

DnDirect

IV Faza wdrożenia

1. Oszacowanie pojemności bazy danych

Aby oszacować pojemność została przeprowadzona analiza wszystkich tabel w zaprojektowanej bazie danych. Niektóre tabele będą zawierały elementy czysto związane z DnD, np. Rasy postaci, Klasy postaci itd. Toteż nie będą miały przyrostu miesięcznego.

Założenia początkowe (2 przykładowe sesje, które można przejrzeć w toku nauki):

- 15 wpisów w tabeli Character_race
- 10 wpisów w tabeli Character_class
- 2 wpisy w tabelach: Session, Journal, Maps
- 8 wpisów w tabelach: Character_stats, Character, User, Session_player
- 16 wpisów w tabeli: Character_action
- 50 wpisów w tabeli: Journal_entry

Przewidujemy, że co miesiąc powstanie 50 nowych sesji RPG, każda ze średnio 4 postaciami, gdzie każda z nich ma po 2 akcje.

Przyjmujemy, że 1 użytkownik skorzysta z 2 postaci w trakcie miesiąca, każda sesja toczy się na jednej mapie i ma średnio 25 wpisów w journalu.

Oto zestawienie liczbowe pojemności:

Nazwa tabeli	Pola	Szacowany rozmiar 1 wpisu	Szacowany rozmiar tabeli na początku	Szacowany rozmiar tabeli po miesiącu	Szacowany przyrost miesięczny
Character_race	Id: int Name: varchar[30]	34B	510B	510B	0B
Character_class	Id: int Name: varchar[30]	34B	340B	340B	0B
Character_action	Id: int Name: varchar[30] Description: varchar[250] Triger_event: int	288B	4.6KB	119.8KB	115.2KB
Map	Id: int Name: varchar[30] Resource_link: varchar[50]	84B	168B	4.4KB	4.2KB
Character_stats	Id: int Max_health: uint Max_mana: uint Current_health: uint Current_mana: uint Strength: uint Dexterity: uint	40B	320B	8.3KB	8KB

	Constitution: uint Intelligence: uint Wisdom: uint				
Character	Id: int Name: varchar[30] Class_id: int Race_id: int Stats_id: int Is_enemy: bool Biography: varchar[1000] Avatar_link: varchar[50] Special_actions: list[int]	1.1KB	8.8KB	228.8KB	220KB
User	Id: int Name: varchar[30] Email: varchar[50] active_sessions: list[int] Session_archive: list[int] Characters: list[int]	204B	1.6KB	6.7KB	5.1KB
Session_player	Id: int User_id: int Character_id: int User_notes: varchar[1000] Master_notes: varchar[1000]	2012B	16KB	66.3KB	50.3KB
Session	Id: int Master_id: int Players: list[int] Enemies: list[int] Map: int Due_date: datetime Created_by: int Last_modified: datetime	92B	184B	4.8KB	4.6KB
Journal	Id: int Session_id: int Created_by: int Last_modified: datetime Created_on: datetime Entries: list[int]	228B	456B	11.8KB	11.4KB
Journal_entry	Id: int Title: varchar[50] Content:	1078B	53.9KB	1.8MB	1.3MB

	varchar[1000] Journal_id: int Created_by: int Last_modified: datetime Created_on: datetime				
--	--	--	--	--	--

2. Plan wdrożenia

- 2.1. Rozpoczęcie pisania dokumentacji
- 2.2. Przygotowanie infrastruktury systemowej
- 2.3. Testowanie oprogramowania i infrastruktury przez zaufane osoby
- 2.4. Poprawa znalezionych błędów
- 2.5. Przygotowanie serwera do utrzymywania aplikacji
- 2.6. Migracja danych do przygotowanego serwera
- 2.7. Wprowadzenie aplikacji na rynek

3. Organizacja szkoleń

Na początku funkcjonowania aplikacji będziemy musieli przeprowadzić szkolenia z moderowania oraz administrowania bazą danych. Celem tego będzie przygotowanie pracowników do utrzymywania systemu w formie oraz do potencjalnej pomocy użytkownikom.

Następnie należy przeprowadzić szkolenie z obsługi aplikacji dla małych grup osób z zaprzyjaźnionych organizacji. Celem tych szkoleń będzie przedstawienie możliwości naszej aplikacji oraz nauka obsługi, co pozwoli na pozyskiwanie nowych użytkowników oraz potencjalne wsparcie dla użytkowników.

4. Wsparcie techniczne i usuwanie błędów

Wsparcie techniczne w naszej aplikacji składać się będzie z kilku poziomów.

Pierwszym z nich, będzie podstrona FAQ (Frequently asked questions), która (z początku) tłumaczyć będzie podstawowe elementy gry i jej obsługi. Potem natomiast, będzie aktualizowana zapytaniem od użytkowników, które często zostają przesłane przez formularz kontaktowy. FAQ będzie jedną z dostępnych zakładek na stronie, widocznej w navbarze.

Drugim poziomem, jeśli użytkownik nie znajdzie odpowiedzi na swoje pytania w FAQ będzie formularz kontaktowy, który będzie przekazywał wiadomości od użytkowników do konsultanta, który, jeśli jest to pytanie techniczne, przekaże je Project Managerowi, który następnie przypisze do niego odpowiednią osobę. Nie zakładamy potrzeby na duży zespół wsparcia technicznego, ze względu na charakter aplikacji.

Kolejnym etapem jest formularz do zgłaszania błędów w interfejsie (ten z beta testowania). Tutaj, ze zgłoszeń będą od razu tworzone taski, które, w zależności od wybranej kategorii błędu zostaną przypisane do odpowiedniej osoby (zajmującej się tym elementem). Przekierowanie do tego formularza znajdować się będzie w stopce strony.

Oczekiwany czas odpowiedzi na każde z zapytań to 24h.

5. Główne punkty umów

W umowie między klientem a właścicielem znajdują się punkty o:

- Polityce prywatności,
- Przetwarzaniu danych,
- Sprecyzowane wytycznych odnośnie odbioru aplikacji
- Polityka obsługi aplikacji,
- Informacja prawna o prawach autorskich,
- Zastrzeżone prawo do błędów w aplikacji,
- Prawo do zmiany regulaminu (po wcześniejszym poinformowaniu),
- Informacja o prawnych konsekwencjach nieprzestrzegania umowy,

6. Sposób pomiaru satysfakcji klient

Pierwszym z elementów, który powie nam o satysfakcji klienta będzie poziom beta testowania, gdzie klienci będą mogli wyrażać swoje opinie w odpowiednich formularzach, które dostępne będą również po zakończeniu beta testowania.

Losowo mogą zostać wysłane na adres email użytkownika dobrowolne ankiety mierzące poziom zadowolenia z aplikacji (o ile użytkownik wyrazi zgodę na taką ankietę).

Będziemy również brać pod uwagę inne serwisy, które pozwalają użytkownikom wyrazić swoje opinie na temat różnych aplikacji.