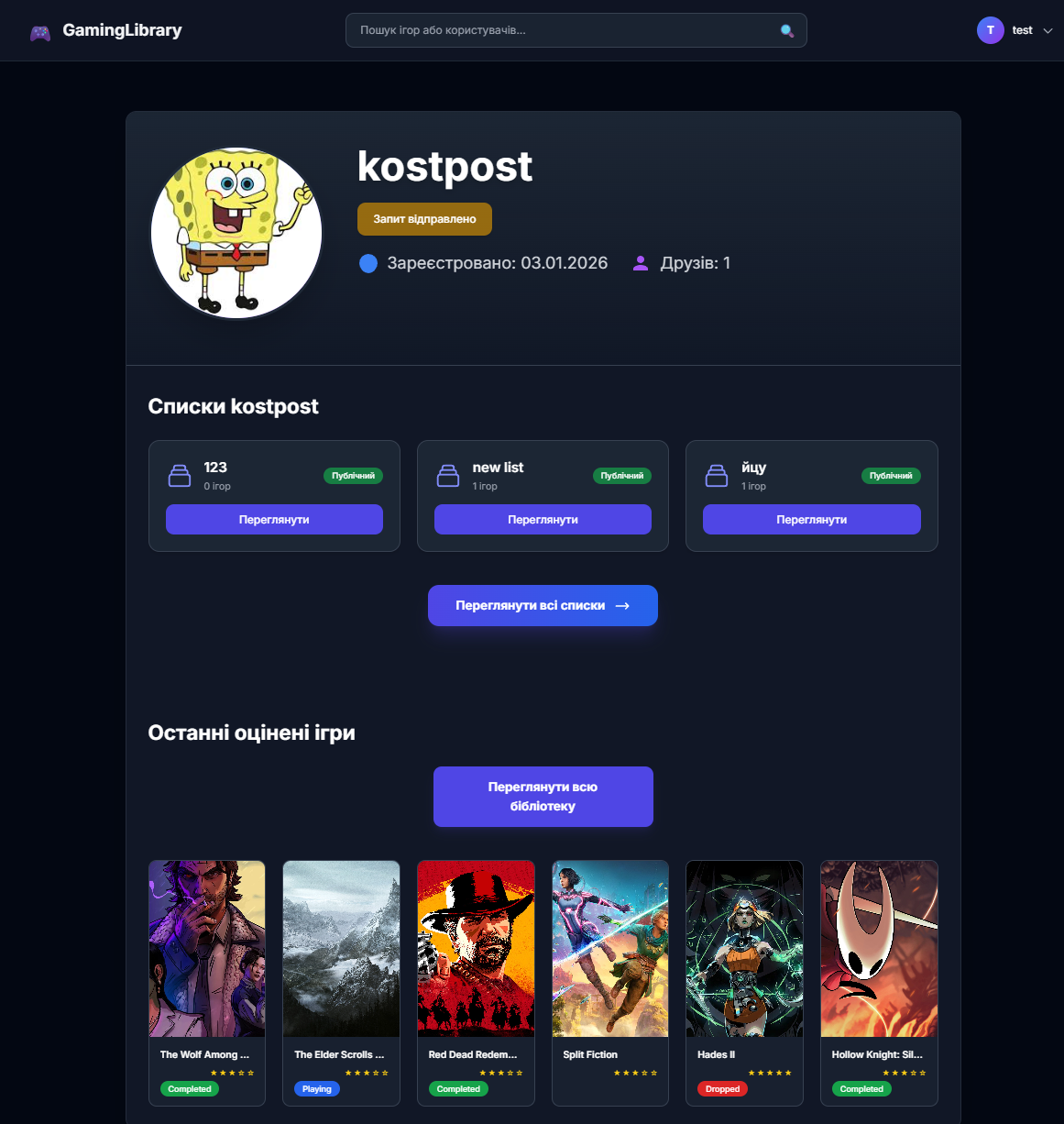
**Крок 5. Профіль та бібліотека** Натисніть на аватар → «Профіль». Тут видно: аватар, статистику, останні ігри, списки, друзів.



**Рисунок 5.5 Сторінка користувача**

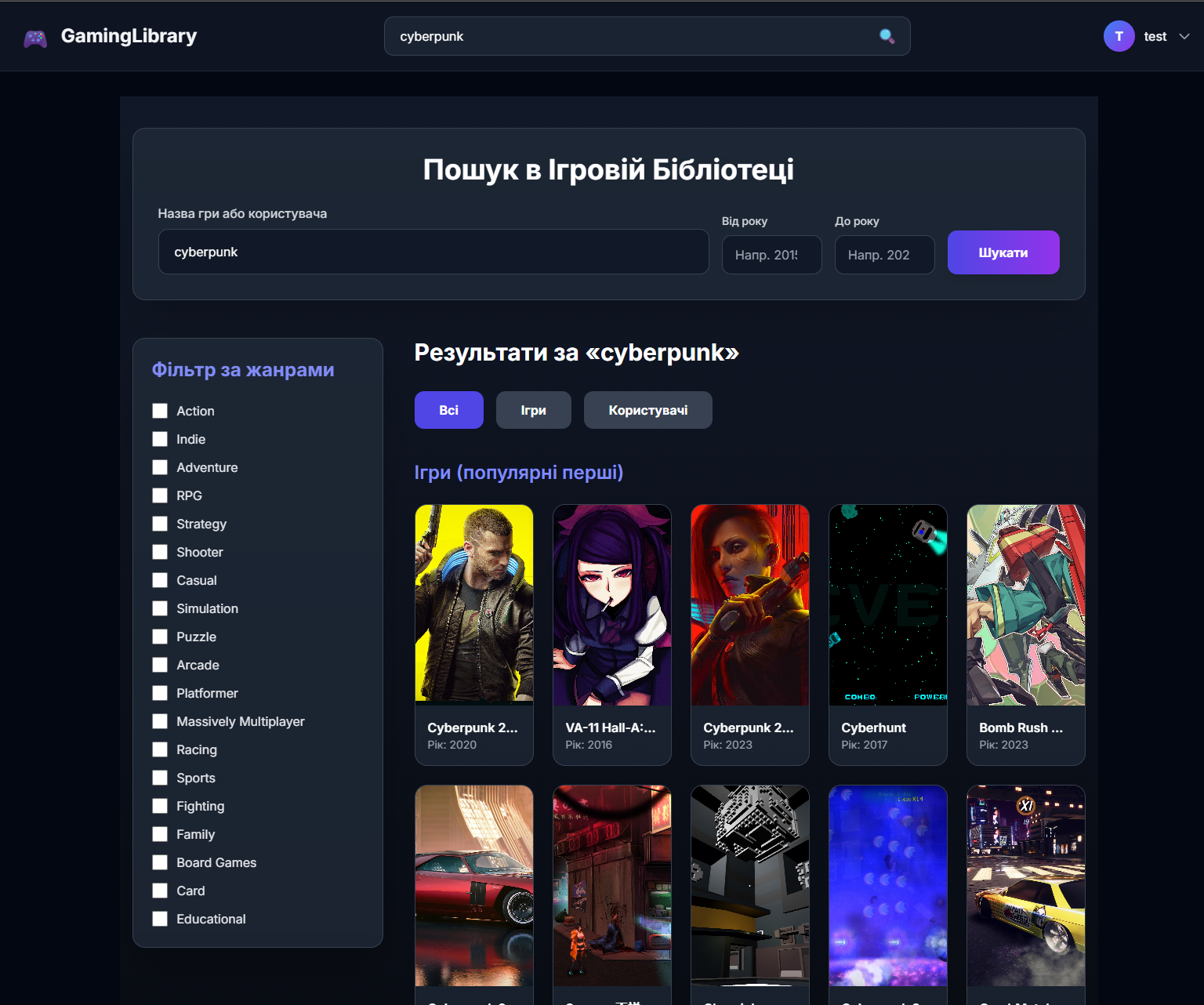
**Крок 6. Друзі** На профілі іншого користувача:

* «Додати в друзі» → надсилається запит.
* У своєму профілі: приймайте/відхиляйте запити, видаляйте друзів.



**Рисунок 5.6 Сторінка іншого користувача**

**Крок 7. Пошук ігор** У верхньому пошуковому рядку введіть назву гри або фільтри (роки, жанри) → переглядайте результати.



**Рисунок 5.7 Сторінка пошуку**

## **ВИСНОВКОК ДО РОЗДІЛУ 5**

У розділі 5 наведено повну інструкцію користувача для веб-застосунку «Ігрова бібліотека».

Описано покрокове встановлення середовища розробки (Python, Django, залежності, запуск сервера runserver) для локального тестування та розгортання. Для кінцевого користувача застосунок не потребує встановлення — доступ здійснюється через браузер за адресою сайту.

Детально викладено послідовність дій користувача: від першого відвідування сайту, реєстрації та авторизації, до основних сценаріїв використання — пошук ігор, додавання їх до бібліотеки, встановлення статусів та оцінок, створення та управління списками, взаємодія з друзями, зміна аватару та вихід з системи. Усі кроки супроводжуються рекомендаціями щодо введення даних та очікуваними результатами.

Інструкція є повною, зрозумілою та орієнтованою на користувача-початківця. Вона охоплює як базові (пошук, перегляд), так і розширені функції (списки, друзі, приватність). Документ може бути використаний як посібник користувача або додаток до технічного завдання.

# **СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ**

1. Технічне завдання. Веб-застосування «Ігрова бібліотека» : ТЗ КПІ.ІП-з31 / Ткаченко К. ; кер. роботи Ф. Смілянець. – Київ : КПІ ім. Ігоря Сікорського, 2025. – 11 с.
2. Django Documentation [Електронний ресурс] / Django Software Foundation. – Режим доступу: [https://docs.djangoproject.com/en/5.1/](https://docs.djangoproject.com/en/5.1/?referrer=grok.com). – Дата звернення: 19.01.2026.
3. RAWG Video Games Database API Documentation [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [https://rawg.io/apidocs](https://rawg.io/apidocs?referrer=grok.com). – Дата звернення: 19.01.2026.
4. Holovaty A., Kaplan-Moss J. The Definitive Guide to Django: Web Development Done Right. – 3rd ed. – Apress, 2023. – 512 с.
5. Tailwind CSS Documentation [Електронний ресурс] / Tailwind Labs. – Режим доступу: [https://tailwindcss.com/docs](https://tailwindcss.com/docs?referrer=grok.com). – Дата звернення: 19.01.2026.
6. Python Software Foundation. Python 3.12 Documentation [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [https://docs.python.org/3.12/](https://docs.python.org/3.12/?referrer=grok.com). – Дата звернення: 19.01.2026.
7. ISO/IEC 25010:2011. Systems and software engineering — Systems and software Quality Requirements and Evaluation (SQuaRE) — System and software quality models.
8. Pillow (PIL Fork) Documentation [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [https://pillow.readthedocs.io/en/stable/](https://pillow.readthedocs.io/en/stable/?referrer=grok.com). – Дата звернення: 19.01.2026.
9. Requests: HTTP for Humans [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [https://requests.readthedocs.io/en/latest/](https://requests.readthedocs.io/en/latest/?referrer=grok.com). – Дата звернення: 19.01.2026.