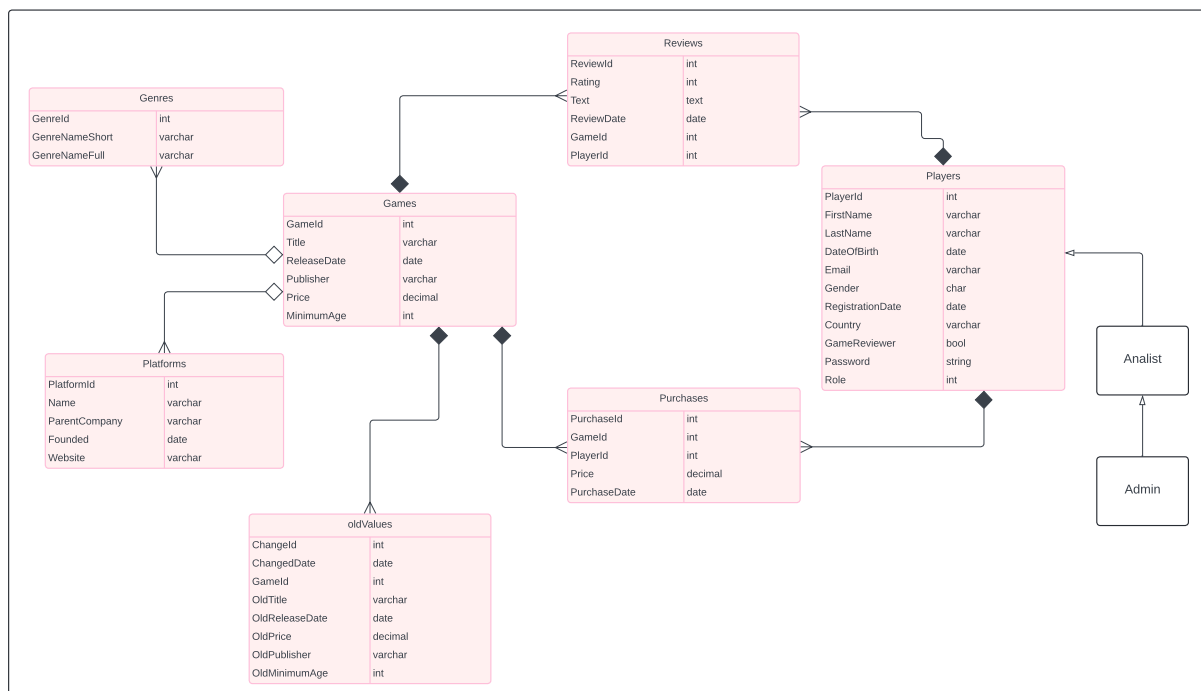


# Odhad velikostí entit a jejich množství v systému

## 1 Diagram



## 2 Odhad velikostí entit a jejich množství

Tabulka	Velikost na záznam	Odhadovaný počet záznamů	Celková velikost
<b>Players (Uživatelé)</b>	500 KB	100 000	50 GB
<b>Games (Hry)</b>	100 KB	10 000 - 100 000	1 GB - 10 GB
<b>Reviews (Recenze)</b>	1 - 5 KB	1 000 000	1 - 5 GB
<b>Purchases (Nákupy)</b>	1 - 5 KB	10 000 - 1 000 000	10 MB - 5 GB
<b>Platforms (Platformy)</b>	1 - 5 KB	100 - 1 000	100 KB - 5 MB
<b>Genres (Žánry)</b>	1 KB	50 - 500	50 KB - 500 KB
<b>OldValues (Historické změny)</b>	5 KB	100 000 - 1 000 000	500 MB - 5 GB

### 3 Odhad současně pracujících uživatelů

Pro odhad současně pracujících uživatelů vycházíme z předpokladu, že přibližně 5% uživatelů bude aktivních v daném momentě:

$$\text{Peak uživatelů} = 0.05 \times 100000 = 5000 \text{ uživatelů}$$

Průměrný počet aktivních uživatelů může být nižší, řekněme:

$$\text{Průměr aktivních uživatelů} = 0.01 \times 100000 = 1000 \text{ uživatelů}$$

### 4 Typy interakcí uživatelů se systémem

Uživatelé budou se systémem interagovat následujícími způsoby:

- **Procházení a stahování dat:** Náročné na I/O operace a internetové připojení.
- **Správa a prohlížení her, recenzí a profilů:** Střední náročnost na CPU a databázové dotazy.
- **Generování analýzy dat:** Náročné na výpočetní výkon a databázové dotazy.

### 5 Rozložení systému a volba technologií

- **Platformy:** Web, desktop, mobil.
- **Technologie:**
  - Backend: .NET Core
  - Frontend: React.js
  - Databáze: PostgreSQL nebo MS SQL