Веб сайт для пейнтбольного клуба «DeltaBall»

Пейнтбольный клуб «DeltaBall» - сеть площадок для проведения военно-тактических игр, таких как пейнтбол и гидробол, по всей территории Санкт-Петербурга.

Сайт делится на две части:

1. Клиентская
   1. **Сайт-визитка** для информирования клиентов об услугах, которые представляет клуб, ценах, скидочной программе и контактных данных. Есть возможность быстрого расчёта стоимости игры.
   2. **Профиль игрока** дает возможность принимать участие в играх – бронировать площадки, просматривать историю игр, свой ранг и опыт и менять информацию о себе.
2. Панель администратора
   1. Администратор может выполнять CRUD операции над всей базой данных
   2. Во время начала игры поможет изменить информацию о кол-ве игроков/удалить игроков из списка, если они не смогли приехать, чтобы перерасчитать цену.
   3. Чистит старую информациюМетод, который чистит старую информацию во всех таблицах и **(если успею)** выводит администратору кол-во очищенных строк в упрощенном варианте (н-р: вместо «Удалено Н строк в таблице Players и ScheduledGaes – Очищено Н старых игр»)
   4. Вывод на главную панели администратора список ближайших двух игр с выбором площадки**(если успею)** в формате: время игры (чч:мм-чч:мм) и другую информацию

Типы игр:

Есть режим пейнтбола и гидробола с различными сценариями:

1) Захват флага – в центре находится флаг, команда, которая первая доставила его на базу, получает очко

2) Удержание точек – в зависимости от полигона есть одна или несколько точек с таймерами, каждая команда должна прийти на точку и переключить таймер на свою сторону, в конце игры подсчитывается общее время удержания точек на карте каждой командой

3) Закладка бомбы – игроки делятся на две команды: атака и защита. Задача атакующих: прорваться к точке и заложить бомбу-таймер.

Задача защиты: не допустить установки бомбы или обезвредить ее.

4) Прорыв – на карте расположено несколько флагов, которые захватываются постепенно, продвигаясь от одного к другому.

5) Спасение заложника – атакующая команда должна прорваться к штабу противника, освободить заложника и доставить его к финишу.

Структура БД – см ERD.io

Дата и время игры: появляется два комбобокса: Дата (сегодня + месяц) и время (с 10 до 19 каждые полчаса), при этом надо учитывать, когда есть бронь и на сколько + полчаса после каждой игры, чтобы привести в порядок площадку.

После заполнения информации об игре и ее подтверждения **создается ссылка, по которой его авторизованные друзья смогут присоединится к игре**, после каждого присоединения происходит перерасчет итоговой суммы (программно или триггером), которую можно посмотреть каждому в профиле.

**(если успею)** В профиле в разделе запланированных игр можно отменить запись кнопкой и произойдет перерасчет.

Таким образом, если выложить ссылку в открытый доступ, можно создавать **открытые игры** – игры с любыми игроками, не создавая лишнего кода для этой возможности. Запланированные игры может отменить только администратор или ее создатель.

Если приехали незарегистрированные пользователи, то администратор может сам их добавить через панель и при необходимости записать их на ближайшую игру.

Когда пользователь подтверждает игру, информация о ней появляется в ScheduleGames, а игроки заполняются в Players, GameStatus = Подтверждена.

Если игра отменяется по какой-либо причине, то она удаляется из базы, вместе с данными в Players.

Если игра началась, администратор меняет ее в статус Проведена (или что-то типо того) и ссылки приглашения больше не действительны. Также срабатывает триггер на прибавление опыта всем участникам.

Система скидок

За участие в играх каждый пользователь получает опыт (можно посмотреть историю игр в ЛК), который служит для прокачки звания, которое дает бонусы.

1) Ранги:

Бронза – 0 – 100хр 1% скидка

Серебро – 101 – 200хр 1,5% скидка

Золото – 201 – 300хp 2% скидка

Платина – 301 – 400 3% скидка

Ас – 401 – 500 5% скидка

Легенда – 500+ 7% скидка + подарок

2) Начисление опыта в зависимости от времени игры

кол-во часов х 10xp

3) Начисление опыта за количество игр

за 5-ую игру +25xp

за каждую 10-ую +50

1. За нарушения снимается опыт, за 10 нарушений аккаунт блокируется, пользователь больше не может играть в этом клубе

Цены

Все цены считаются для одного игрока

Сайт

**Личный кабинет** – профиль:

Содержит инфу о пользователе, которую можно менять, включая пароль, историю начислений опыта (игр), запланированные игры (а также отменять их).

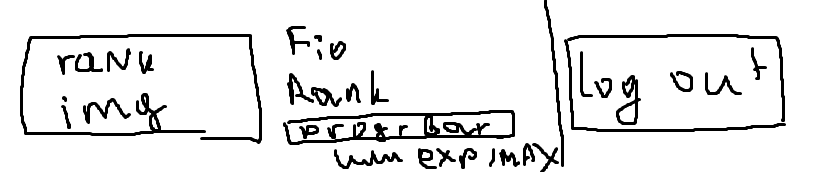
**Страница FAQ** – вопросы и ответы на часто задаваемые вопросы. На формах планирования игр сделать ссылку на эту страницу (или даже на конкретный раздел).

**Создание игры**

Авторизованный пользователь вводит информацию об игре: Название, дата и время старта, кол-во часов, выбирает из комбо бокса площадку, сценарий и тип игры. После валидации формы, инфа записывается в ScheduleGame, инфа об игроке создателе записывается в Player и устанавливается цена для создателя. Затем по мере добавления в игру инфа будет меняться.

**На главной :**

В шапке ссылки на главную, об организации, запись на игру, faq, в правой части профиль (см. рисунок) и выйти из профиля ИЛИ войти/зарегистрироваться

****

Ссылка на профиль у авторизованного пользователя по нажатию на ФИО

Слайдер с ссылками на статьи FAQ или другой блок который дает быструю информацию о происходящем на сайте

Информация о ближайшей запланированной игре, если есть, а если нет, то надпись побуждающая к этому. Или надпись побуждающая к регистрации.

Форма быстрого подсчета стоймости игры, чтобы пользователям не вводить все данные сразу.

Форма состоит из:

1) Заголовок «Рассчет примерной стоймости игры»

2) Описание

3) Поле для типа игры

4) Поля для сценария

5) Поле кол-во человек

6) Авто подсчет по валидности формы или по кнопке

Снизу футер с информацией о компании, контакты и пр.

**(если успею) Страница с адресами** и информацией о всех площадках

Что можно добавить в будущем?

1. **Форум –** место, где каждый пользователь может по желанию (чекбокс на этапе создания игры) оставлять сообщение с ссылкой-приглашением на открытую игру, в сообщении выводится ФИО создателя, его ранг и инфа об игре. Автоматическое удаление через неделю после создания сообщения или менее чем за 3-4 часа до игры. Также у администратора будет возможность управлять сообщениями на форуме.
2. **Штрафы** за нарушение правил игры

Если администратор заметил нарушение правил, то он делает отметку об этом в UserExpChange – истории изменении опыта игроков, и у пользователя снижается количество опыта в зависимости от тяжести преступления (устанавливает администратор в DeltaExp, а причиной выбирает «Нарушение правил во время игры» с Multiplier = -1).

1. **Новости** организации