

1. Wstęp

1.1 Cel projektu

Celem projektu jest stworzenie kompleksowej platformy internetowej umożliwiającej dostęp do transmisji walk MMA w modelu Pay-Per-View (PPV).

1.2 Opis funkcji

Strona umożliwia użytkownikom rejestrację, przeglądanie dostępnych walk i uzyskanie dostępu PPV, który pozwala na oglądanie ekskluzywnych materiałów dostępnych wyłącznie po zakupie oraz korzystanie z czatu. Dodatkowo, użytkownicy mają dostęp do historii zakupów i transmisji.

1.3 Założenia projektowe

Projekt zakłada zastosowanie technologii internetowych, skupiając się na wydajności, bezpieczeństwie oraz intuicyjności użytkowania.

2. Technologie

2.1 ASP.NET Core MVC

Strona internetowa zostanie zbudowana w oparciu o platformę ASP.NET, co pozwoli na łatwą skalowalność, modułowość i utrzymanie kodu.

2.2 C# 8.0

Język programowania C# zostanie wykorzystany do implementacji warstwy logiki biznesowej, zapewniając jednocześnie bezpieczny i efektywny kod.

2.3 HTML5

Do struktury i prezentacji dokumentów WWW, umożliwiający nowoczesne i responsywne projekty.

2.4 CSS3

Stylizacja strony internetowej, dostarczając estetyczny i przyjazny interfejs użytkownika.

2.5 SQL Server

Baza danych SQL Server zostanie użyta do przechowywania informacji o zarejestrowanych użytkownikach, dokonanych zakupach oraz historii transakcji.

2.6 JavaScript

Język programowania stosowany na stronach internetowych, w projekcie pozwalający na korzystanie z czatu dla użytkowników posiadających PPV.

3. Architektura Systemu

3.1 Warstwa prezentacji

Interfejs użytkownika stworzony przy użyciu technologii HTML5, CSS3.

3.2 Warstwa dostępu do danych

Komunikacja z bazą danych SQL Server będzie realizowana poprzez Entity Framework, co pozwoli na efektywne zarządzanie danymi.

4. Funkcje Strony PPV MMA

4.1 Rejestracja i logowanie

Platforma umożliwia nowym użytkownikom rejestrację, zarządzanie danymi konta oraz bezpieczne logowanie.

4.2 Przeglądanie dostępnych walk

Użytkownicy mają możliwość przeglądania dostępnych walk, uzyskując dostęp do informacji oraz cen biletów PPV.

4.3 Uzyskanie dostępu PPV

Przycisk umożliwiający dostęp do ekskluzywnych materiałów dla użytkowników zarejestrowanych.

4.4 Historia zakupów

Użytkownicy mają dostęp do historii swoich zakupów, pozwala to na łatwe śledzenie historii korzystania z platformy.

4.5 Czat z użytkownikami

Użytkownicy, którzy uzyskali już dostęp do transmisji, mają również dostęp do czatu.

5. Bezpieczeństwo

5.1 Bezpieczeństwo

Dane konta użytkowników jak i dane transakcji przesyłane do bazy danych są odpowiednio zabezpieczone celem uniknięcia potencjalnego przejęcia danych przez osoby nieuprawnione.

Podsumowanie

Niniejsza dokumentacja stanowi kompletny opis aplikacji strony PPV MMA, jej architektury, technologii oraz funkcji dostępnych na stronie. Dodatkowe informacje nt. użytkowania zawarte są w pliku README.