

Earth of gamers

Serwis statystyczny graczy na świecie

Michał Krug 210A

Cel bazy danych

Celem bazy jest gromadzenie informacji o ilości graczy na świecie, zweryfikowanych osób w każdym kraju. Z początku jako mniej więcej dokładna ciekawostka, a w przyszłości posiadająca bardziej precyzyjne dane by stać się punktem zborczym światowych statystyk dotyczących graczy.

Łatwy dostęp do takich danych mógłby zaspokoić czyjąś ciekawość np. ile osób gra w ten sam tytuł co ta osoba.

Taka informacja pomogłaby mniej zorientowanym twórcom gier czy organizatorom eventów e-sportowych czy organizatorom zjazdów fanów konkretnego tytułu na wybranie stosownego miejsca by cieszyć się jak największym zainteresowaniem.

Analiza potrzeby praktycznej z uzasadnieniem

Jest bardzo wielu graczy na świecie, ponad 2 miliardy czyli ponad 25% populacji Ziemi, jest to niemała liczba która zdecydowanie robi wrażenie. Możliwe że każda z tych osób pomyślała kiedyś „ciekawe ile osób jeszcze gra w tę grę?”. Serwis powstałby w celu odpowiedzi na to pytanie.

Znajomość precyzyjnej liczby potencjalnie zainteresowanych osób w każdym kraju, dotyczącej każdej gry, przede wszystkim tych najszybciej rozpowszechnianych mogłaby niezwykle ułatwić dotarcie do specyficznej grupy społeczeństwa twórcom gier.

Mniej zorientowane organizatorzy eventów prawdopodobnie też mogliby się wesprzeć tymi danymi, śledząc upodobania społeczności, co również przełożyłoby się na dostosowanie wydarzeń do konkretnego rejonu zwiększając tym samym swoje powodzenie i popularność.

Zakres bazy danych i źródła danych

Baza docelowo posiadałaby aktualne liczby zweryfikowanych graczy na całym świecie ograniczając przy tym przepływ danych osobowych. Polegałoby to na obserwacji ogólnej aktywności oraz najwyższych osiągnięć w każdym kraju dla każdej gry.

Dlatego, że niewykonalne jest by każdy gracz na świecie zgłosił swoją aktywność, to dane musiałyby być pobierane od istniejących już producentów gier.

Umowa partnerska z każdym producentem pozwoliłaby na posiadanie wiarygodnych informacji, nie narażając prywatnych danych graczy.

Grupy docelowe

Serwis będzie przeznaczony dla wszystkich osób zainteresowanych tymi danymi. Każda z nich będzie mogła wejść na stronę i wybrać interesujące go informacje.

Bardziej sprecyzowanymi odbiorcami mogą być początkowe rozwijające się firmy gier które nie do końca są pewne czego oczekują, lub co lubią gracze w danym kraju. Dzięki analizom statystyk może to znacznie pomóc osiągnąć sukces.

Organizatorzy eventów będą w stanie wybrać najlepsze miejsce do zorganizowania swoich imprez zyskując przy tym popularność i duże zainteresowanie.

Analiza konkurencji – istniejące bazy/systemy

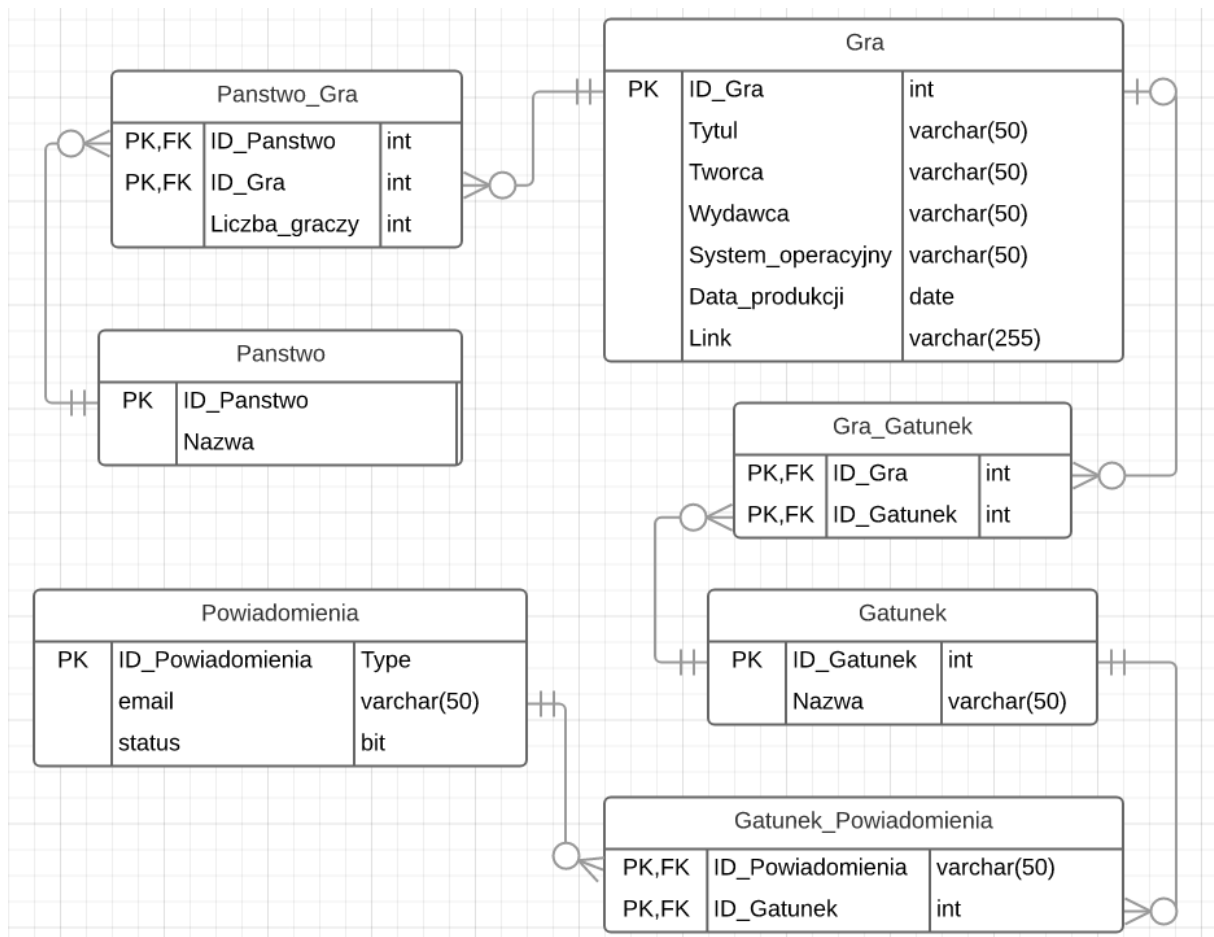
Jest wiele stron internetowych dotyczących ilości graczy na świecie.

Większość z nich jednak są to tylko bardzo ogólne informacje, liczba graczy na kontynencie czy wygórowana liczba dla atrakcyjnego nagłówka, które niewiele mówią o samym upodobaniu co do gier czy krajów, niektóre z nich podają też informację dotyczącą używanej platformy z których (PC / Konsole / Smartphony).

Dokładniejsze informacje udostępnia np. Steam. Są tam liczby ilustrujące zainteresowania graczy, jednak jest to tylko w obrębie własnych usług. Nie znajdziemy tam informacji o grach z innych serwisów.

Nie udało mi się znaleźć serwisu który udostępniałby tak dokładne dane dotyczące dużej ilości gier.

Struktura bazy (schematy)



Państwo – tabela zawierająca informację jedynie o nazwie danego państwa.

Gra – tabela zawierająca wszystkie kluczowe informacje do specyfikacji gry. Przede wszystkim „Tytuł” gry, „Twórca” , „System_operacyjny” , „Data_produkcji” czy „Link” służący jako odnośnik do strony w której można zakupić zaobserwowaną grę.

Gatunek – lista wszystkich gatunków gier

Powiadomienia – tabela informująca który e-mail będzie otrzymywał powiadomienia, połączona z „Gatunek_Powiadomienia” jest wiadome, jakie raporty chce otrzymywać ta osoba

Wybrana technologia z uzasadnieniem

MySQL jest bardzo dobrym wyborem do obsługi serwisu internetowego. Popularna i wydajna technologia będzie wystarczająca do zapewnienia dobrej pracy bazy o takich rozmiarach. Baza nie powinna się rozrastać na tyle, by ta technologia nie była w stanie tego obsłużyć.

Sposób udostępniania

Udostępnianie danych odbywałoby się za pomocą strony internetowej (i w przyszłości aplikacji mobilnej) umożliwiającej przeglądanie wybranych informacji. Byłoby to zupełnie bezpieczne poprzez ograniczenie posiadanych danych.

Dostępna jest również możliwość powiadomień wysyłanych na adres e-mail, w których zawarte byłyby różne podsumowania z danych gatunków w pewnych okresach.

Przewidywany docelowy rozmiar bazy, obciążenie i wymagania programowo-sprzętowe

Jako że większość danych jest uaktualniana z serwerów zewnętrznych, to sama baza zajmowałaby tyle miejsca co zbiór starszych gier oraz liczby graczy na ich temat. Może to się wydawać mało jednak dla każdego Państwa musiałyby istnieć spisy wszystkich gier nie udostępnianych z zewnątrz, a więc baza powiększała by się z dnia na dzień. Zwłaszcza w przypadku dodawania kolejnych platform oraz poszerzania zakresu bazy.

W przyszłości baza może udostępniać specyficzne rozwiązania jak np. zawężenie obszaru na których obserwowana jest grywalność np. województwa czy miasta. Zdecydowanie powiększyłoby to rozmiar bazy i mogło pogorszyć wydajność pracy.

Harmonogram dalszych działań oraz podstawowy kosztorys

W przyszłości serwis będzie posiadał aplikację mobilną oraz baza będzie nieustannie poszerzana o coraz to precyzyjniejsze obszary wyszukiwań oraz nowe gry. Zakładane są większe usprawnienia oraz gadżety do porównywania liczb w różne sposoby (np. wiele wykresów nakładających się zależnych od kraju i gry).

Licencja MySQL – 2000 \$

Programista webowy – 1500\$/msc

Obsługa bazy – około 5 pracowników kontrolujących poprawność danych każdy 1500\$/msc

W przyszłości mogą być dodane rozdzielania gier jeszcze na różne dodatkowe platformy (np. Xbox czy Nintendo), dodanie wpieranych technologii (np. DirectX 11), opisy do gier i różne ciekawostki w różnych językach co przełożyłoby się na dodatkowe koszty.