Проектная работа МДК

«Веб-сайт для киберспортсменов»

1. Предметная область:
   1. Предоставить на сайте трансляции матчей (медиаплеер) киберспортивных турниров
   2. Статистика игроков и результаты матчей
   3. Блок новостей в игровой и киберспортивной индустрии (на главной вкладке)
   4. Онлайн чат (общий) и под трансляциями
   5. API для представителей / рекламодателей
   6. Ставки на выигрыш той или иной команды (комиссия со ставок 3%)
   7. Ввод средств (создание электронного кошелька) путем банковский карт и игровыми предметами (скины)
   8. Темно-серое оформление веб страниц
   9. Игры: CS:GO, CS2, Dota 2, League Of Legends, Fifa.
   10. Возможность пользователям собирать команды и создавать свои собственные матчи.
   11. Event’ы, турниры от сайта для лучших команд
   12. Техническая поддержка
   13. Надежная система безопасности, соответствующая общепринятым мерам
   14. Высокая пропускная способность пользователей
   15. Администраторы, модераторы, которые помогут ответить на любой возникший вопрос
   16. Возможность пользователей регистрироваться под собственным никнеймом, их подразделение на зарегистрированных и незарегистрированных(зарегистрированные пользователи имеют доступ к чату, могут создавать тематические опросы)
   17. Время выполнения проекта – 5 месяцев

Характеристика заказчика:

* Крупнейший компьютерный клуб Quazar, имеющий сеть в множестве городов России, в которых часто проводятся городские турниры, также проводится собственная игровая лига по разным игровым дисциплинам.
* Клуб рассматривает сайт как доп. источник дохода, также для удобства публикации итогов матчей и т. п.
* По ходу выполнения задач заказчик будет принимать работу и говорить, что добавить, а что убрать или отредактировать. Заказчик находится в непосредственной близости к разработчикам, поэтому возможен частый контакт

1. Роли группы:
   1. Буранчиков – бизнес-аналитик, эксперт предметной области
   2. Матвеев – ведущий разработчик
   3. Соловьев – Penetration test (тестировщик на проникновение)
   4. Ростовцев – администратор с опытом работы
   5. Беляев – технический писатель (стажер), администратор новостных данных
   6. Иванов – дата аналитик
   7. Костылев – стажер-разработчик

**Преимущества проекта:** команда знакома с конкурентами данной предметной области, 2 разработчика, которые смогут взять на себя большую часть работы по техническим внедрениям и написанию кода. Тестировщик на проникновение обеспечит достойную защиту сайта от DDos-атак, также сможет настроить сайт на высокую пропускную способность пользователей(до 10 тысяч человек). Ведущий разработчик будет контролировать работу разработчиков-стажеров, вести с ними беседы по правильному и компактному написанию кода, который будет понятен при следующем редактировании или дополнении данных. Бизнес-аналитик подберет оптимальные методы развития сайта как бизнеса, также сможет объяснить разработчикам требования к месту для расположения рекламных интеграций.

Из-за количества разработчиков-написание кода будет происходить достаточно быстро.

**Недостатки проекта:** могут возникнуть сложности с заказчиком, так как его мнение может меняться относительно развития рынка(заказчик рассматривает сайт как прибыль).

Недостаточное развитие стажеров может привести к неоптимальному написанию кода, вследствие этого сроки работы могут увеличиться.

Наличие одного тестировщика сильно повлияет на время выполнения проекта, то есть дольше.

IV

1) Code and Fix( это первый проект для большинства разработчиков, то возможны ошибки в проекте, тем самым мы можем делать проект частями и показывать заказчику. Из минусов может получиться проект на ”костылях”, невозможно дальнейшее усовершенствование.

2) Инкрементная для упрощения работы и четкой планировки решения задач командой. Также эта модель позволит выполнить на 100% каждые итерации поставленных целей. Пользователи смогут увидеть «готовый» продукт на ранних этапах, который однозначно будет дополняться на основе выводов эксперта предметной области. Мы сможем протестировать нагрузку на сервер и код. Из минусов данный проект займет больше времени, поскольку мы имеем лишь одного тестировщика. Невозможность изменять детали проектирования на этапах итерации. Также, время выполнения увеличится из-за неопытности разработчиков, так как нужно допускать меньше ошибок, поскольку завершение этапа итерации не подразумевает возврат к предыдущим решениям

3) Прототипирование( можно использовать как стартовую модель ЖЦ, согласовывать правки проекта с заказчиком на живом примере. Минусы: заказчик может посчитать, что проект уже почти готов).

V

Выбранная модель жизненного цикла: **инкрементная.**

1. Разработка интерфейса
2. Вывод статистики и результатов матчей
3. Логика вебсайта

(1 месяц)

1. 1. Добавление онлайн-чатов
2. Платежная система
3. Выделение серверов под трафик пользователей
4. Встроенный медиа-плеер
5. Тех. поддержка

(2 месяца, можно открывать доступ к сайту)

1. Доработка серверов по видимой нагрузке
2. Ставки
3. Инициализация пользователей и различные подписки с преимуществами
4. Добавление рекламы

(1 месяц)

1. Event’ы
2. Бонусная программа для постоянных пользователей сайта
3. Командные матчи

(1 месяц)

Выполняли:

Буранчиков Данила

Матвеев Максим

Ростовцев Дмитрий

Беляев Владислав

Соловьев Егор