

Министерство образования и науки Республики Башкортостан
Государственное автономное профессиональное образовательное
учреждение
Уфимский колледж статистики, информатики и вычислительной техники

ОТЧЁТ ПО УЧЕБНОЙ ПРАКТИКЕ 04.01

Руководитель проекта

_____ О.В.Фатхуллова
«___» _____ 2025 г.

Студент гр. 22П-2

_____ А.А.Мухитова
«___» _____ 2025 г.

2025

СОДЕРЖАНИЕ

лист

Введение	3
1 Техническое задание	4
1.1 Назначение разработки	4
1.2 Требования к программе	4
1.3 Требования к функциональным характеристикам	5
1.4 Стадии и этапы разработки	6
1.5 Описание входной информации	7
1.6 Описание выходной информации	7
2 Разработка прототипа	11
3 Структура проекта	15
4 Описание запросов API	16
5 Результаты работы	33
Заключение	45

ВВЕДЕНИЕ

Настоящий отчет описывает процесс и результаты разработки веб-приложения «PlayTime» - готовой платформы, предназначеннной для поиска единомышленников и организации совместных игр в настольные игры.

Актуальность данного проекта обусловлена растущей популярностью настольных игр как формы живого социального взаимодействия. Несмотря на этот тренд, потенциальным игрокам и организаторам часто не хватает удобного и специализированного инструмента для быстрого поиска компаний, согласования времени и места проведения игр. Существующие решения, такие как социальные сети или мессенджеры, не предоставляют целостного сервиса, объединяющего календарь событий, систему бронирования и тематическое сообщество.

Целью проекта являлось создание полнофункционального веб-приложения, которое решает эти проблемы, предоставляя пользователям удобную и безопасную среду для организации своего досуга.

В данном отчёте подробно рассматриваются реализованная архитектура проекта, ключевые функции готового продукта, использованные технологии, а также выводы о проделанной работе и потенциальных направлениях для дальнейшего развития платформы «PlayTime».

1 Техническое задание

1.1 Назначение разработки

Разработка веб-приложения «PlayTime» инициирована с целью решения конкретной проблемы – сложности в поиске компаний и организации игровых встреч для любителей настольных игр. Существующие средства коммуникации (социальные сети, форумы) не предоставляли специализированного инструмента для этого, приводя к неэффективной трате времени и разрозненности сообщества.

Назначением проекта стало создание централизованной цифровой платформы, которая:

- автоматизирует процесс поиска игроков и организации событий;
- структурирует информацию о играх и предстоящих встречах;
- объединяет разрозненных пользователей в тематическое сообщество с удобными инструментами для взаимодействия.

Таким образом, разработанный продукт закрывает существующий пробел на рынке досуговых услуг, предоставляя целевой аудитории законченное и удобное решение для планирования своего хобби.

1.2 Требования к программе

Для реализации веб-приложения «PlayTime» был применён следующий технологический стек и дизайн-решения:

1.2.1 технологический стек разработки:

- frontend: vue.js с использованием функциональных компонентов и хуков;
- backend: c# с фреймворком asp.net core для rest api, JavaScript для методов на клиентской стороне;
- база данных: mysql 8.0 с использованием entity framework core;

1.2.2 дизайн-решения и интерфейс:

- реализована светлая тема с акцентным цветом #ff596f и текстовыми оттенками #292a57;
- применён шрифт «Montserrat Alternates» в соответствии с утвержденной иерархией;
- адаптивный интерфейс с закругленными элементами и минималистичным дизайном;
- разработан логотип и иллюстрации, тематически связанные с настольными играми.

1.3 Требования к функциональным характеристикам

Разработанное веб-приложение «PlayTime» реализует следующий набор функциональных характеристик, структурированных по ролям пользователей:

1.3.1 функциональные требования для неавторизованных пользователей;

1.3.1.1 просмотр календаря предстоящих публичных событий;

1.3.1.2 поиск событий с применением фильтров по:

- дате проведения;
- наименованию настольной игры;
- количеству игроков;
- ключевым словам в названии или описании события.

1.3.1.3 регистрация новой учетной записи в системе с использованием адреса электронной почты, имени, пароля;

1.3.2 функциональные требования для авторизованных пользователей (клиент);

1.3.2.1 требования к системе аккаунтов;

- авторизация в системе по адресу электронной почты и паролю;
- просмотр и редактирование информации в личном профиле пользователя.

1.3.2.2 требования к работе с календарем и поиском событий;

- использование расширенного поиска событий с применением фильтров;

- подача заявки на участие в выбранном событии;
- отмена ранее поданной заявки на участие в событии.

1.3.2.3 требования к организации событий;

- создание нового события через веб-интерфейс;
- отмена созданных пользователем событий.

1.3.3 функциональные требования для администратора системы;

1.3.3.1 модерация пользовательского контента:

- просмотр и отмена созданных пользователями событий;
- управление пользователями: просмотр, смена ролей.

1.3.3.2 управление справочной информацией;

- добавление новых наименований настольных игр в общедоступный каталог;
- редактирование описаний и атрибутов существующих в каталоге игр.

Таким образом, в разработанном продукте полностью реализован весь запланированный функционал, обеспечивающий удобный и полный цикл взаимодействия пользователя с платформой от поиска события до его организации и администрирования.

1.4 Стадии и этапы разработки

План-график по разработке веб-приложения «PlayTime» составлен в соответствии с техническим заданием и устанавливает последовательность, сроки и содержание всех этапов проекта. Пример представлен в таблице 1.4.1.

Таблица 1.4.1 – Этапы разработки

Название этапа	Сроки выполнения	Отчётность
Анализ и проектирование	17.09 - 24.09	Предметная область Схема взаимодействия ПО Use-Case Диаграмма классов Входная и выходная информация с шаблоном

Продолжение таблицы 1.4.1

1	2	3
Проектирование базы данных	25.09 - 29.09	База данных Описание структуры БД
Создание прототипа	07.10 - 09.10	Прототип
Разработка API	10.10 - 25.10	API, документация API
Тестирование	26.10 - 27.10	Протоколы тестирования на вход в систему Модульные тесты
Финальное проектирование	02.11 - 03.11	Диаграмма развертывания Техническое задание (функционал, интерфейс)
Подготовка к тестированию	04.11 - 05.11	Контрольные примеры для тестирования проекта
Функциональное тестирование	06.11 - 15.11	Тестирование проектов (функциональное, юзабилити) Чек-лист Тест-кейс
Документирование	16.11 - 18.11	Руководство пользователя по проекту Отчет по проекту

1.5 Описание входной информации

Входные данные – это информация, поступающая в систему, чтобы она могла с ними работать.

К входной информации относятся:

- данные о пользователях;
- информация о настольных играх;
- заявки на участие в мероприятиях;

1.6 Описание выходной информации

В процессе работы системы выходной информацией будут являться отклонение записи на событие, отчёты о проведённых мероприятиях, отчёты

об активности пользователей. Описание выходных документов представлено в таблице 1.6.1.

Таблица 1.6.1 – Описание выходных документов

Наименование документа (шифр)	Периодичность выдачи документа	Кол-во экз.	Куда передаются
1	2	3	4
Подтверждение записи на событие	Сразу после подачи пользователем заявки на участие	1	Пользователю на почту
Отклонение записи на событие	При отклонении заявки пользователя организатором	1	Пользователю на почту
Отчёт о проведённых мероприятиях	При необходимости	1	Администратору системы
Отчёт об активности пользователей	При необходимости	1	Администратору системы

Шаблоны выходных документов представлены в таблицах 1.6.2 – 1.6.6.

Таблица 1.6.2 – Шаблон выходного документа «Подтверждение записи на событие»

Подтверждение записи на игротеку _____

Здравствуйте, _____ !
Это автоматическое подтверждение того, что Ваша заявка на участие в игре была принята. Ждём Вас, чтобы разделить радость от любимых игр в отличной компании!

Подробная информация:
Событие: _____
Дата и время: _____ , с: _____ до: _____

Продолжение таблицы 1.6.2

Место проведения: _____
Важный момент:
Количество мест ограничено. Если Вы понимаете, что не сможете прийти, пожалуйста, отмените запись через сайт или напишите напрямую организатору, чтобы Ваше место мог занять другой игрок.
До скорой встречи за игровым столом!
С уважением,
Команда PlayTime

Таблица 1.6.3 – Шаблон выходного документа «Отклонение записи на событие»

Отмена записи на событие «_____» на ___. ___. ____
Здравствуйте, _____!
К сожалению, событие «_____» от ___. ___. ____ было отменено.
На нашем сайте Вы также можете ознакомиться с другими мероприятиями.
До новых встреч!
С уважением,
Команда PlayTime

Таблица 1.6.4 – Шаблон выходного документа «Отчёт о проведённых мероприятиях»

Отчёт о проведённых мероприятиях на платформе PlayTime		
Период отчета: с ___. ___. ___ по ___. ___. ___		
Дата формирования отчета: ___. ___. ___		
Показатель	Значение	Динамика
Общее количество мероприятий	____	___ %
Среднее кол-во игроков	____	____

Продолжение таблицы 1.6.4

Статусы мероприятий		
Показатель	Значение	Динамика
Успешно проведено	____ (%)	—
Отменено	____ (%)	__ %
Топы и география		
Показатель	Значения	Комментарий
Топ 5 городов	1. 2. 3. 4. 5.	
Топ 5 игр	1. 2. 3. 4. 5.	

Таблица 1.6.5 – Шаблон выходного документа «Отчёт об активности пользователей»

Отчёт об активности пользователей PlayTime		
Период отчета: с _____. _____. _____. по _____. _____. _____.		
Дата формирования отчета: _____. _____. _____.		
Регистрация и активность		
Показатель	Значение	Динамика
Новые пользователи	____	__ %
DAU (ежедневные)	____	—
WAU (еженедельные)	____	—
MAU (ежемесячные)	____	—

2 Разработка прототипа

Веб-приложение состоит из нескольких страниц:

- «главная». На странице находится баннер с общей информацией о проекте и навигация в шапке. Интерфейс страницы показан на рисунке 2.1. При нажатии на кнопку «Начать играть» открывается модальное окно с регистрацией и авторизацией. Внешний вид форм отображён на рисунках 2.2 – 2.3.

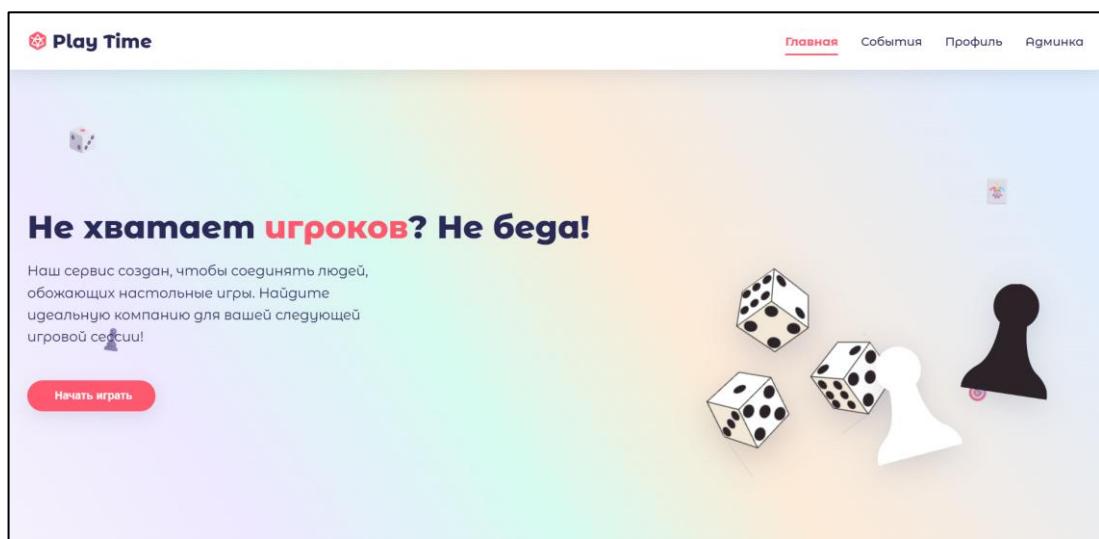


Рисунок 2.1 – Главная

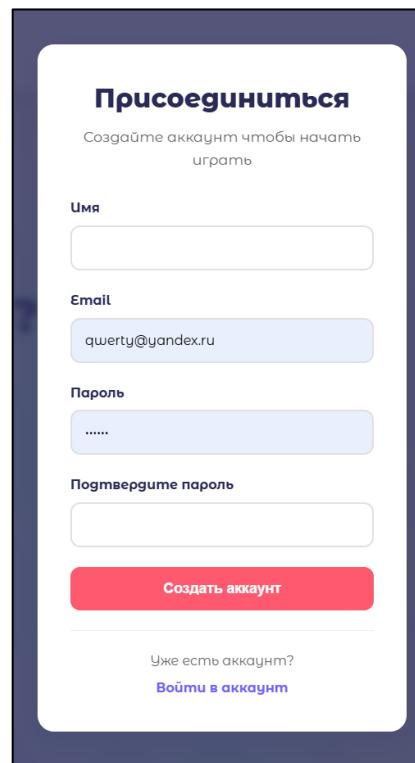


Рисунок 2.2 – Модальное окно с регистрацией

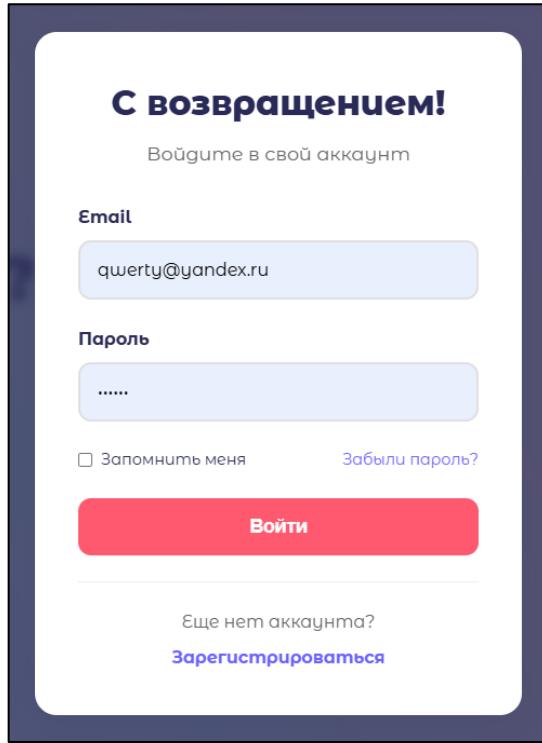


Рисунок 2.3 – Модальное окно с авторизацией

– «события». Страница с выводом всех активных событий и фильтрацией по городу, игре, дате, количеству игроков и названию/описанию. Пример представлен на рисунке 2.4. При нажатии на кнопку «Создать событие» открывается модальное окно с формой. Внешний вид формы отображён на рисунке 2.5.

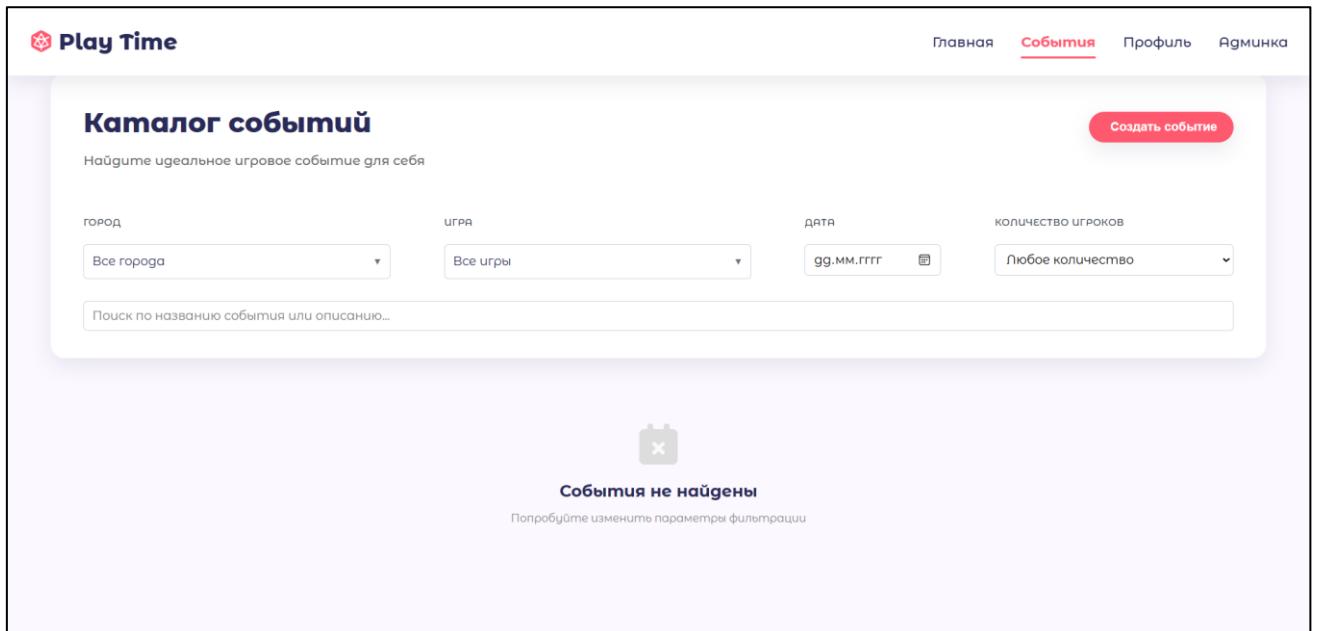
Страница каталога событий на сайте Play Time. Виджет имеет темную тему с белым фоном для поля ввода. Виджет имеет темную тему с белым фоном для поля ввода. Текст 'Каталог событий' в центре. Кнопка 'Создать событие' в правом верхнем углу. Форма фильтрации: 'город' (селект 'Все города'), 'игра' (селект 'Все игры'), 'дата' (селект 'gg.мм.гггг' с календарем), 'количество игроков' (селект 'Любое количество'). Поле 'Поиск по названию события или описанию...' с текстом 'События не найдены'. Гиперссылка 'Попробуйте изменить параметры фильтрации'.

Рисунок 2.4 – События

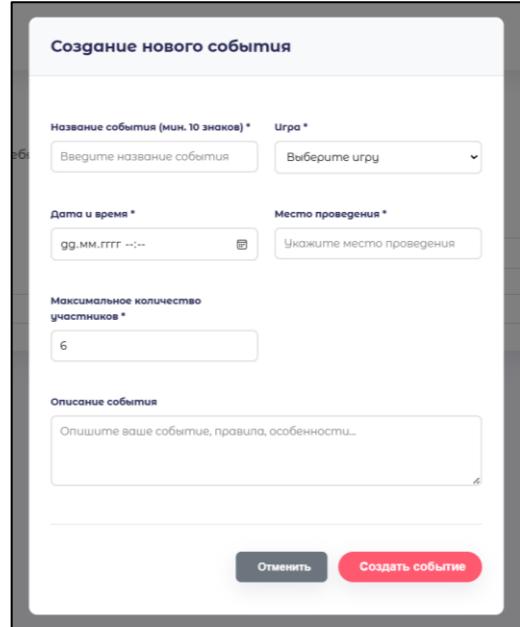


Рисунок 2.5 – Модальное окно для создания нового события

– «профиль». На странице отображается личная информация пользователя с возможностью изменений, созданные им события и те, в которых он сам принимает участие. Пример интерфейса приведён на рисунке 2.6.

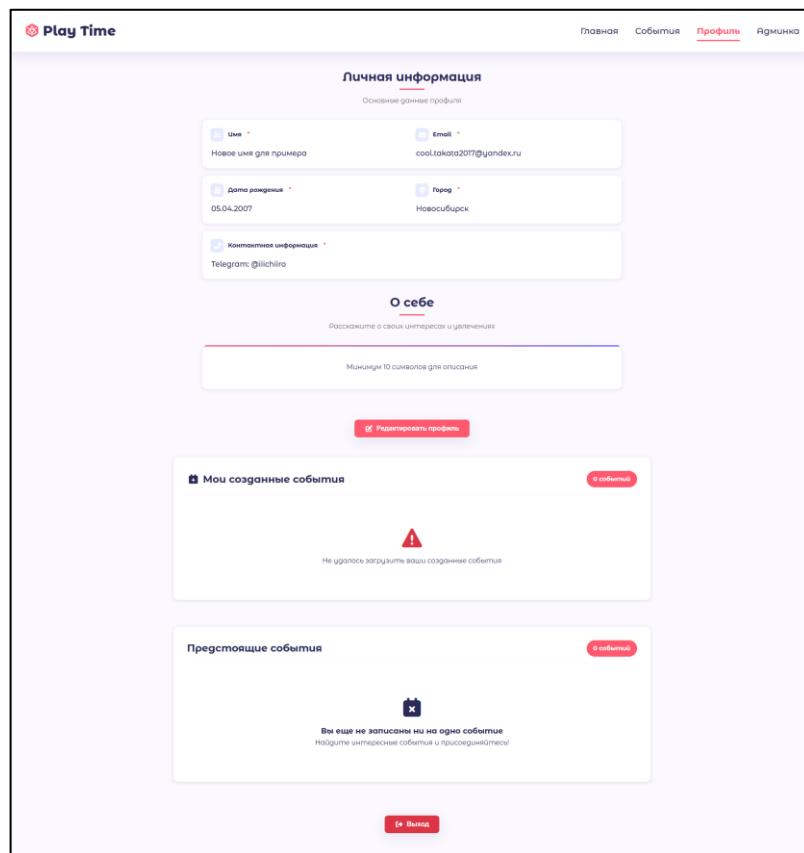


Рисунок 2.6 – Профиль

- «админка». В разделе находится три вкладки – управление играми, событиями, пользователями. Примеры представлены на рисунках 2.7-2.9.

Название	Жанр	Игроки	Дата создания	Действия
Каркассон	Стратегия	2 - 6 игроков	05.11.2025	
Что?..	Карточные	2 - 10 игроков	05.11.2025	
Мафия	Детективные	6 - 12 игроков	05.11.2025	
Пандемия	Кооперативная	2 - 4 игроков	05.11.2025	
Колонизаторы	Стратегическая	3 - 4 игроков	05.11.2025	

Рисунок 2.7 – Управление играми

№	Название	Организатор	Дата и время	Статус	Действия
#1	Вечер Каркасона в Москве	Каркассон Москва, ул. Тверская, д. 15, кафе "Игромека" 0/2 участ.	ID: 1 (Александр Иванов) 15.02.2025, 18:00	ЗАКОНЧЕНО	—

Рисунок 2.8 – Управление событиями

№	Имя	Email	Город	Дата рождения	Роль	Дата регистрации	Контакты
#1	Александр Иванов Любит стратегические игры и кооперативы	alex.ivanov@mail.ru	Москва	15.05.1990	Пользователь	05.11.2025, 12:58	@alex_ivano v
#2	Мария Петрова Фанат карточных игр и вечеринок	maria.petrova@gmail.com	Санкт-Петербург	20.08.1992	Пользователь	05.11.2025, 12:58	@maria_petr ova

Рисунок 2.9 – Управление пользователями

3 Структура проекта

Проект имеет классическую клиент-серверную архитектуру, разделённую на два основных модуля: фронтенд и бэкенд.

- фронтенд реализован на фреймворке Vue.js и отвечает за пользовательский интерфейс, отображение данных и взаимодействие с пользователем;
- бэкенд построен на платформе ASP.NET Core и предоставляет REST API для обработки бизнес-логики, работы с базой данных и аутентификации.

Связь между модулями осуществляется через HTTP-запросы к заранее определенным endpoint API. Модульная схема проекта представлена на рисунке 4.1.

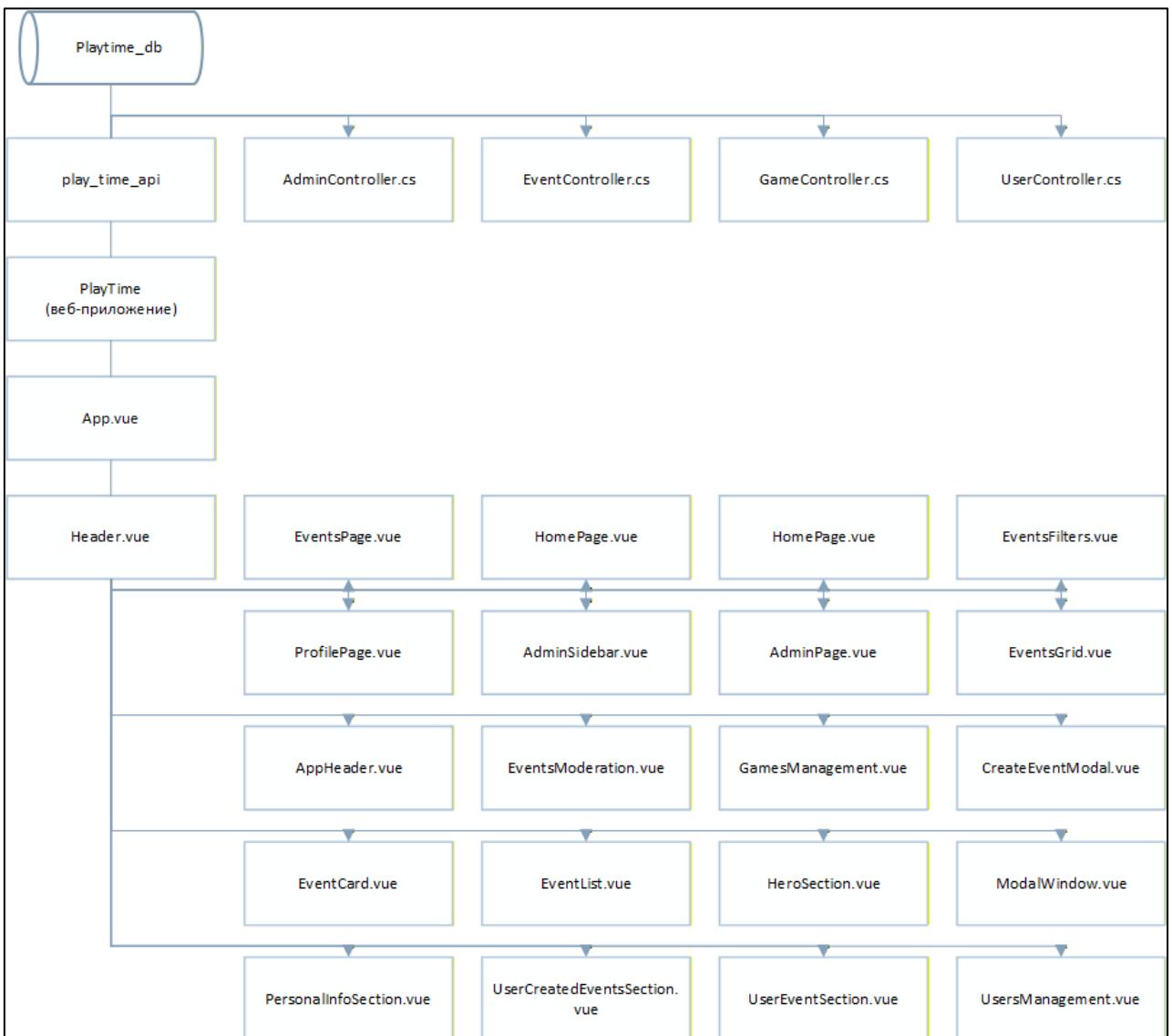


Рисунок 3.1 – Модульная схема

4 Описание запросов API

Разработанное API обеспечивает полный цикл взаимодействия с системой через эндпоинты. Взаимодействие построено вокруг основных сущностей: событий, игр, пользователей и администрировании. Основные контроллеры описаны в таблице 4.1.

Таблица 4.1 – Описание запросов API

Метод	Curl (входные данные)	URL (Строка запроса)	Response body (возвращаемый результат)	Код результата
Получение всех событий	-	GET /api/Event /GetEvent	[{ "eventId": 3, "organizerId": 1, "gameId": 1, "eventName": "имя", "eventDatetime": "2025-10-15T17:31:42", "location": "локация", "maxParticipants": 1, "description": "описание", "status": "Активно", "createdAt": "2025-01-01T00:00:00" }]	200

Продолжение таблицы 4.1

1	2	3	4	5
Редактирование события	idEvent, "eventDatetime": "2025-10-17T15:20:13.5Z", "eventName": "string", "location": "string", "description": "string", "maxParticipants": 0	PUT /api/Event/EditEvent?idEvent=3	«Событие успешно обновлено»	200
Редактирование события	idEvent, "eventDatetime": "2025-10-17T15:20:13.5Z", "eventName": "string", "location": "string", "description": "string", "maxParticipants": 0	PUT /api/Event/EditEvent?idEvent=10	«Событие не найдено.»	400
Присоединение к событию	eventId, userId	POST /api/Event/JoinEvent?eventId=4&userId=2	«Пользователь успешно записан на событие»	200

Продолжение таблицы 4.1

1	2	3	4	5
Присоединение к событию	eventId, userId	POST /api/Event /JoinEvent ?eventId= 10&userId =2	«Событие не найдено.»	404
Присоединение к событию	eventId, userId	POST /api/Event /JoinEvent ?eventId= 4&userId =2	«Пользователь уже записан на это событие.»	400
Присоединение к событию	eventId, userId	POST /api/Event /JoinEvent ?eventId= 4&userId =10	«Пользователь не найден»	404
Присоединение к событию	eventId, userId	POST /api/Event /JoinEvent ?eventId= 3&userId =2	«Достигнуто максимальное количество участников»	400
Присоединение к событию	eventId, userId	POST /api/Event /JoinEvent ?eventId= 5&userId =2	«Нельзя записаться на неактивное событие.»	400

Продолжение таблицы 4.1

1	2	3	4	5
Создание события	<pre>"eventDatetime": "2025-10-17T15:24:23.591Z", "eventName": "string", "location": "string", "description": "string", "maxParticipants": 0, "gameId": 1, "organizerId": 3</pre>	POST /api/Event /AddEvents	«Событие создано»	200
Создание события	<pre>"eventDatetime": "2025-10-17T15:24:23.591Z", "eventName": "string", "location": "string", "description": "string", "maxParticipants": 0, "gameId": 50, "organizerId": 3</pre>	POST /api/Event /AddEvents	«Игра не найдена.»	400

Продолжение таблицы 4.1

1	2	3	4	5
Выход из события	eventId, userId	DELETE /api/Event /RemoveParticipant? eventId=4 &userId=2	«Пользователь успешно вышел из события»	200
Выход из события	eventId, userId	DELETE /api/Event /RemoveParticipant? eventId=10&userId=2	«Событие не найдено»	404
Выход из события	eventId, userId	DELETE /api/Event /RemoveParticipant? eventId=10&userId=15	«Пользователь не найден»	404
Выход из события	eventId, userId	DELETE /api/Event /RemoveParticipant? eventId=3 &userId=3	«Пользователь не записан на это событие»	400

Продолжение таблицы 4.1

1	2	3	4	5
Получение всех игр	-	GET /api/Game /GetGame s	[{ "gameId": 1, "genreId": 1, "gameName": "Каркассон", "minPlayers": 2, "maxPlayers": 5, "description": "Классическая игра по строительству замков и дорог", "createdAt": "2025-10-06T14:28:12", "events": [], "genre": null }]	200
Добавление игры	{ "gameName": "новая игра 2", "minPlayers": 1, "maxPlayers": 4, "description": "новое описание", "genreId": 1, "createdAt": "2025-10-17" }	POST /api/Game /AddGame	«Игра добавлена!»	200

Продолжение таблицы 4.1

1	2	3	4	5
Добавление игры	{ "gameName": "новая игра 2", "minPlayers": 1, "maxPlayers": 4, "description": "новое описание", "genreId": 1, "createdAt": "2025-10-17" }	POST /api/Game/AddGame	«Такая игра уже есть в базе данных.»	400
Поиск игры	name	GET /api/Game/SearchGame?name=%D0%BD%D0%BE%D0%BD%D0%BA%D0%B8%D0%BC%D0%BD%D0%BE%D0%BC	[{ "gameId": 6, "genreId": 1, "gameName": "новая игра 2", "minPlayers": 1, "maxPlayers": 4, "description": "новое описание", "createdAt": "2025-10-17T20:27:57", "events": [], "genre": null }]	200

Продолжение таблицы 4.1

1	2	3	4	5
Поиск игры	name	GET /api/Game /SearchGa me?name =%D0%Б 8%D0%Б 3%D1%8 0%D0%Б 0'	«Игра не найдена.»	400
Получение всех пользователей	-	GET /api/User/ GetUsers	[{ "userId": 1, "name": "Алексей Иванов", "email": "alex@mail.com", "passwordHash": "hashed_password_1", "cityId": 1, "birthDate": "1995-03-15", "description": null, "contactInfo": "@alexey", "role": "Пользователь", "createdAt": "2025-10-06T14:28:05", "city": null, "eventParticipants": [], "events": [] },]	200

Продолжение таблицы 4.1

1	2	3	4	5
Авторизац ия	Email. password	POST /api/User/ Authorizat ion?email =qwe&pa ssword=q we	{ "userId": 4, "name": "qwe", "email": "qwe", "passwordHash": "qwe", "cityId": null, "birthDate": null, "description": null, "contactInfo": null, "role": "Пользователь", "createdAt": "2025-10-15T15:56:11", "city": null, "eventParticipants": [], "events": [] }	200
Авторизац ия	Email. password	POST /api/User/ Authorizat ion?email =qwe&pa ssword=1 23	«Неверный логин или пароль»	404
Регистрац ия	{ "name": "string", "email": "string@yande x.ru", "password": "string", "confirmPassw ord": "string" }	POST /api/User/ Registrati on	«Пользователь успешно зарегистрирован»	200

Продолжение таблицы 4.1

1	2	3	4	5
Регистрац ия	{ "name": "string", "email": "string@yande x.ru", "password": "string", "confirmPassw ord": "string" }	POST /api/User/ Registrati on	«Такая почта уже существует.»	400
Регистрац ия	{ "name": "string", "email": "asdasd@yand ex.ru", "password": "string", "confirmPassw ord": "123" }	POST /api/User/ Registrati on	«Пароль и подтверждение пароля должны совпадать.»	400

Продолжение таблицы 4.1

1	2	3	4	5
Обновление данных	<pre>userId, { "name": "string", "email": "string", "cityId": 1, "birthDate": "2025-10-17", "description": "string", "contactInfo": "string", "currentPassword": "string", "newPassword": "string", "confirmNewPassword": "string" }</pre>	PUT /api/User/ UpdatePro file/6	«Профиль успешно обновлён»	200

Продолжение таблицы 4.1

1	2	3	4	5
Обновление данных	<pre>userId, { "name": "string", "email": "alex@mail.com", "cityId": 1, "birthDate": "2025-10-17", "description": "string", "contactInfo": "string", "currentPassword": "string", "newPassword": "string", "confirmNewPassword": "string" }</pre>	PUT /api/User/ UpdatePro file/6	«Пользователь с таким email уже существует»	400

Продолжение таблицы 4.1

1	2	3	4	5
Обновление данных	<pre>userId, { "name": "string", "email": "asdasx@mail.com", "cityId": 1, "birthDate": "2025-10-17", "description": "string", "contactInfo": "string", "currentPassword": "123", "newPassword": "string", "confirmNewPassword": "string" }</pre>	PUT /api/User/ UpdatePro file/6	«Текущий пароль неверен»	400

Продолжение таблицы 4.1

1	2	3	4	5
Обновление данных	<pre>userId, { "name": "string", "email": "asdasx@mail.com", "cityId": 1, "birthDate": "2025-10-17", "description": "string", "contactInfo": "string", "currentPassword": "string", "newPassword": "123", "confirmNewPassword": "string" }</pre>	PUT /api/User/ UpdatePro file/6	«Новый пароль и подтверждение не совпадают»	400

Продолжение таблицы 4.1

1	2	3	4	5
Получение данных по идентификатору пользователя	userId	GET /api/User/ GetProfile /6	{ "userId": 6, "name": "string", "email": "string", "passwordHash": "RzKH+CmNunFjqJeQiVj3wOrnM+Jd LgJ5kuou3JvtL6g=", "cityId": 1, "birthDate": "2025-10-17", "description": "string", "contactInfo": "string", "role": "Пользователь", "createdAt": "2025-10-17T20:32:57", "city": null, "eventParticipants": [], "events": [] }	200
Получение данных по идентификатору пользователя	userId	GET /api/User/ GetProfile /15	«Пользователь не найден»	404
Получить события, в которых участвует выбранный пользователь	userId	GET /api/Event/ GetEvent ByUser/1 9	«Пользователь не найден»	404

Продолжение таблицы 4.1

1	2	3	4	5
Получить события, в которых участвует выбранный пользователь	userId	GET /api/Event /GetEvent ByUser/1 3	«Пользователь не записан ни на одно активное событие»	404
Получить события, созданные конкретным пользователем	userId	GET /api/Event /GetEventsCreatedByUser/13	«Пользователь не создал ни одного события»	404
Смена роли пользователя	userId, role	PUT /api/Admin/ChangeRole/4534 ?role=Администратор	«Пользователь не найден»	404

Продолжение таблицы 4.1

1	2	3	4	5
Смена роли пользователя	userId, role	PUT /api/Admin/ChangeRole/4534 ?role=Администратор /13?role=Администратор	«Роль успешно сменена»	200

5 Результаты работы

Настоящее руководство пользователя предназначено для ознакомления с основными функциями веб-приложения «PlayTime» и последовательностью действий, необходимых для его корректной и эффективной эксплуатации. В руководстве описаны интерфейсы, действия и процессы, доступные для различных ролей в системе.

Веб-приложение ориентировано на следующие категории пользователей:

- клиент, имеющий возможность вступать или создавать собственные события, редактировать личные данные;
- администратор, модерирующий события, игры и пользователей.

Каждой роли соответствует собственный уровень доступа, от которого зависят функциональные возможности и доступ к разделам системы.

Руководство пользователя для клиента.

Для корректной работы веб-приложения необходимо выполнить следующие шаги в указанной последовательности:

а) запуск серверной части (API);

- откройте решение play_time_api в среде разработки Visual Studio;
- запустите проект на <http://localhost:5119/swagger/index.html>;

б) запуск клиентской части;

- откройте среду разработки Visual Studio Code;
- в открывшейся среде откройте папку проекта PlayTime;
- для открытия встроенного терминала используйте сочетание клавиш Ctrl + ё;
- в терминале выполните команду `npm i` для установки всех необходимых зависимостей проекта;
- после успешной установки выполните команду `npm run dev` для запуска клиентского приложения в режиме разработки;
- при завершении сборки перейдите по ссылке <http://localhost:3000/>;

После запуска веб-приложения происходит переход на главную страницу. В верхней части интерфейса располагается навигационное меню, включающее ссылки на разделы: «Главная», «События», «Профиль». Страница изображена на рисунке 5.

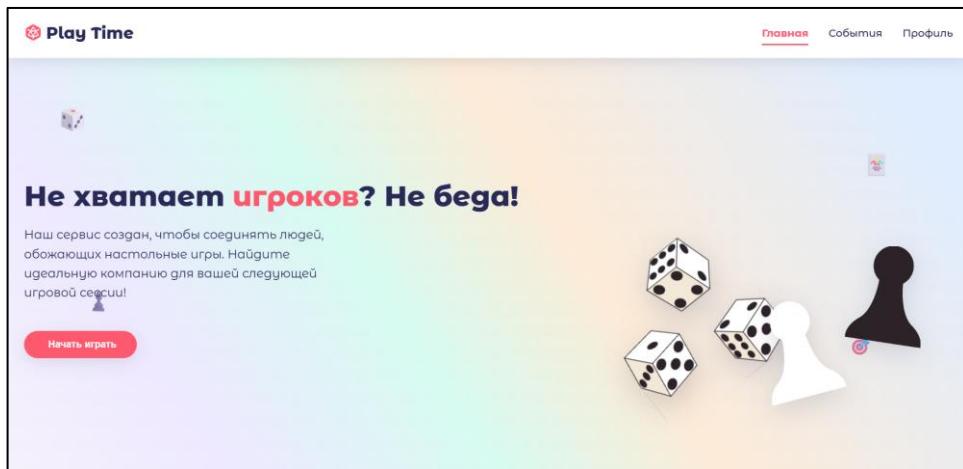


Рисунок 5.1 – Главная страница

Для начала работы с сервисом требуется регистрация. Для регистрации необходимо на главной странице нажать на кнопку «Начать играть», ввести корректные данные во все поля и нажать на кнопку «Создать аккаунт». Пример представлен на рисунке 5.2.

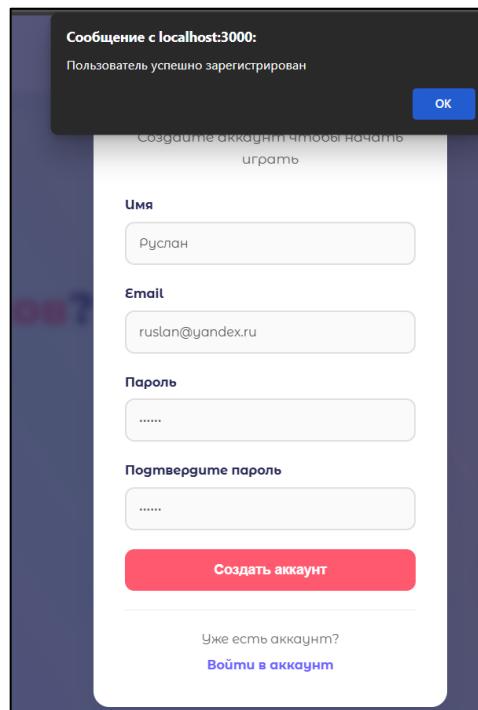


Рисунок 5.2 – Регистрация с корректными полями

После успешной регистрации необходимо войти в аккаунт. Для этого требуется ещё раз нажать на кнопку «Начать играть», перейти во вкладку «Войти в аккаунт», ввести данные, с которыми происходила регистрация, и нажать на кнопку «Войти». Пример формы представлен на рисунке 5.3.

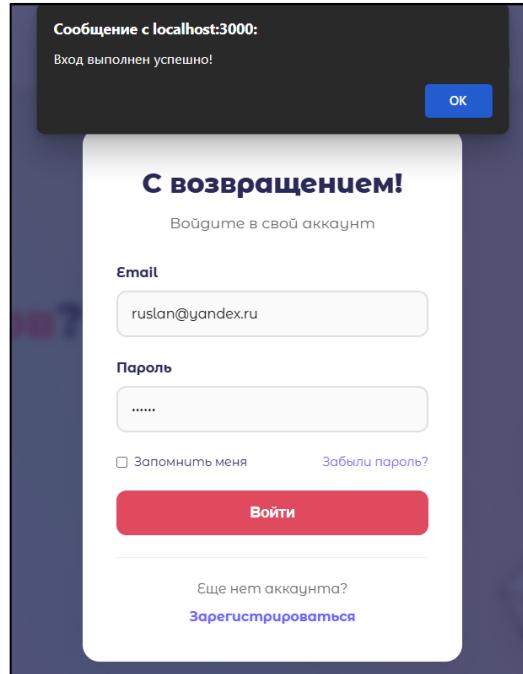


Рисунок 5.3 – Успешная авторизация

Все активные события доступны в разделе «События». Чтобы туда попасть, надо нажать на соответствующую ссылку в шапке веб-приложения. Интерфейс страницы показан на рисунке 5.4.

The screenshot shows the 'Events' section of the Play Time website. At the top, there's a search bar and filters for 'ГОРОД' (All cities), 'ИГРА' (All games), 'ДАТА' (Date), and 'КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ' (Number of players). Below the filters is a search input field. Three event cards are displayed: 1. 'Вечер Каркассона в Москве' (Carcassonne evening in Moscow) by 'Каркассон' (Carcassonne) with 1/2 participants, held on 15 February 2025 at 18:00 at 'Москва, ул. Тверская, д. 15, кафе "Игротека"' (Moscow, Tverskaya st, 15, 'Igroteka' cafe). Organized by 'Александр Иванов'. 2. 'Турнир по Уно в Питере' (Uno tournament in St. Petersburg) by 'Уно' (Uno) with 4/12 participants, held on 20 February 2025 at 19:00 at 'Санкт-Петербург, Невский пр., д. 25, коворкинг "Пространство"' (Saint Petersburg, Nevsky prospekt, 25, 'Prostranstvo' co-working space). Organized by 'Мария Петрова'. 3. 'Ночная мафия в Новосибирске' (Mafia night in Novosibirsk) by 'Мафия' (Mafia) with 5/15 participants, held on 25 February 2025 at 20:00 at 'Новосибирск, ул. Ленина, д. 10, антикафе "Время игр"' (Novosibirsk, Lenin st, 10, 'Vremya igr' anti-cafe). Organized by 'Дмитрий Сидоров'.

Рисунок 5.4 – Страница «События»

Можно отфильтровать события по городу, игре, дате и количеству игроков. Для этого надо поставить нужные фильтры. Пример представлен на рисунке 5.5.

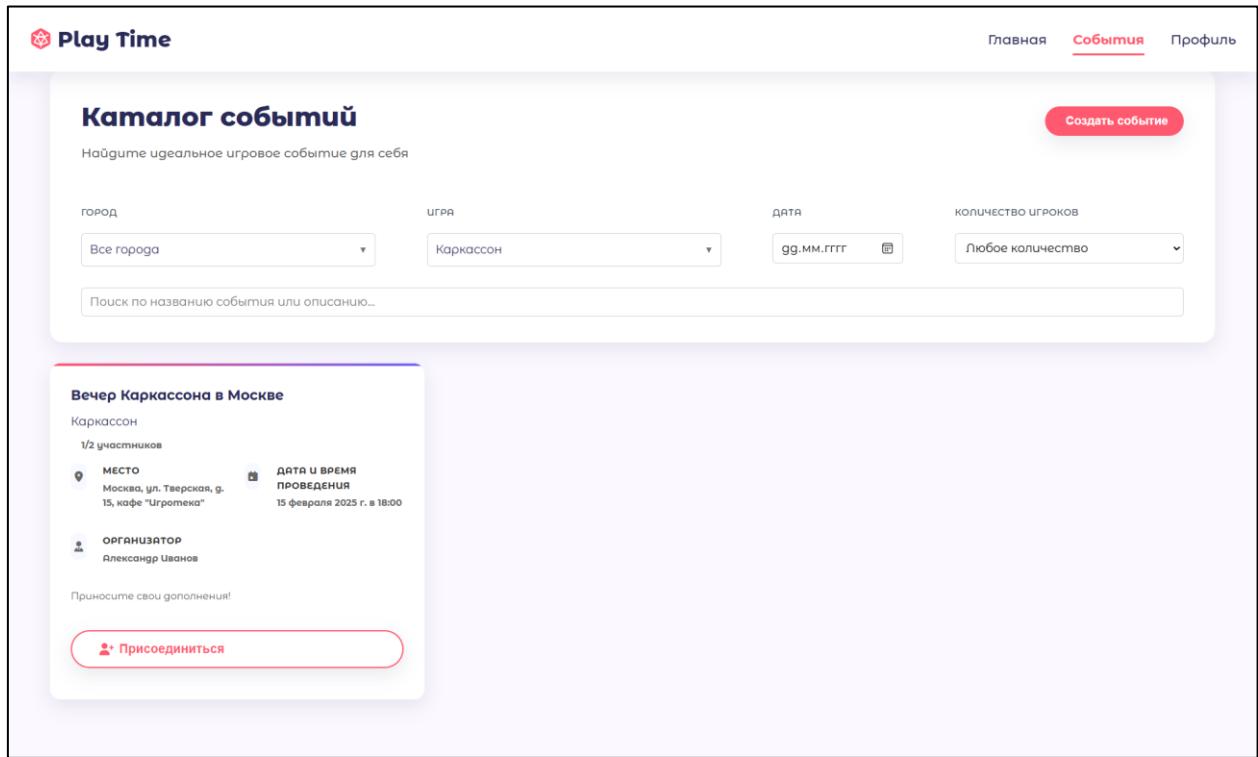


Рисунок 5.5 – Вывод событий с фильтром

Для участия в событии необходимо нажать на кнопку «Присоединиться» в карточке понравившегося события. Далее открывается уведомление с подтверждением присоединения. После нажатия кнопки «Ок» производится запись на событие. Пример интерфейса приведён на рисунке 5.6.

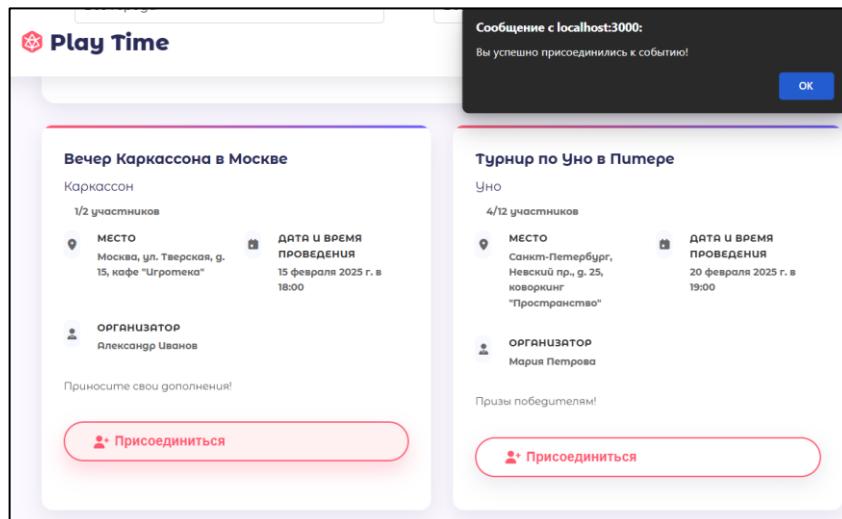


Рисунок 5.6 – Успешное присоединение к событию

Также предусмотрено создание нового события. Для этого на вкладке «События» надо нажать на кнопку «Создать событие», заполнить все поля корректными данными и нажать на соответствующую кнопку, после чего появится уведомление об успешном создании. Пример представлен на рисунке 5.7.

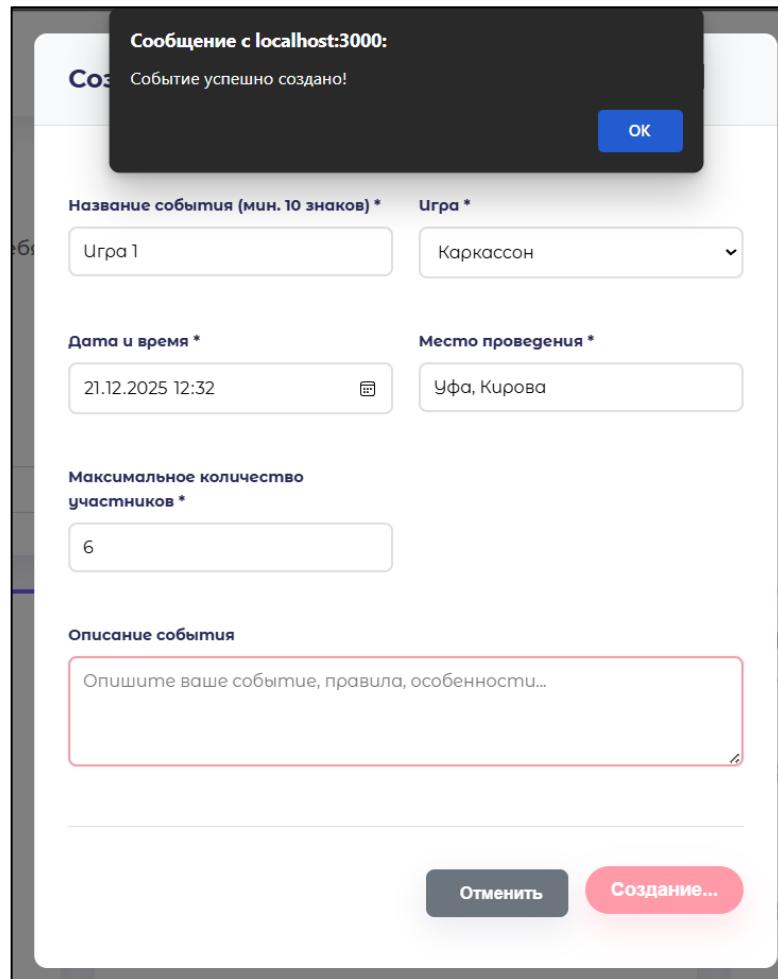


Рисунок 5.7 – Успешное создание события

Для просмотра всех событий, связанных с пользователем, необходимо перейти в раздел «Профиль» в верхней шапке веб-приложения. Демонстрация интерфейса приведена на рисунке 5.8.

Рисунок 5.8 – Раздел «Профиль»

Созданное событие можно отменить нажатием на кнопку «Отменить событие» в списке «Мои созданные события». Появится окно с подтверждением, и при согласии событие поменяет свой статус с «Активно» на «Отменено». Пример окна показан на рисунке 5.9.

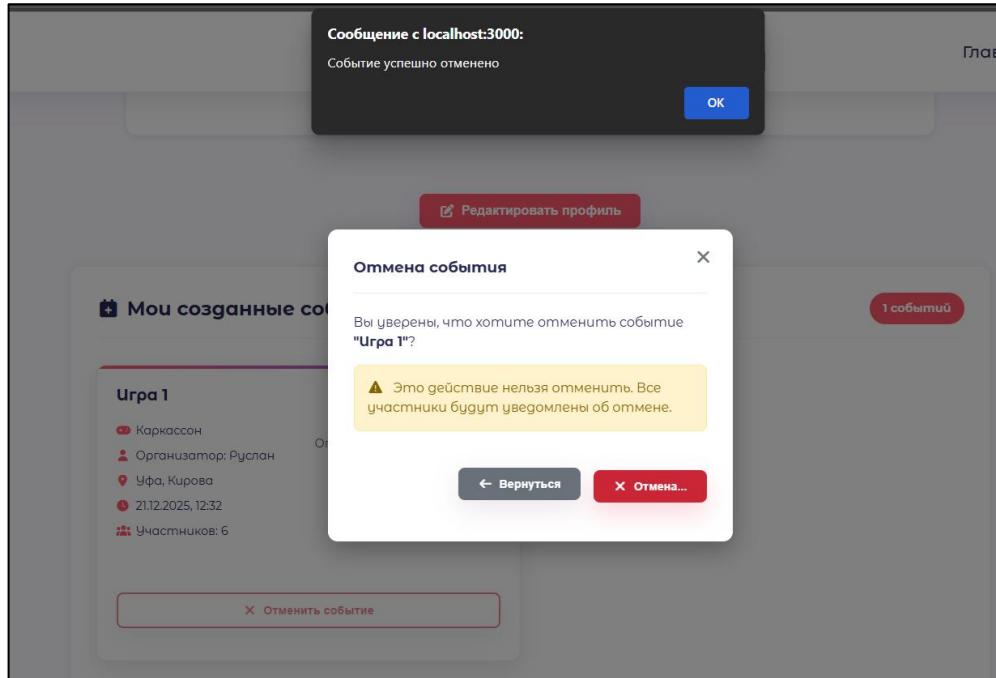


Рисунок 5.9 – Отмена созданного события

Также предусмотрен выход из события нажатием на кнопку «Покинуть событие» в списке «Предстоящие события». После подтверждения событие так же пропадёт из списка. Пример представлен на рисунке 5.10.

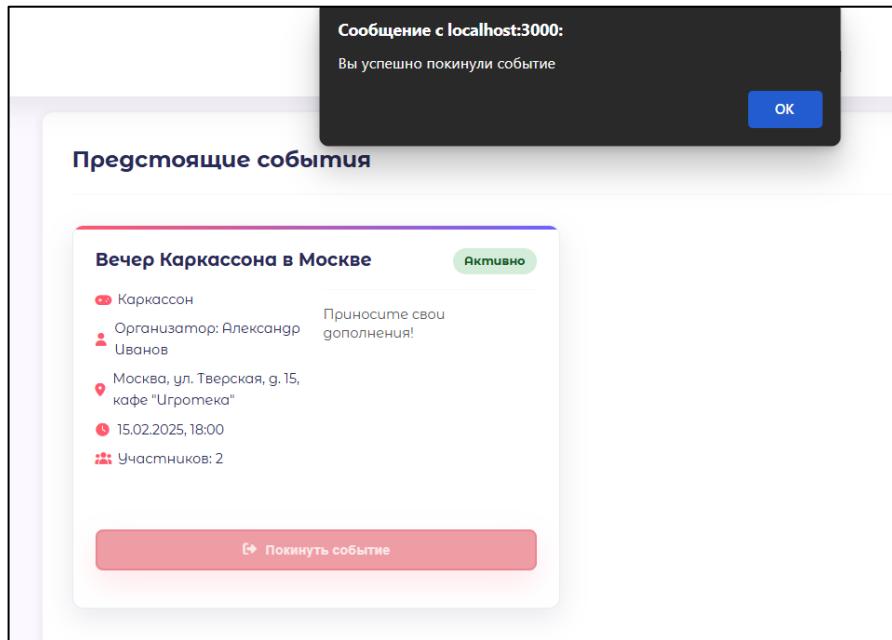


Рисунок 5.10 – Выход из события

В данном разделе доступно редактирование личных данных. Для редактирования необходимо нажать на кнопку «Редактировать профиль»,

ввести новые данные и нажать на «Сохранить изменения». Внешний вид профиля показан на рисунке 5.11.

The screenshot shows the 'Personal Information' section of a user profile. It includes fields for Name (Руслан), Email (ruslan@yandex.ru), Date of Birth (16.09.2000), City (Уфа), and Contact Information (My phone number: +79864839211). Below this is a 'About Me' section with the text: 'Love to play board games and sleep!'.

Рисунок 5.11 – Изменение личной информации в профиле
Руководство пользователя для администратора

Администрации доступны все те же возможности, что и пользователю. Только у него ещё появляется раздел «Админка» в шапке веб-приложения. Требуется авторизация под учетной записью с ролью «Администратор». Перейти в раздел «Админка». Пример представлен на рисунке 5.12.

The screenshot shows the 'Adminka' (Admin) section of the Play Time web application. The left sidebar has links for 'Admin-panel' (Управление играми, Модерация событий, Управление пользователями). The main area is titled 'Управление играми' (Management of games) and shows a table of games. The table columns are Название (Name), Жанр (Genre), Игроки (Players), Дата создания (Creation date), and Действия (Actions). Three games are listed:

Название	Жанр	Игроки	Дата создания	Действия
Каркассон	Стратегии	2 - 5 игроков	05.11.2025	
Uno	Карточные	2 - 10 игроков	05.11.2025	
Мafia	Детективные	6 - 12 игроков	05.11.2025	

Рисунок 5.12 – Раздел «Админка»

Первой вкладкой раздела является «Управление играми». Здесь можно просматривать все игры, редактировать их, удалять и создавать новые. Для редактирования необходимо нажать на соответствующую кнопку в карточке игры, изменить нужные поля и нажать на кнопку «Сохранить изменения». Внешний вид формы отображён на рисунке 5.13.

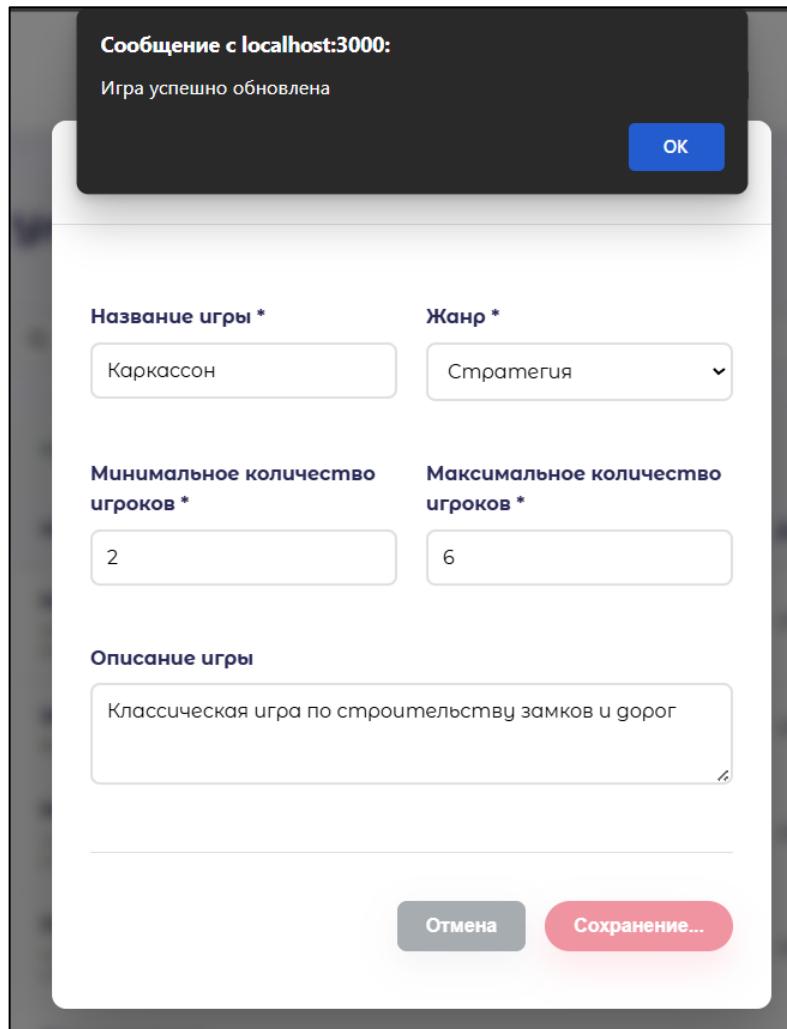


Рисунок 5.13 – Редактирование игры

Для удаления игры необходимо нажать на соответствующую кнопку и подтвердить действие. Пример представлен на рисунке 5.14.

Сообщение с localhost:3000:
Игра успешно удалена

Главная События

Название	Категория	Количество игроков	Дата	Действия
Манчкин	Карточные	3 - 6 игроков	05.11.2025	
Запретный остров	Кооперативные	2 - 4 игроков	05.11.2025	
Тайный Гитлер	Детективные	5 - 10 игроков	05.11.2025	
Эквиоки	Приключенческие	2 - 16 игроков	05.11.2025	
Шахматы	Логические	2 - 2 игрока	05.11.2025	
Бункер	Ролевые	2 - 8 игроков	15.11.2025	
Новая игра	Детективные	1 - 3 игрока	15.11.2025	

Рисунок 5.14 – Удаление игры

Во вкладке «Модерация событий» отображается небольшая статистика. Интерфейс страницы показан на рисунке 5.15.

Play Time

Админ-панель

- Управление играми
- Модерация событий
- Управление пользователями

Модерация событий

Управление событиями пользователей

Всего событий	Активных	Отмененных
17	7	9

Найдено событий: 17

№	Название	Организатор	Дата и время	Статус	Действия	
#1	Вечер Каркассона в Москве	Каркассон	Москва, ул. Тверская, д. 15, кафе "Игромеха" 0/2 участ.	ID: 1 (Александра Иванов)	15.02.2025, 18:00	

Рисунок 5.15 – вкладка «Модерация событий»

При нажатии кнопки «Отменить» у события и подтверждении действия статус события меняется с «Активно» на «Отменено». Пример представлен на рисунке 5.16.

The screenshot shows a web application interface for managing events. At the top right, there are navigation links: 'Главная' (Home), 'События' (Events), and a dropdown menu. A dark overlay box is centered, containing the text 'Сообщение с localhost:3000:' and 'Событие отменено'. Below this, there are two event cards:

- Нижнем Новгороде**
#6
Манчкин
Нижний Новгород, ул. Большая Покровская, д. 35, бар "Игры"
0/10 участ.
ID: 6
(Елена Новикова)
10.03.2025, 19:00
АКТИВНО Отменить
- Поиск сокровищ в Краснодаре**
#7
Запретный остров
Краснодар, ул. Красная, д. 100, антикафе "Куб"0/8 участ.
ID: 7
(Михаил Фёдоров)
15.03.2025, 16:00
АКТИВНО ...

A message at the bottom says 'Приносите свои колоды!'

Рисунок 5.16 – Отмена события во вкладке «Модерация событий»

Последней вкладкой является «Управление пользователями». В данном разделе отображается небольшая статистика и список всех пользователей системы, а также их роли. Пример страницы показан на рисунке 5.17.

The screenshot shows the 'User management' section of the application. At the top right, there are navigation links: 'Главная' (Home), 'События' (Events), 'Профиль', and 'Админка' (Admin). On the left, there is a sidebar with 'Админ-панель' (Admin panel) and three buttons: 'Управление играми' (Game management), 'Модерация событий' (Event moderation), and 'Управление пользователями' (User management). The main area is titled 'Управление пользователями' (User management) and contains the following information:

- Статистика: 'Всего пользователей' (12), 'Администраторов' (2), 'Обычных пользователей' (10).
- Сообщение: 'Найдено пользователей: 12'.
- Таблица пользователей:

№	Имя	Email	Город	Дата рождения	Роль	Дата регистрации	Контакты
#1	Александр Иванов Люблю стратегические игры и кооперативные	alex.ivanov@mail.ru	Москва	15.05.1990	Пользователь	05.11.2025, 12:58	@alex_ivanova
#2	Мария Петрова Фанат карточных игр и вечеринок	maria.petrova@gmail.com	Санкт-Петербург	20.08.1992	Пользователь	05.11.2025, 12:58	@maria_pet

Рисунок 5.17 – Вкладка «Управление пользователями»

В данном разделе доступно изменение роли пользователей, выбрав подходящую в выпадающем списке конкретного пользователя. Пример представлен на рисунке 5.18.



Рисунок 5.18 – Смена роли у пользователя

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе учебной практики была успешно выполнена задача по разработке полнофункционального веб-приложения «PlayTime», предназначенного для организации совместных игр в настольные игры. Все цели и задачи, поставленные в техническом задании, были достигнуты.

В результате проделанной работы:

- реализовано работоспособное веб-приложение с клиентской частью на Vue.js и серверной частью на ASP.NET Core, использующее базу данных MySQL;
- разработан полный жизненный цикл взаимодействия пользователя с платформой от регистрации и поиска событий с помощью гибкой системы фильтров до создания собственных мероприятий и управления участием в них;
- создан интуитивно понятный и адаптивный пользовательский интерфейс, соответствующий современным стандартам UI/UX-дизайна;
- реализована система ролей, обеспечивающая разделение функционала между обычными пользователями и администраторами системы. Администраторам предоставлены инструменты для модерации контента, управления каталогом игр и пользователями;

Практическая значимость проекта заключается в решении актуальной проблемы организации досуга, объединения разрозненных любителей настольных игр в единое сообщество и предоставления им удобного специализированного инструмента.

Таким образом, в рамках учебной практики были закреплены и применены на практике знания по веб-разработке, проектированию баз данных, клиент-серверному взаимодействию и проектной деятельности. Проект «PlayTime» считается завершенным и готовым к дальнейшему развитию. В качестве перспектив развития платформы можно выделить внедрение системы оповещений (push-уведомлений), разработку мобильного приложения и добавление системы рейтингов и отзывов об участниках.