

Национальный исследовательский университет информационных
технологий, механики и оптики
Факультет ПИиКТ

Информационные системы и базы данных
Курсовая работа
Этап 4

Работу выполнили:
Конаныхина А.А.
Павлова П.Д.

Группа:
Р33102

Преподаватель:
Харитонов А.Е.

Задание:

Использовать разработанную базу данных в качестве уровня хранения веб-приложения.

- Приложение должно реализовывать бизнес-процессы (или их часть — по согласованию с преподавателем), описанные в рамках первого этапа кр.
- Технологическая основа приложения согласовывается с преподавателем (до реализации приложения).

Выполнение:

Бизнес-процессы:

Роль: Торговец

Деятельность:

- Принимает товары, закупленные Игроком на этапе стартовой закупки у Мерлина и Гефеста, добавляет их в своё хранилище;
- Торгуется в цене с Игроком на этапе прохождения подземелья: утверждает цены на товары, предлагаемые Игроком, в зависимости от своего настроения;
- Имеет доступ к списку всех транзакций игрока на всех этажах и на этапе стартовой закупки;
- В случае, если предложенная Игроком цена не удовлетворяет его, его настроение падает и диапазон удовлетворяющих его цен также смещается;
- В случае, если настроение понизилось до критического уровня, Игрок погибает от рук Певца.

Роль: Игрок

Деятельность:

- На этапе стартовой закупки взаимодействует с второстепенными торговцами;
- На этапе прохождения подземелья торгуется с Певцом: предлагает свою цену за товар в рамках заданного диапазона цены, при этом видя реальную цену товара;
- Видит результат согласования цены с Певцом и может оспорить цену повторно, если она его не устраивает. Оспаривать цену можно до тех пор, пока у Певца настроение не упало до критического.

Стек технологий:

Frontend: JavaScript + HTML

Backend: php

Исходный код:

<https://github.com/tchn11/ITMO-labs/tree/main/3rd%20year/information%20systems%20and%20databases/course%20work>

