

Содержание

Введение	3
1 Постановка задачи и обзор аналогичных решений	4
1.1 Постановка задачи	4
1.2 Аналитический обзор аналогов	4
1.2.1 Интернет-ресурс «Quiz»	4
1.2.2 Интернет-ресурс «Kahoot!»	5
1.2.3 Интернет-ресурс «Jackbox Games»	6
1.3 Выводы по разделу	8
2 Проектирование веб-приложения	9
2.1 Пользовательские роли и функциональные возможности веб-приложения	9
2.2 Логическая схема базы данных	12
2.3 Выбор технологий.....	19
2.3.1 Выбор стека для создания пользовательского интерфейса	19
2.3.2 Выбор стека для создания API	19
2.3.3 REST-архитектура	20
2.4 Архитектура веб-приложения	20
2.5 Выводы по разделу	22
Заключение	23
Список используемых источников.....	24
ПРИЛОЖЕНИЕ А Диаграмма вариантов использования	25
ПРИЛОЖЕНИЕ Б Логическая схема базы данных.....	26
ПРИЛОЖЕНИЕ В Диаграмма развертывания.....	27

Введение

Прохождение производственной преддипломной практики в период с 10 февраля 2025 по 21 марта 2025 происходило в компании ООО «Модсен». Целью производственной преддипломной практики является закрепление теоретических знаний и навыков, полученных в вузе, а также приобретение нового опыта, который пригодится в будущей профессиональной деятельности. Важным аспектом также является развитие практических навыков самостоятельной работы и умения применять их для решения конкретных задач.

Целью проекта является разработка функционального решения для обеспечения возможности проведения интеллектуальных игр и викторин.

Для достижения указанной цели поставлены следующие задачи:

1. Сформулировать постановку задачи и рассмотреть аналогичные решения (рассмотрено в разделе 1).

2. Спроектировать архитектуру приложения, обеспечивающую поддержку всех заявленных функций (рассмотрено в разделе 2).

Приложение ориентировано на широкую аудиторию, включая любителей интеллектуальных игр, активных пользователей социальных сетей, а также тех, кто заинтересован в саморазвитии и участии в командных или индивидуальных викторинах.

Разрабатываемое приложение представляет собой веб-приложение, доступное через интернет-браузеры на компьютерах, планшетах и смартфонах. Оно обеспечит взаимодействие пользователей с сервером и сохранение данных в базе данных.

В качестве технологической платформы используется последняя версия *ASP.NET Core* для серверной части и *React* с *Vite* для клиентской [1, 2, 3].

1 Постановка задачи и обзор аналогичных решений

1.1 Постановка задачи

Цель разработки веб-приложения для проведения интеллектуальных игр и викторин заключается в создании универсального решения, доступного для широкой аудитории пользователей через интернет. Основная задача приложения – предоставить пользователям возможность участвовать в разнообразных интеллектуальных играх и викторинах, а также отслеживать свои результаты и рейтинг. Приложение будет ориентировано как на индивидуальных пользователей, так и на организации, включая образовательные учреждения и компании, заинтересованные в проведении тренингов, соревнований и развлекательных мероприятий.

Приложение должно отвечать потребностям различных категорий пользователей, включая тех, кто ищет образовательный контент, и тех, кто хочет участвовать в развлекательных играх. Важным аспектом является создание гибкой архитектуры, которая обеспечит возможность использования платформы в разных контекстах, таких как корпоративные тренинги, образовательные мероприятия и развлекательные игры для широкой аудитории.

1.2 Аналитический обзор аналогов

1.2.1 Интернет-ресурс «Quiz»

«Quiz» – это онлайн-платформа, предназначенная для создания и прохождения интерактивных викторин [4].

Интерфейс интернет-ресурса «Quiz» представлен на рисунке 1.1.

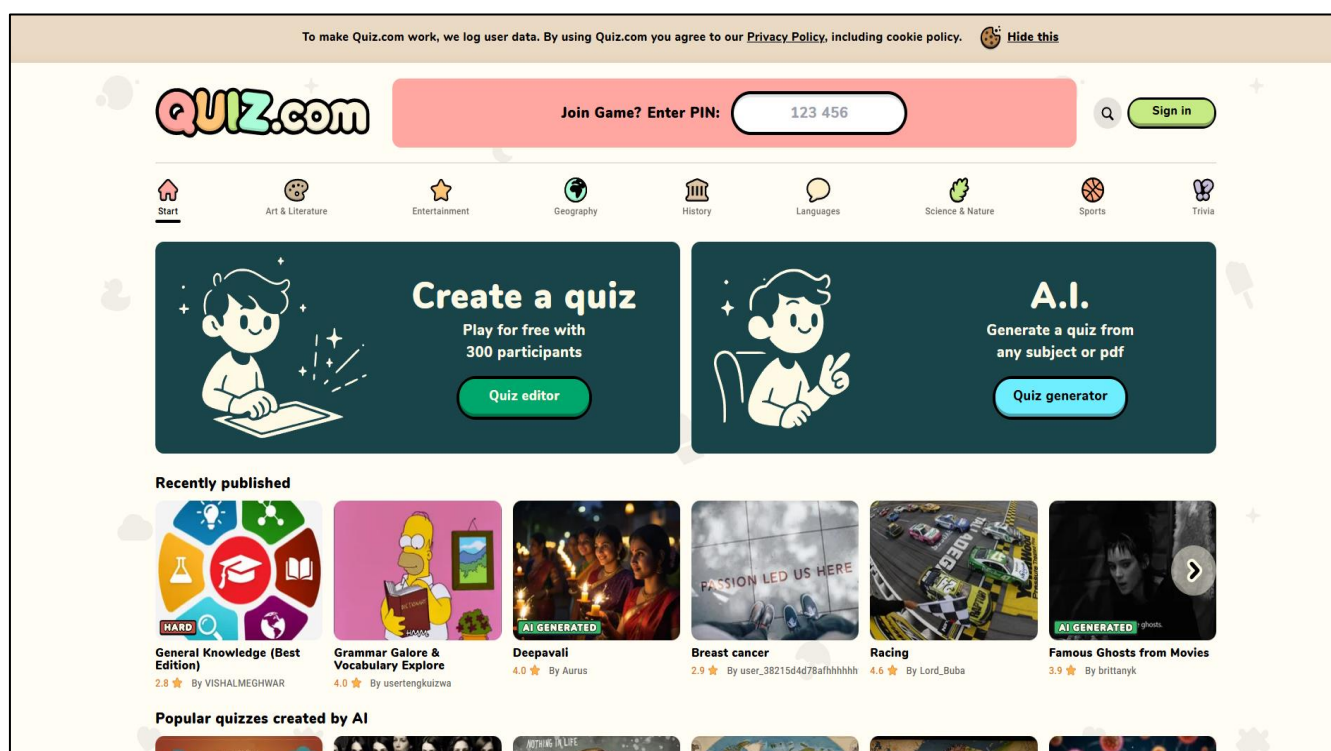


Рисунок 1.1 – Интерфейс интернет-ресурса «Quiz»

Пользователи могут выбирать из широкого ассортимента готовых викторин или создавать собственные, используя разнообразные настройки для персонализации. Платформа ориентирована на развлечение и обучение, что делает её популярной как среди учащихся, так и в корпоративной среде.

Достоинства:

- Широкий выбор тем: «Quiz» предлагает викторины на самые разные темы, от науки и искусства до поп-культуры и спорта, что позволяет привлечь интересы широкого круга пользователей.

- Возможность создания собственных викторин: пользователи могут легко создавать уникальные тесты, что делает платформу удобной для преподавателей и организаторов мероприятий.

- Интерактивность и мгновенные результаты: платформа предоставляет мгновенные результаты, что делает процесс прохождения викторин более увлекательным и познавательным.

Недостатки:

- Ограниченные социальные функции: платформа имеет ограниченные возможности для взаимодействия пользователей вне процесса прохождения викторин.

- Зависимость от интернета: «Quiz» требует стабильного интернет-соединения, что может быть неудобным в условиях ограниченного доступа к сети.

Еще одним важным аспектом платформы «Quiz» является её доступность на различных устройствах. Пользователи могут проходить викторины как на настольных компьютерах, так и на мобильных устройствах, что делает процесс взаимодействия более удобным. Адаптивный дизайн позволяет комфортно использовать платформу на экранах разных размеров, обеспечивая плавную навигацию и удобный интерфейс. Это особенно важно для образовательных учреждений и корпоративных пользователей, которым требуется гибкость при проведении викторин и тестов в различных условиях.

1.2.2 Интернет-ресурс «Kahoot!»

«Kahoot!» – образовательная платформа для создания викторин, которая часто используется в школах и университетах для проведения интерактивных занятий [5]. Она ориентирована на группы участников, что делает её идеальной для обучения и совместных мероприятий.

Помимо этого, «Kahoot!» предлагает интеграцию с различными образовательными сервисами, такими как *Google Classroom* и *Microsoft Teams*, что облегчает использование платформы в учебном процессе. Также предусмотрена возможность анализа результатов, что позволяет преподавателям отслеживать прогресс учеников. Однако ограниченный набор настроек для создания викторин и зависимость от стабильного интернет-соединения могут стать препятствием для использования в некоторых условиях.

Интерфейс интернет-ресурса «Kahoot!» представлен на рисунке 1.2.

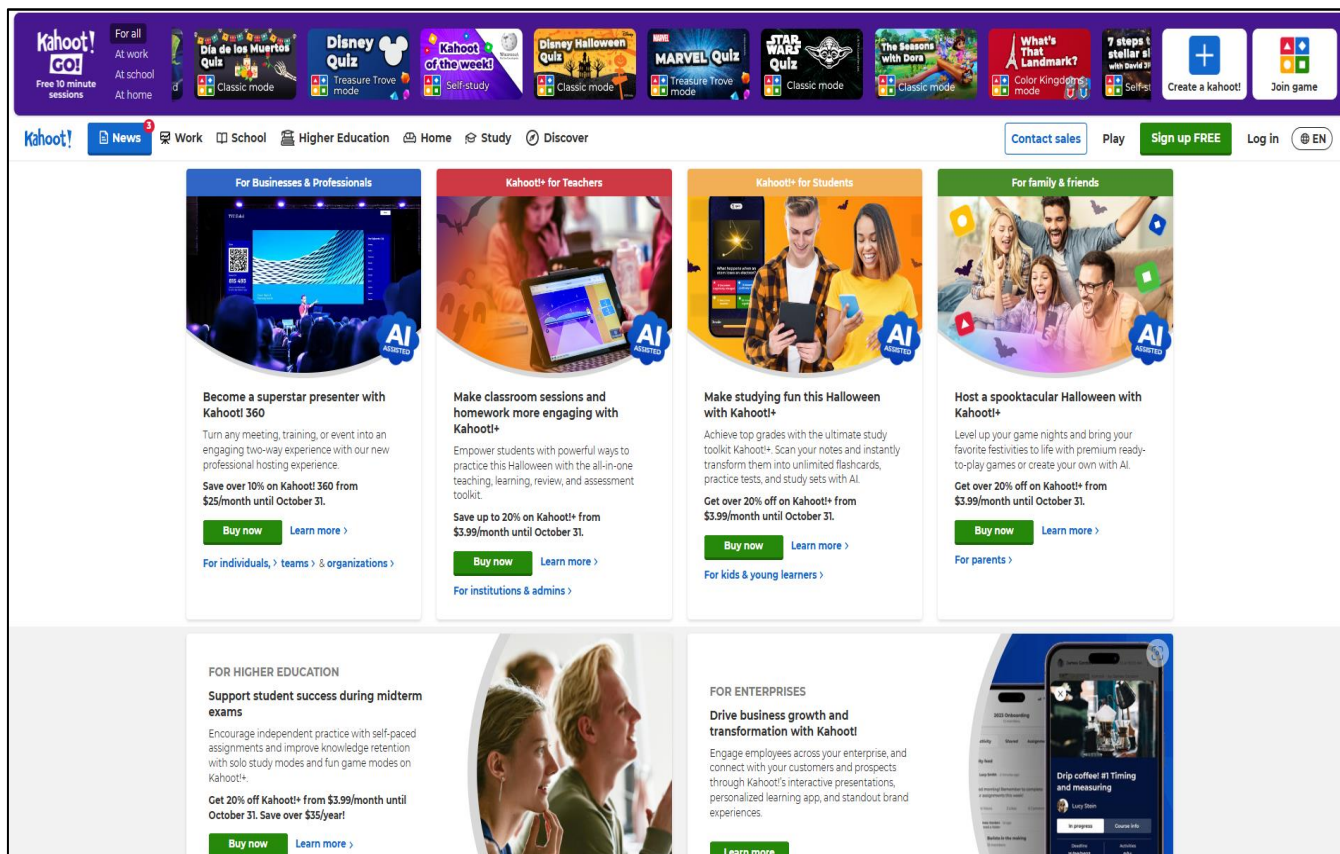


Рисунок 1.2 – Интерфейс интернет-ресурса «Kahoot!»

Достоинства:

- Поддержка живых игр: «Kahoot!» позволяет проводить викторины в режиме реального времени, что делает процесс участия более динамичным и интерактивным.

- Ориентированность на образование: платформа широко используется в образовательных учреждениях для тестирования знаний и вовлечения учеников.

- Простота создания игр: пользователи могут легко создавать свои викторины и адаптировать их под нужды учебного процесса.

Недостатки:

- Ограниченные возможности персонализации: несмотря на возможность создания собственных викторин, пользователи не могут изменять многие аспекты интерфейса или игровых сценариев.

- Фокус на группе: платформа больше подходит для групповых мероприятий, чем для индивидуального использования.

1.2.3 Интернет-ресурс «Jackbox Games»

«Jackbox Games» – это набор многопользовательских игр, которые можно играть на различных устройствах с участием большого количества людей [6]. Игры отличаются оригинальными сценариями и креативными задачами, ориентированными на взаимодействие с друзьями.

Еще одной важной особенностью «Jackbox Games» является простота подключения – для участия в игре достаточно ввести код комнаты на официальном

сайте, используя любое устройство с браузером. Это делает платформу удобной для проведения онлайн-мероприятий, вечеринок и корпоративных тимбилдингов. Кроме того, игры не требуют сложных настроек и могут быть быстро запущены даже для новых пользователей. Однако отсутствие локализации на многие языки может стать препятствием для некоторых игроков, а необходимость отдельной покупки каждого игрового набора делает использование платформы менее доступным для широкой аудитории.

Интерфейс интернет-ресурса «*Jackbox Games*» представлен на рисунке 1.3.

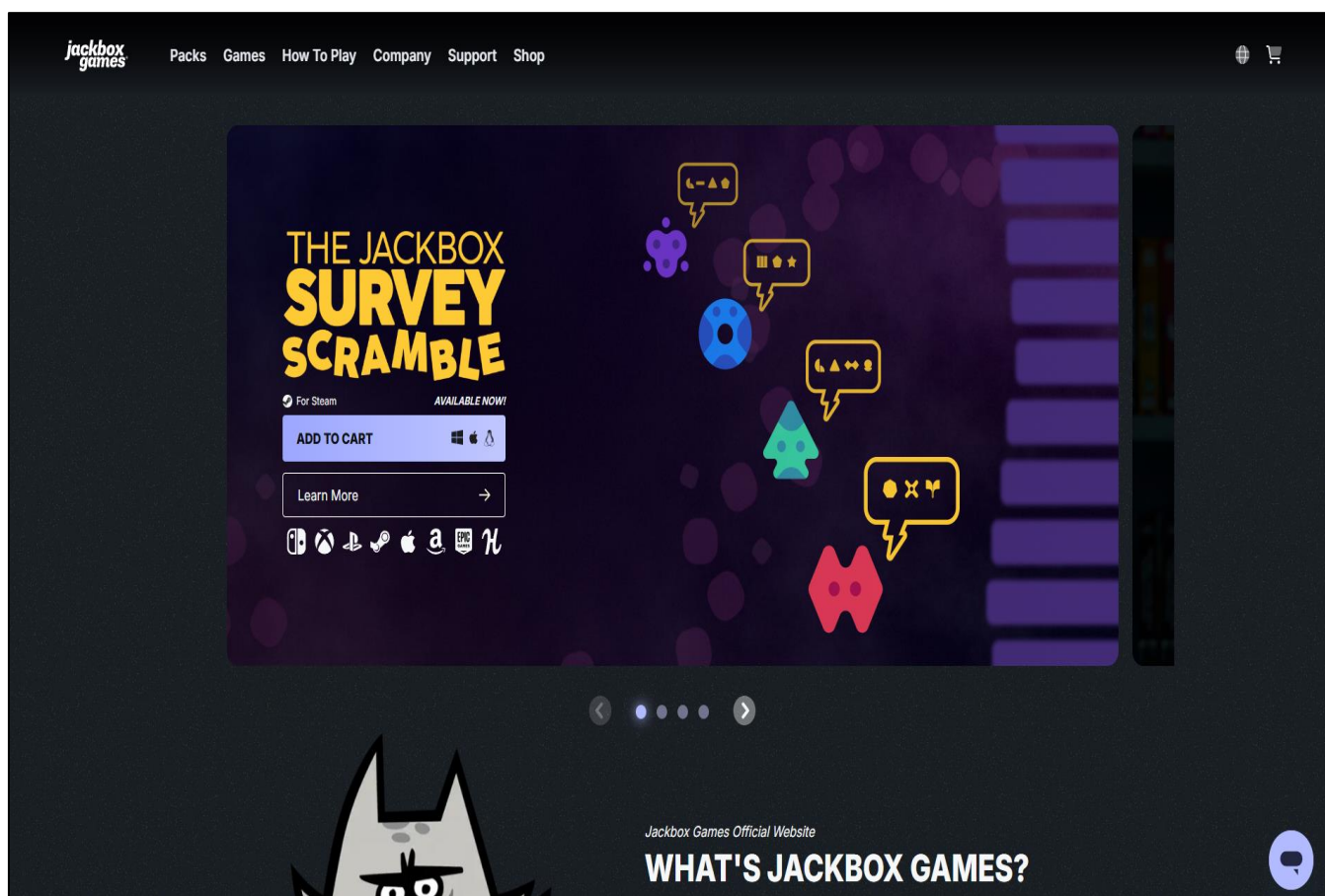


Рисунок 1.3 – Интерфейс интернет-ресурса «*Jackbox Games*»

Достоинства:

- Веселые и креативные игры: «*Jackbox Games*» предлагает оригинальные игровые сценарии, которые делают каждый игровой сеанс уникальным.
- Поддержка большого числа участников: играть в «*Jackbox Games*» можно в больших компаниях, что делает его идеальным для вечеринок и социальных мероприятий.
- Мульти-платформенность: игры можно запускать на любом устройстве, а участники подключаются через свои смартфоны.

Недостатки:

- Отсутствие социальных функций: платформа не предоставляет возможностей для взаимодействия пользователей вне игрового процесса.
- Ограниченное количество игр: несмотря на разнообразие игр в каждом наборе, их количество ограничено, и игроки могут быстро потерять интерес.

1.3 Выводы по разделу

В ходе анализа существующих решений, таких как «*Quiz*», «*Kahoot!*» и «*Jackbox Games*», были выявлены их сильные и слабые стороны. «*Quiz*» предоставляет простую платформу для создания викторин. «*Kahoot!*» ориентирован на интерактивность и образовательное использование. «*Jackbox Games*» фокусируется на развлекательных многопользовательских играх.

Основной задачей разработки веб-приложения является создание платформы с поддержкой ролей «Гость», «Игрок», «Ведущий» и «Администратор», а также реализация функциональной части для взаимодействия с викторинами и игровыми комнатами, управления профилями и данными пользователей.

Разрабатываемое приложение объединяет сильные стороны аналогов, расширяя функционал за счет интеграции элементов взаимодействия между пользователями и ведения интеллектуальных игр.

2 Проектирование веб-приложения

2.1 Пользовательские роли и функциональные возможности веб-приложения

В системе предусмотрены следующие роли: «Гость», «Игрок», «Ведущий» и «Администратор». Каждая из этих ролей имеет определённый набор прав и ограничений, в зависимости от своего набора функций. Для лучшего понимания взаимодействия ролей и функций, была построена диаграмма вариантов использования, которая отражает основные действия пользователей в приложении. Она отображает ключевые сценарии использования, охватывая все важные процессы и действия. Диаграмма вариантов использования представлена на рисунке 2.1 и также продублирована в приложении А.

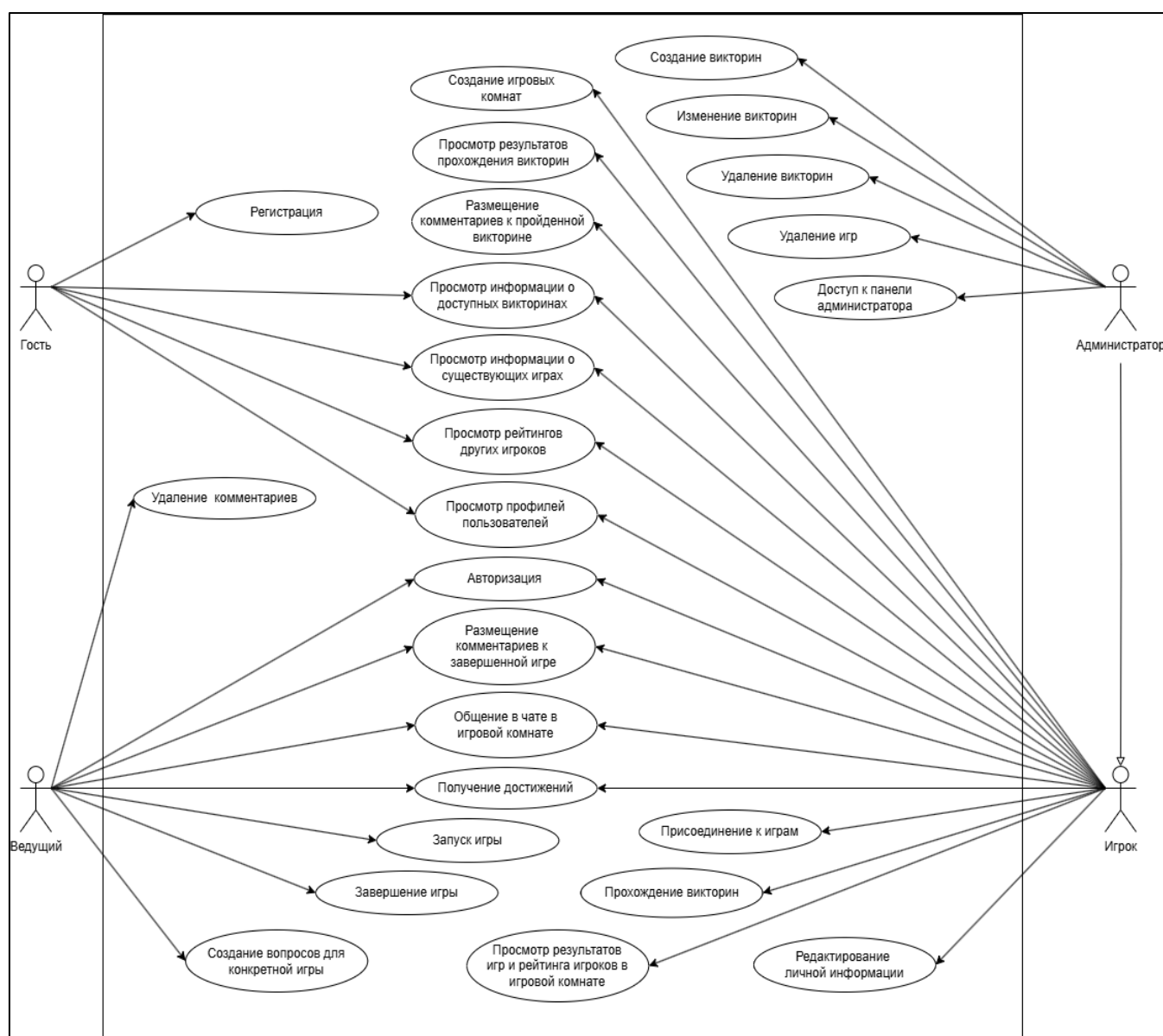


Рисунок 2.1 – Диаграмма вариантов использования

В таблице 2.1 представлено описание ролей.

Таблица 2.1 – Описание ролей

Роль	Описание роли
Гость	Пользователь, не авторизованный в системе, имеющий доступ к ограниченному количеству функций. Может просматривать информацию о викторинах, играх, рейтингах и профилях пользователей. Не может создавать игровые комнаты или участвовать в играх
Игрок	Авторизованный пользователь, имеющий расширенные права. Может просматривать информацию о викторинах, играх, профилях пользователей, создавать игровые комнаты, редактировать личную информацию, участвовать в играх, проходить викторины, оставлять комментарии и просматривать результаты игровых сессий
Ведущий	Пользователь с расширенными правами для проведения игр. Может создавать вопросы и варианты ответов, запускать и завершать игру, переходить между вопросами, а также удалять комментариями к завершенным играм. Ведущий несет ответственность за управление игровым процессом
Администратор	Авторизованный пользователь, имеющий возможность управлять другими пользователями, контролировать контент, создавать и редактировать викторины и игры, а также модерацию комментариев и результатов. Администратор может назначать роли пользователям, удалять учетные записи, а также управлять системой

В таблице 2.2 представлены все функции, их номера, наименования и описания, а также соответствующие роли пользователей.

Таблица 2.2 – Описание функций

Роль	Наименование функции	Описание функций
Гость	Регистрация	Процесс создания учетной записи пользователя для доступа к системе
Гость, Игрок, Администратор	Просмотр информации о доступных викторинах	Отображение списка доступных викторин с кратким описанием
Гость, Игрок, Администратор	Просмотр информации о существующих играх	Получение сведений о текущих играх, включая их статус
Гость, Игрок, Администратор	Просмотр рейтингов других игроков	Ознакомление с таблицей лидеров, содержащей данные о лучших результатах игроков
Гость, Игрок, Администратор	Просмотр профилей пользователей	Получение информации о других пользователях, включая их достижения и статистику
Игрок, Администратор	Создание игровых комнат	Создание игровых комнат для проведения игр

Продолжение таблицы 2.2

Роль	Наименование функции	Описание функций
Игрок, Администратор	Просмотр результатов прохождения викторин	Получение данных о своих ответах, правильности и общем результате викторины
Игрок, Администратор	Размещение комментариев к пройденной викторине	Возможность оставить отзыв о конкретной викторине, в которой пользователь принимал участие
Игрок, Ведущий, Администратор	Авторизация	Вход в систему с использованием учетных данных пользователя
Ведущий	Завершение игры	Фиксация результата игры и завершение игрового процесса
Ведущий	Создание вопросов для конкретной игры	Процесс добавления вопросов с вариантами ответов для проведения игры
Ведущий	Запуск игры	Инициация начала игры для участников
Ведущий	Удаление комментариев	Удаление ранее опубликованных комментариев к играм
Игрок, Администратор	Присоединение к играм	Возможность присоединения к игровой комнате
Игрок, Администратор	Прохождение викторин	Участие в викторинах, включая ответ на вопросы и завершение викторин
Игрок, Администратор	Редактирование личной информации	Изменение данных профиля, включая имя, фамилию и картинку пользователя
Игрок, Администратор	Просмотр результатов игр и рейтинга игроков в игровой комнате	Анализ итогов завершенных игр и сравнение с результатами других участников игровой комнаты
Администратор	Создание викторин	Создание викторин
Администратор	Изменение викторин	Изменение существующих викторин
Администратор	Удаление викторин	Удаление викторин из списка доступных
Администратор	Удаление игр	Удаление игр из списка доступных
Администратор	Доступ к панели администратора	Доступ к панели администратора
Ведущий, Игрок, Администратор	Получение достижений	Получение достижений за определенные действия

Окончание таблицы 2.2

Роль	Наименование функции	Описание функций
Ведущий, Игрок, Администратор	Общение в чате в игровой комнате	Возможность коммуникации между ведущим и игроками в игровой комнате
Игрок, Ведущий, Администратор	Размещение комментариев к завершённой игре	Добавление отзывов или замечаний к завершённой игре

Проектирование функциональности веб-приложения позволяет создать удобный и интуитивно понятный интерфейс, удовлетворяющий потребности различных групп пользователей. Диаграмма вариантов использования и таблицы ролей помогают визуализировать и структурировать ключевые процессы взаимодействия с системой. Такое структурирование упрощает разработку и тестирование приложения, а также улучшает его масштабируемость и возможность добавления новых функций в будущем.

2.2 Логическая схема базы данных

Структура базы данных состоит из четырнадцати таблиц, каждая из которых отвечает за хранение и управление определенными данными.

В таблице 2.3 предоставлена краткая информация о каждой таблице, включая наименования и описание все сущностей базы данных.

Таблица 2.3 – Таблицы базы данных

Название таблицы	Описание использования
<i>AnswerOptions</i>	Хранит варианты ответов для вопросов, включая текст ответа, его корректность и связь с вопросами
<i>GameComments</i>	Содержит комментарии пользователей к играм, включая текст комментария, имя пользователя, аватар и дату
<i>GameResults</i>	Хранит результаты игр для пользователей, включая количество правильных ответов и общее количество вопросов
<i>Games</i>	Содержит информацию об играх, таких как название, ведущий, время начала/окончания, статус, приватность и пароль
<i>GameStatuses</i>	Хранит возможные статусы игр
<i>Users</i>	Хранит информацию о пользователях
<i>QuizComments</i>	Содержит комментарии пользователей к викторинам, включая текст комментария, имя пользователя и дату
<i>Players</i>	Хранит данные о игроках игр, включая имя, счёт, связь с игрой и пользователем
<i>Questions</i>	Содержит текст вопросов для игр, а также информацию о кастомных вопросах
<i>QuizAnswerOptions</i>	Хранит варианты ответов для викторин, включая текст ответа и информацию о корректности

Окончание таблицы 2.3

Название таблицы	Описание использования
<i>QuizQuestions</i>	Хранит вопросы викторин с текстом и привязкой к конкретной викторине
<i>QuizResults</i>	Содержит результаты прохождения викторин, включая количество правильных ответов, время завершения и пользователя
<i>Quizzes</i>	Хранит информацию о викторинах, включая название, обложку, время начала/окончания
<i>Notifications</i>	Содержит уведомления для пользователей, включая заголовок, текст сообщения, дату создания и статус прочтения

Логическая схема базы данных представлена на рисунке 2.2 и также продублирована в приложении Б.

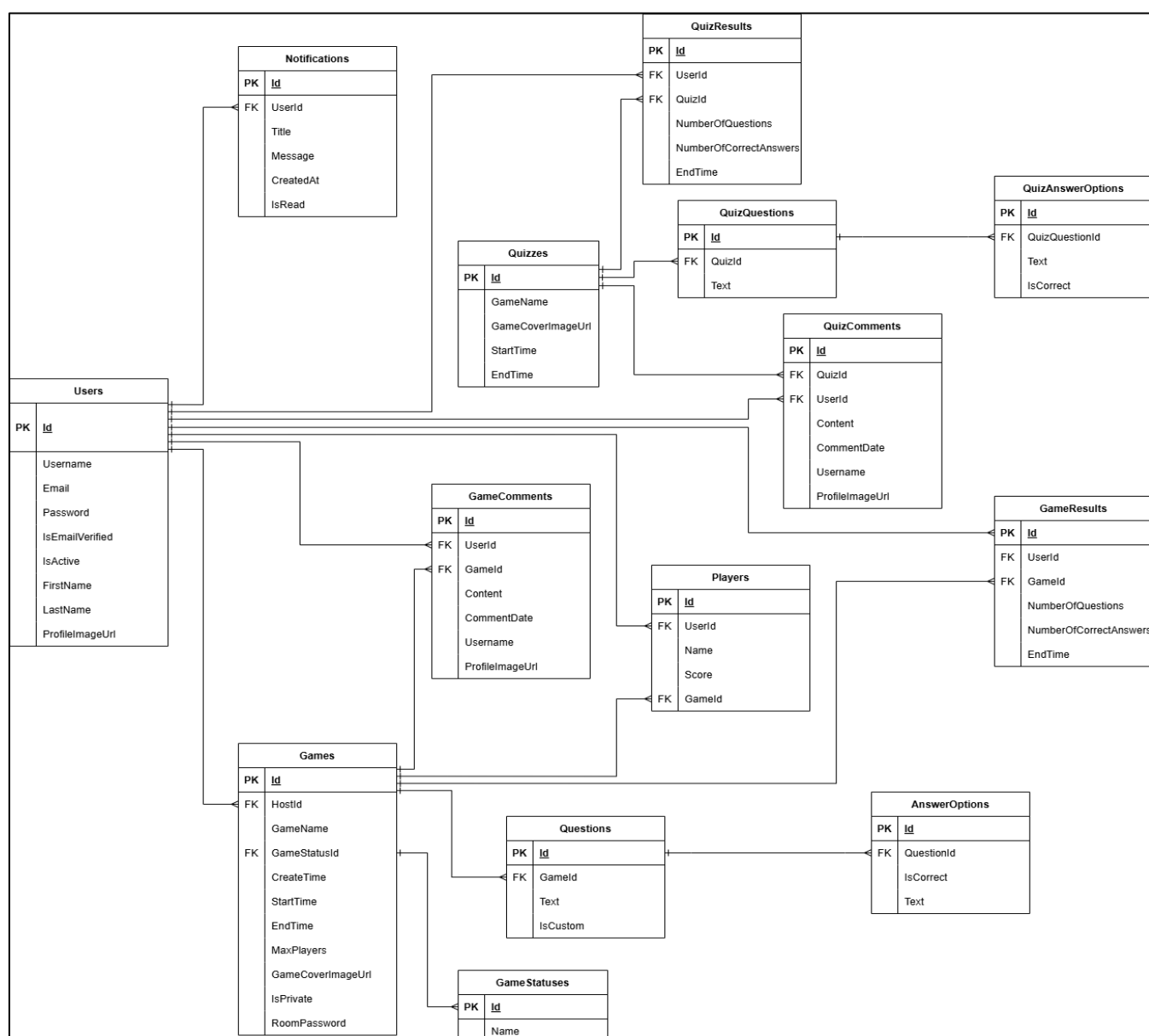


Рисунок 2.2 – Логическая схема базы данных

Эти таблицы взаимодействуют между собой с помощью внешних ключей, обеспечивая целостность данных и поддержку ключевых функциональных возможностей системы, таких как управление пользователями, хранение викторин, вопросов и ответов, а также отслеживание прогресса и результатов.

AnswerOptions – хранит варианты ответов для вопросов, включая текст ответа, его корректность и связь с вопросами. Её структура представлена в таблице 2.4.

Таблица 2.4 – Структура таблицы *AnswerOptions*

Название	Тип данных	Назначение
<i>Id</i>	<i>INT</i>	Уникальный идентификатор варианта ответа
<i>Text</i>	<i>NVARCHAR(200)</i>	Текст варианта ответа
<i>IsCorrect</i>	<i>BIT</i>	Признак корректности ответа
<i>QuestionId</i>	<i>INT</i>	Идентификатор связанного вопроса, к которому относится данный ответ

GameComments – содержит комментарии пользователей к играм, включая текст комментария, имя пользователя, аватар и дату. Структура представлена в таблице 2.5.

Таблица 2.5 – Структура таблицы *GameComments*

Название	Тип данных	Назначение
<i>Id</i>	<i>INT</i>	Уникальный идентификатор комментария
<i>GameId</i>	<i>INT</i>	Идентификатор игры, к которой относится комментарий
<i>Username</i>	<i>NVARCHAR(MAX)</i>	Имя пользователя, оставившего комментарий
<i>UserId</i>	<i>INT</i>	Идентификатор пользователя
<i>Content</i>	<i>NVARCHAR(500)</i>	Текст комментария
<i>CommentDate</i>	<i>DATETIME2(7)</i>	Дата и время создания комментария
<i>ProfileImageUrl</i>	<i>NVARCHAR(MAX)</i>	Ссылка на аватар пользователя

GameResults – хранит результаты игр для пользователей, включая количество правильных ответов и общее количество вопросов. Структура представлена в таблице 2.6.

Таблица 2.6 – Структура таблицы *GameResults*

Название	Тип данных	Назначение
<i>Id</i>	<i>INT</i>	Уникальный идентификатор результата игры
<i>NumberOfCorrectAnswers</i>	<i>INT</i>	Количество правильных ответов
<i>NumberOfQuestions</i>	<i>INT</i>	Общее количество вопросов
<i>UserId</i>	<i>INT</i>	Идентификатор пользователя, к которому относится результат
<i>GameId</i>	<i>INT</i>	Идентификатор игры, связанной с результатом

Games – содержит информацию об играх, таких как название, ведущий, время начала/окончания, статус, приватность и пароль. Её структура представлена в таблице 2.7.

Таблица 2.7 – Структура таблицы *Games*

Название	Тип данных	Назначение
<i>Id</i>	<i>INT</i>	Уникальный идентификатор игры.
<i>GameName</i>	<i>NVARCHAR(100)</i>	Название игры
<i>HostId</i>	<i>INT</i>	Идентификатор ведущего игры
<i>CreateTime</i>	<i>DATETIME2(7)</i>	Время создания игры
<i>StartTime</i>	<i>DATETIME2(7)</i>	Время начала игры
<i>EndTime</i>	<i>DATETIME2(7)</i>	Время окончания игры
<i>MaxPlayers</i>	<i>INT</i>	Максимальное количество участников
<i>GameCoverImageUrl</i>	<i>NVARCHAR(MAX)</i>	Ссылка на изображение обложки игры
<i>IsPrivate</i>	<i>BIT</i>	Признак приватности игры
<i>RoomPassword</i>	<i>NVARCHAR(50)</i>	Пароль для доступа к приватной игре
<i>GameStatusId</i>	<i>INT</i>	Идентификатор текущего статуса игры

GameStatuses – содержит возможные статусы игр. Структура представлена в таблице 2.8.

Таблица 2.8 – Структура таблицы *GameStatuses*

Название	Тип данных	Назначение
<i>Id</i>	<i>INT</i>	Уникальный идентификатор статуса
<i>Name</i>	<i>NVARCHAR(100)</i>	Название статуса игры

Notifications – содержит уведомления для пользователей, включая заголовок, текст сообщения, дату создания и статус прочтения. Структура представлена в таблице 2.9.

Таблица 2.9 – Структура таблицы *Notifications*

Название	Тип данных	Назначение
<i>Id</i>	<i>INT</i>	Уникальный идентификатор уведомления
<i>UserId</i>	<i>INT</i>	Идентификатор пользователя, получившего уведомление
<i>Title</i>	<i>NVARCHAR(100)</i>	Заголовок уведомления
<i>Message</i>	<i>NVARCHAR(1000)</i>	Текст сообщения уведомления
<i>CreatedAt</i>	<i>DATETIME2(7)</i>	Дата и время создания уведомления
<i>IsRead</i>	<i>BIT</i>	Признак прочтения уведомления

Players – Хранит данные о игроках игр, включая имя, счёт, связь с игрой и пользователем. Структура таблицы представлена в таблице 2.10.

Таблица 2.10 – Структура таблицы *Players*

Название	Тип данных	Назначение
<i>Id</i>	<i>INT</i>	Уникальный идентификатор игрока
<i>GameId</i>	<i>INT</i>	Идентификатор игры, к которой относится игрок
<i>Name</i>	<i>NVARCHAR(100)</i>	Имя игрока
<i>Score</i>	<i>INT</i>	Текущий счёт игрока
<i>UserId</i>	<i>INT</i>	Идентификатор пользователя, связанного с игроком

Questions – содержит информацию о вопросах, связанных с играми. Структура представлена в таблице 2.11.

Таблица 2.11 – Структура таблицы *Questions*

Название	Тип данных	Назначение
<i>Id</i>	<i>INT</i>	Уникальный идентификатор вопроса
<i>Text</i>	<i>NVARCHAR(500)</i>	Текст вопроса
<i>GameId</i>	<i>INT</i>	Идентификатор игры, к которой относится вопрос
<i>IsCustom</i>	<i>BIT</i>	Признак кастомного вопроса

QuizAnswerOptions – хранит варианты ответов для викторин, включая текст ответа и информацию о корректности. Структура представлена в таблице 2.12.

Таблица 2.12 – Структура таблицы *QuizAnswerOptions*

Название	Тип данных	Назначение
<i>Id</i>	<i>INT</i>	Уникальный идентификатор варианта ответа для викторины
<i>Text</i>	<i>NVARCHAR(200)</i>	Текст варианта ответа
<i>IsCorrect</i>	<i>BIT</i>	Признак корректности ответа
<i>QuizQuestionId</i>	<i>INT</i>	Идентификатор вопроса викторины, связанного с ответом

QuizComments – Содержит комментарии пользователей к викторинам, включая текст комментария, имя пользователя и дату. Структура представлена в таблице 2.13.

Таблица 2.13 – Структура таблицы *QuizComments*

Название	Тип данных	Назначение
<i>Id</i>	<i>INT</i>	Уникальный идентификатор комментария к викторине
<i>QuizId</i>	<i>INT</i>	Идентификатор викторины, к которой относится комментарий
<i>UserId</i>	<i>INT</i>	Идентификатор пользователя, оставившего комментарий
<i>Content</i>	<i>NVARCHAR (500)</i>	Текст комментария

Окончание таблицы 2.13

Название	Тип данных	Назначение
<i>Username</i>	<i>NVARCHAR (max)</i>	Имя пользователя, оставившего комментарий
<i>ProfileImageUrl</i>	<i>NVARCHAR (max)</i>	Ссылка на аватар пользователя
<i>CommentDate</i>	<i>DATETIME2(7)</i>	Дата и время создания комментария

QuizQuestions – содержит вопросы викторины. Структура представлена в таблице 2.14.

Таблица 2.14 – Структура таблицы *QuizQuestions*

Название	Тип данных	Назначение
<i>Id</i>	<i>INT</i>	Уникальный идентификатор вопроса викторины
<i>Text</i>	<i>NVARCHAR(500)</i>	Текст вопроса викторины
<i>QuizId</i>	<i>INT</i>	Идентификатор викторины, к которой относится вопрос

QuizResults – таблица для хранения результатов викторины. Структура представлена в таблице 2.15.

Таблица 2.15 – Структура таблицы *QuizResults*

Название	Тип данных	Назначение
<i>Id</i>	<i>INT</i>	Уникальный идентификатор результата викторины
<i>NumberOfCorrectAnswers</i>	<i>INT</i>	Количество правильных ответов
<i>NumberOfQuestions</i>	<i>INT</i>	Общее количество вопросов в викторине
<i>EndTime</i>	<i>DATETIME2(7)</i>	Дата и время завершения викторины
<i>UserId</i>	<i>INT</i>	Идентификатор пользователя, связанного с результатом
<i>QuizId</i>	<i>INT</i>	Идентификатор викторины, связанной с результатом

Quizzes – хранит информацию о викторинах, связанных с играми. Структура представлена в таблице 2.16.

Таблица 2.16 – Структура таблицы *Quizzes*

Название	Тип данных	Назначение
<i>Id</i>	<i>INT</i>	Уникальный идентификатор викторины
<i>GameName</i>	<i>NVARCHAR(200)</i>	Название викторины
<i>GameCoverImageUrl</i>	<i>NVARCHAR(500)</i>	Ссылка на изображение обложки викторины
<i>StartTime</i>	<i>DATETIME2(7)</i>	Дата и время начала викторины
<i>EndTime</i>	<i>DATETIME2(7)</i>	Дата и время окончания викторины

Users – хранит информацию о пользователях, зарегистрированных в системе. Структура представлена в таблице 2.17.

Таблица 2.17– Структура таблицы *Users*

Название	Тип данных	Назначение
<i>Id</i>	<i>INT</i>	Уникальный идентификатор пользователя
<i>Email</i>	<i>NVARCHAR(MAX)</i>	Адрес электронной почты пользователя
<i>Username</i>	<i>NVARCHAR(MAX)</i>	Имя пользователя
<i>Password</i>	<i>NVARCHAR(MAX)</i>	Пароль пользователя
<i>IsEmailVerified</i>	<i>BIT</i>	Признак подтверждения электронной почты
<i>IsActive</i>	<i>BIT</i>	Признак активности пользователя
<i>FirstName</i>	<i>NVARCHAR(MAX)</i>	Имя пользователя
<i>LastName</i>	<i>NVARCHAR(MAX)</i>	Фамилия пользователя
<i>ProfileImageUrl</i>	<i>NVARCHAR(MAX)</i>	Ссылка на аватар пользователя

Помимо самих таблиц базы данных, были определены связи этих таблиц. Так, каждая таблица, которая имеет столбец, значения в котором, зависят от значений в другом столбце, этой или другой таблицы, образует связь. В таблице 2.18 представлены связи между таблицами базы данных.

Таблица 2.18 – Связи между таблицами базы данных

Таблица источник	Связанная таблица	Тип связи
<i>Users</i>	<i>GameComments</i>	Один ко многим
<i>Users</i>	<i>GameResults</i>	Один ко многим
<i>Users</i>	<i>Players</i>	Один ко многим
<i>Users</i>	<i>Notifications</i>	Один ко многим
<i>Users</i>	<i>QuizComments</i>	Один ко многим
<i>Users</i>	<i>QuizResults</i>	Один ко многим
<i>Users</i>	<i>Games</i>	Один ко многим
<i>Games</i>	<i>GameComments</i>	Один ко многим
<i>Games</i>	<i>GameResults</i>	Один ко многим
<i>Games</i>	<i>Questions</i>	Один ко многим
<i>Games</i>	<i>Players</i>	Один ко многим
<i>GameStatuses</i>	<i>Games</i>	Один ко многим
<i>Questions</i>	<i>AnswerOptions</i>	Один ко многим
<i>Quizzes</i>	<i>QuizQuestions</i>	Один ко многим
<i>Quizzes</i>	<i>QuizComments</i>	Один ко многим
<i>Quizzes</i>	<i>QuizResults</i>	Один ко многим
<i>QuizQuestions</i>	<i>QuizAnswerOptions</i>	Один ко многим

Читать данную таблицу следует как: связанная таблица ссылается на таблицу источник таким образом, что одной записи в таблице источнике соответствует одна или множество записей в связанной таблице, в зависимости от типа связи.

Таким образом, представленные таблицы и связи формируют основу базы данных, обеспечивая возможность гибкого хранения и обработки всех данных, необходимых для функционирования системы.

2.3 Выбор технологий

2.3.1 Выбор стека для создания пользовательского интерфейса

Для разработки пользовательского интерфейса веб-приложения было принято решение использовать библиотеку *React 18.3.1*.

Основные причины данного выбора:

- компонентный подход: позволяет создавать *UI* на основе переиспользуемых компонентов;
- высокая производительность: использует виртуальный *DOM* для эффективного обновления интерфейса, минимизируя количество изменений в реальном *DOM* и повышая производительность приложения;
- гибкость и кроссплатформенность;
- большая экосистема и сообщество: имеет широкую поддержку со стороны разработчиков, множество готовых библиотек и инструментов для работы с *UI*, что позволяет ускорить процесс разработки.

2.3.2 Выбор стека для создания API

Для разработки серверного приложения (*API*) было решено использовать *ASP.NET Core Web API 8.0.400* в сочетании с *Entity Framework 8.0.8* и *MS SQL Server 2019 (RTM) 15.0.2000.5* для работы с базой данных [7, 8].

Основные причины выбора *ASP.NET Core Web API*:

- высокая производительность и масштабируемость, обеспечиваемые оптимизированным серверным фреймворком, который подходит для разработки *RESTful API*;
- полная поддержка языка *C#*, который позволяет реализовать надежную и типобезопасную серверную логику [9];
- богатая экосистема и встроенная поддержка безопасности, включая интеграцию с *JWT* для авторизации и аутентификации.

Основные причины выбора *Entity Framework*:

- предоставляет удобный *ORM*-инструмент для работы с базами данных;
- поддержка миграций, что облегчает управление схемой базы данных на протяжении жизненного цикла приложения;
- гибкость в настройке и возможность прямого выполнения *SQL*-запросов при необходимости.

Основные причины выбора *MS SQL Server*:

- надежное решение для управления реляционными базами данных, с широким набором инструментов для мониторинга и оптимизации производительности;

- отличная интеграция с *Entity Framework*, минимизирует настройку и упрощает процесс разработки;
- высокая совместимость с современными корпоративными системами и облачными решениями.

2.3.3 REST-архитектура

В данном проекте для разработки приложения используется стек *ASP.NET Core* и *React*. Архитектура сервера построена в соответствии с принципами *REST* (*Representational State Transfer*), что обеспечивает удобное взаимодействие между клиентом и сервером через *HTTP*-протокол версии 1.1 [10].

Основные компоненты:

- контроллеры обрабатывают *HTTP*-запросы от клиента и управляют потоком данных между сервисами и внешним миром. В *REST*-архитектуре контроллеры обеспечивают реализацию *CRUD*-операций (*Create, Read, Update, Delete*);
- сервисы представляют собой бизнес-логику приложения и отвечают за обработку данных. В данном проекте сервисы работают с моделью данных и выполняют все основные операции;

2.4 Архитектура веб-приложения

Система, изображённая на схеме, представляет собой распределённую архитектуру с несколькими компонентами, работающими на различных операционных системах, использующих различные протоколы связи и версии ПО.

OS Linux, Debian GNU/Linux 12 – используется для работы большинства сервисов в системе, включая серверную часть и базы данных [11].

MS SQL Server (система управления базами данных) также развернута на этой операционной системе, обеспечивая хранение и управление данными.

Клиенты работают на серверных операционных системах, включая: *Windows Server 2022 Datacenter Evaluation 21H2*, где используется *Microsoft Edge 131.0.2903.112* и происходит развертывание *Docker* контейнеров на движке версии 27.1.1 [12, 13, 14].

Система представляет собой распределённую архитектуру, состоящую из серверных, клиентских компонентов, а также баз данных и систем кэширования. Компоненты развернуты на операционной системе *Debian GNU/Linux 12* и взаимодействуют через стандартные сетевые протоколы: *HTTP* 1.1, *SSE* и *TCP* [15, 16].

Серверная часть построена на *ASP.NET Core* 8.0 и включает несколько сервисов:

- *Profile Service* отвечает за логику взаимодействия с пользователями.
- *Game Service* обрабатывает игровую функциональность.
- *Notification Service* передаёт уведомления пользователям.
- *Authentication Service* управляет аутентификацией и авторизацией.

Эти сервисы взаимодействуют между собой и с клиентскими компонентами по *HTTP 1.1*. Для отправки событий в реальном времени используется протокол *Server-Sent Events (SSE)*.

Структурная схема приложения представлена на рисунке 2.3 и также продублирована в приложении В.

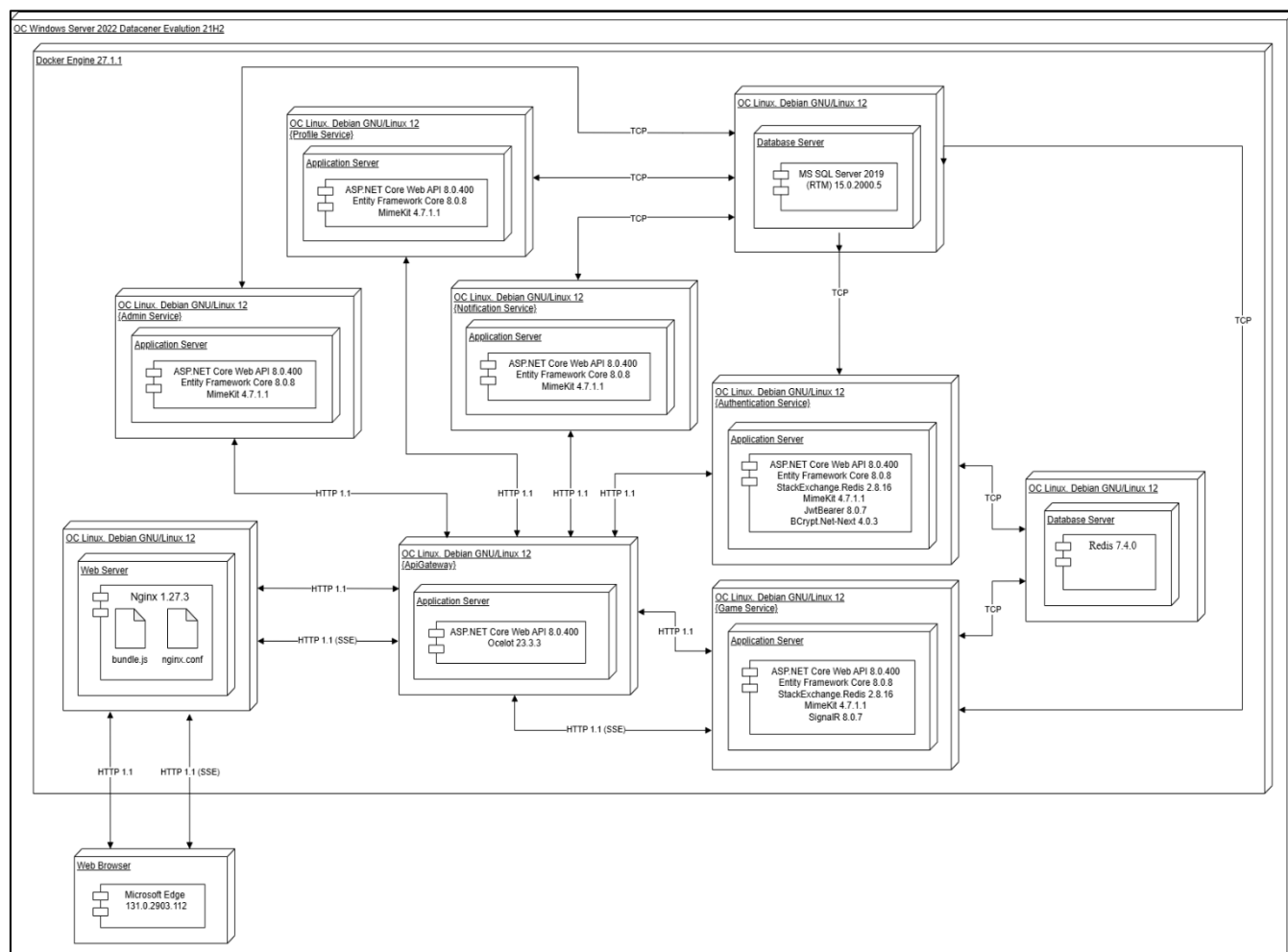


Рисунок 2.3 – Структурная схема приложения

Хранение данных обеспечивается *MS SQL Server*, развернутым на той же операционной системе. Для передачи данных с сервисами используется *TCP*-соединение, что гарантирует надёжный и упорядоченный обмен информацией. Кэширование реализовано с помощью *Redis 7.4.0*, который ускоряет доступ к данным и уменьшает нагрузку на основную базу [17].

Клиентскую часть необходимо разработать на *ReactJS 18.3.1* с использованием *Vite 5.4.0* для сборки и *Node.js 20.17.0* для обработки сборочного процесса [18]. Динамическое обновление данных и взаимодействие с сервером происходит через *HTTP 1.1* и *SSE*.

Маршрутизация запросов осуществляется с помощью *Nginx 1.27.3* [19]. Он обслуживает статические ресурсы фронтенда: файлы *index.html*, *bundle.js* и другие. Файл *bundle.js* будет находиться внутри контейнера *Nginx* в директории */usr/share/nginx/html*.

Клиенты системы – это веб-приложения, запускаемые в браузерах (например, *Microsoft Edge*). Данные передаются с использованием *HTTP 1.1* для *REST*-запросов и *SSE* для односторонней связи. Двусторонняя коммуникация реализована с помощью *SignalR 8.0.7*, где *SSE* используется для отправки событий от сервера клиенту [20].

Протоколы взаимодействия:

- *HTTP 1.1* используется для *REST API* и обмена данными между клиентами и сервисами.
- *SSE* применяется для передачи событий в реальном времени, что особенно важно для интерфейсов с живыми обновлениями.
- *TCP* обеспечивает надёжный обмен данными между сервисами, базой данных и *Redis*.

Таким образом, система использует надёжную распределённую архитектуру, включающую серверные сервисы на *ASP.NET Core 8.0*, *React Vite* для фронтенда, *MS SQL Server* для хранения данных и *Redis* для кэширования. *Nginx* и использование протоколов *HTTP 1.1*, *SSE* и *TCP* обеспечивают эффективное взаимодействие компонентов и передачу данных в реальном времени.

2.5 Выводы по разделу

Веб-приложение «Интеллектуальные игры и викторины», поддерживает четыре роли пользователей: гость, игрок, ведущий и администратор. Гость может зарегистрироваться, просматривать информацию о доступных викторинах, играх, рейтингах и профилях пользователей. Игрок получает доступ к основным функциям, таким как создание игровых комнат, участие в играх, прохождение викторин, просмотр результатов и размещение комментариев. Ведущий, кроме функций пользователя, может создавать вопросы, управлять игровым процессом и редактировать комментарии. Администратор имеет возможность управлять викторинами, пользователями и играми.

Приложение реализует ключевые функции: регистрация, авторизация и управление учетными записями, создание и управление викторинами, игровыми комнатами, а также взаимодействие с пользователями через комментарии, просмотр рейтингов, результатов игр и викторин для повышения интерактивности и вовлечения пользователей. Полный перечень функций представлен в таблице 2.2.

Логическая структура базы данных включает таблицы для хранения информации о пользователях, викторинах, играх, результатах и комментариях.

Серверная часть спроектирована с использованием *ASP.NET Core Web API*, *MS SQL Server* и *Entity Framework*. Клиентская часть использует *React* для создания удобного пользовательского интерфейса.

Заключение

В ходе прохождения производственной преддипломной практики в период с 10 февраля 2025 по 21 марта 2025 в компании ООО «Модсен» было разработано веб-приложение «Интеллектуальные игры и викторины».

1. Веб-приложение поддерживает 4 роли: гость, игрок, ведущий, администратор.

2. В ходе рассмотрения аналогов разрабатываемого приложения были выявлены основные функции и элементы.

3. База данных включает 14 таблиц.

4. Использована *REST*-архитектура, обеспечивающая удобное взаимодействие клиента и сервера через *HTTP*. Основные компоненты: Модели данных: описывают структуру и связи таблиц базы данных. Контроллеры: реализуют *CRUD*-операции. Сервисы: выполняют бизнес-логику приложения. Поддержка связи через *SignalR* для обновлений в реальном времени.

В результате разработки были выполнены все поставленные задачи, в том числе:

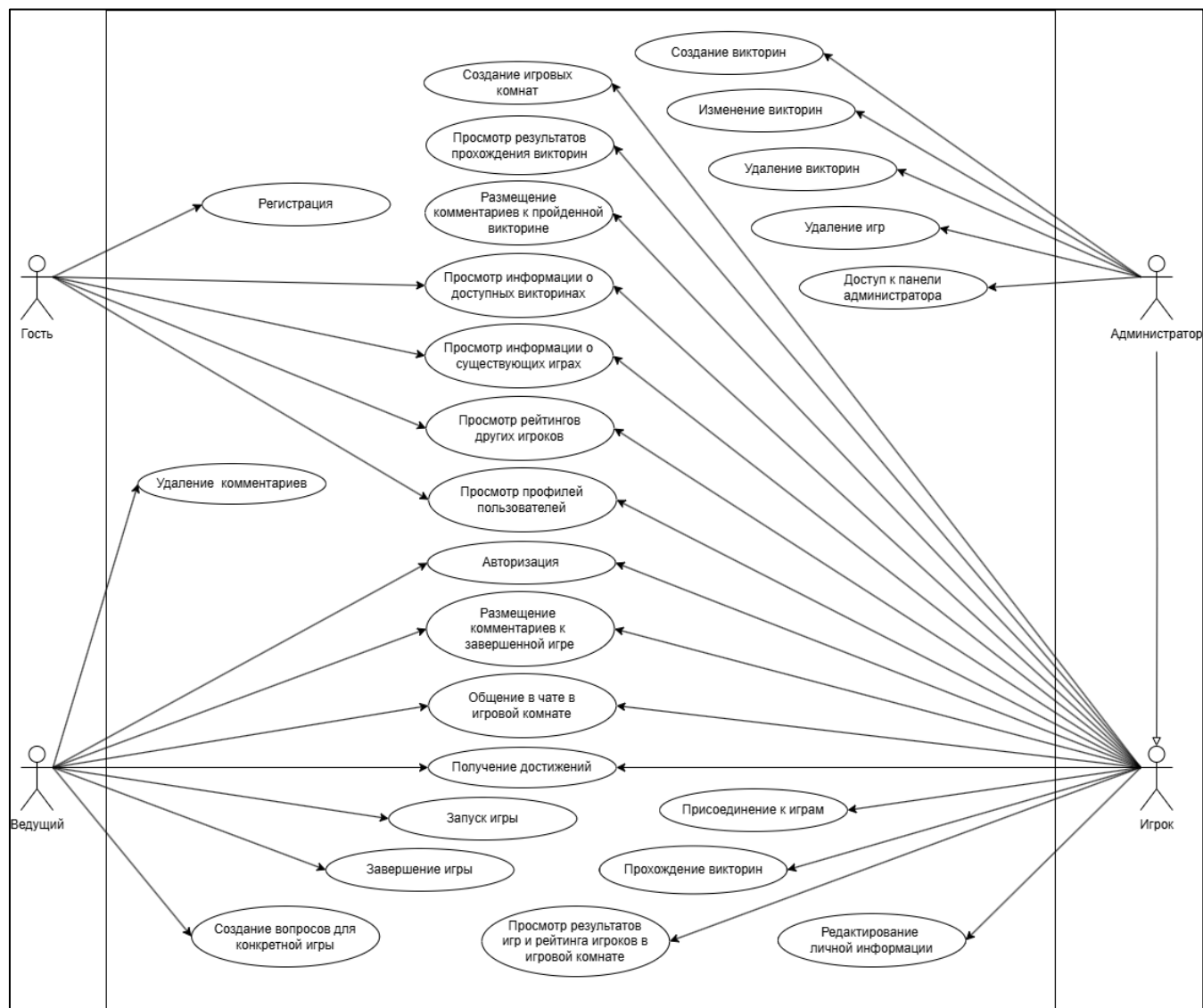
1. Сформулирована постановка задачи и рассмотрены аналогичные решения (рассмотрено в разделе 1).

2. Спроектирована архитектура приложения, обеспечивающая поддержку всех заявленных функций (рассмотрено в разделе 2).

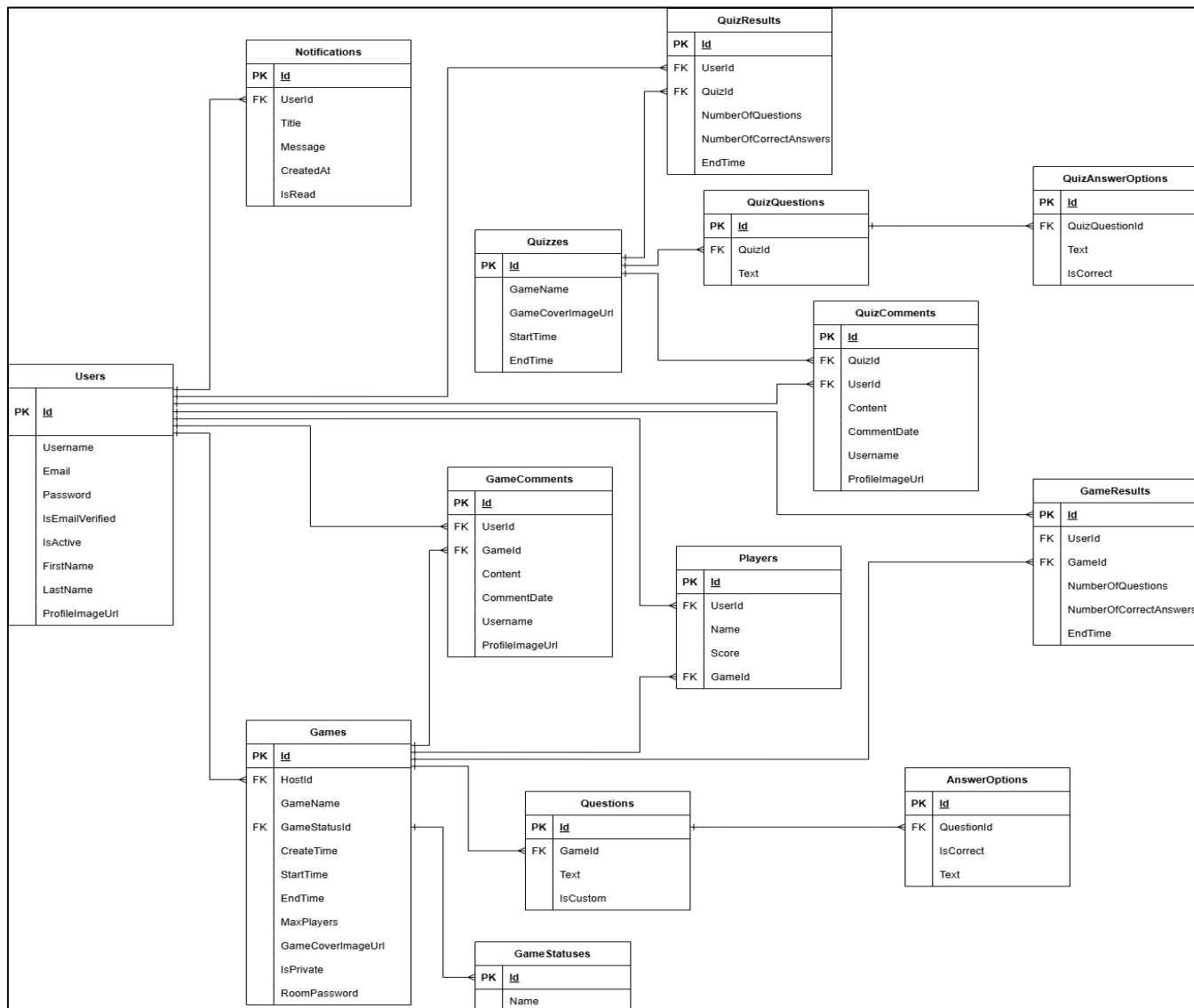
Список используемых источников

1. ASP.NET Core Web API [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://learn.microsoft.com/en-us/aspnet/core/web-api/?view=aspnetcore-9.0> – Дата доступа: 14.02.2025
2. React [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://react.dev> – Дата доступа: 14.02.2025
3. Vite [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://vite.dev> – Дата доступа: 14.02.2025
4. Quiz [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://quiz.com> – Дата доступа: 18.02.2025
5. Kahoot! [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://kahoot.com> – Дата доступа: 18.02.2025
6. Jackbox Games [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://www.jackboxgames.com/> – Дата доступа: 18.02.2025
7. Entity Framework [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://learn.microsoft.com/en-us/ef/> – Дата доступа: 21.02.2025
8. MS SQL Server [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://www.microsoft.com/en-us/sql-server> – Дата доступа: 21.02.2025
9. C# [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://learn.microsoft.com/en-us/dotnet/csharp/> – Дата доступа: 22.02.2025
10. HTTP 1.1 [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://www.w3.org/Protocols/> – Дата доступа: 22.02.2025
11. Debian [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.debian.org/releases/bookworm/> – Дата доступа: 25.02.2025
12. Windows 11 [Электронный ресурс] / Режим доступа: Windows Server 2022 | Microsoft Evaluation Center – Дата доступа: 25.02.2025
13. Microsoft Edge [Электронный ресурс] / Режим доступа: www.microsoft.com/en-us/edge – Дата доступа: 25.02.2025
14. Docker [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://docs.docker.com> – Дата доступа: 25.02.2025
15. Server-Sent Events (SSE) [Электронный ресурс] / Режим доступа: https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/Server-sent_events – Дата доступа: 25.02.2025
16. TCP [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://www.rfc-editor.org/rfc/rfc793> – Дата доступа: 25.02.2025
17. Redis [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://redis.io> – Дата доступа: 26.02.2025
18. Node.js [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://nodejs.org/en> – Дата доступа: 03.03.2025
19. Nginx [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://nginx.org> – Дата доступа: 03.03.2025
20. SignalR [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://learn.microsoft.com/en-us/aspnet/core/signalr/introduction?view=aspnetcore-9.0> – Дата доступа: 03.03.2025

ПРИЛОЖЕНИЕ А Диаграмма вариантов использования



ПРИЛОЖЕНИЕ Б Логическая схема базы данных



ПРИЛОЖЕНИЕ В Диаграмма разворачивания

