**5. Описание применения**

1. Назначение программы

Данная программа предназначена для возможности легкого доступа к различным игровым сервисам. Программа предоставляет пользователю определенный набор игр с удобным интерфейсом и возможностью авторизации.

Игровое пространство – единственная возможная область применения данной программы.

1. Условия применения

Минимальные требования к техническому и программному обеспечению компьютера пользователя и администратора:

* процессор – Intel Core 2 Duo 2 ГГц,
* объем оперативной памяти – 2 Гб,
* дисковая подсистема – 80 Гб,
* Windows XP,7,
* Microsoft .NET Framework 4.5,
* Visual Studio 2019,
* Microsoft SQL Server.

Рекомендуемые требования к техническому и программному обеспечению компьютера пользователя и администратора:

* процессор – Intel Core i3-3210,
* объем оперативной памяти – 4 Гб,
* дисковая подсистема – 80 Гб,
* Windows 7 и выше,
* Microsoft .NET Framework 4.7,
* Visual Studio 2019,
* Microsoft SQL Server.

Организационное обеспечение системы должно быть достаточным для эффективного выполнения персоналом возложенных на него обязанностей при осуществлении автоматизированных и связанных с ними неавтоматизированных функций системы.

Система обязана обеспечивать удобный для пользователей интерфейс, отвечающий следующим требованиям:

* единый стиль оформления для пользовательского интерфейса,
* удобная, интуитивно понятная навигация в интерфейсе пользователя,
* взаимодействие пользователя с системой должно осуществляться на русском языке.

1. Описание задачи

Основной задачей общего процесса разработки является создание программы с удобным и понятным интерфейсом, качественным контентом с уникальным дизайном, систематизированным процессом пользования и отслеживания результатов.

Разработка сопровождается использованием математических методов. Математическая модель ИС представлена в виде диаграмм, а именно: UML диаграмм, ER-диаграмм, диаграмм прецедентов, а также диаграмм баз данных.

Также используются модель кодирования и устранения ошибок (Code and fix) и V-образная модель (V-model).

1. Входные и выходные данные

Входные данные представляются в виде данных пользователя и его игрового процесса, выходные данные – результаты игровых сеансов.