

**Федеральное агентство по образованию
ГОУ ВО «Ижевский государственный технический университет
имени М. Т. Калашникова»
Факультет «Информатика и вычислительная техника»
Кафедра «Программное обеспечение»**

Перминова Екатерина Александровна

**Web-сайт для сети магазинов
видеоигр «GameTime»**

Квалификационная работа

**Специальность 09.03.04 «Программная
инженерия»**

Научный руководитель:

Султанов Р.О.

Ижевск 2017

Цель работы

Расширение потенциальной аудитории клиентов сети магазинов «GameTime» путем создания системы, включающей в себя сайт компании и базу данных наличествующих товаров с возможностью бронирования интересующих пользователя видеоигр.

Задачи

1. Разработать сайт, содержащий информацию о товарах и услугах;
2. Разработать модуль регистрации пользователей;
3. Разработать модуль для работы с базой данных по товарам;
4. Разработать модуль оставления отзывов;

Таблица сравнения аналогов

	Данный сайт	«Все для видеоигр»	«Республика игр»	«GameZone»	«GamePark»
Развернутая информация о товарах и услугах	+	-	+	+	+
База товаров в наличии	+	-	+	+	+
Поиск по товарам	+	-	+	+	+
Бронирование игр	+	-	-	+	-
Интернет-магазин	-	-	+	+	+
Добавление отзывов	+	+	-	-	-

Структурная схема системы



Диаграмма классов

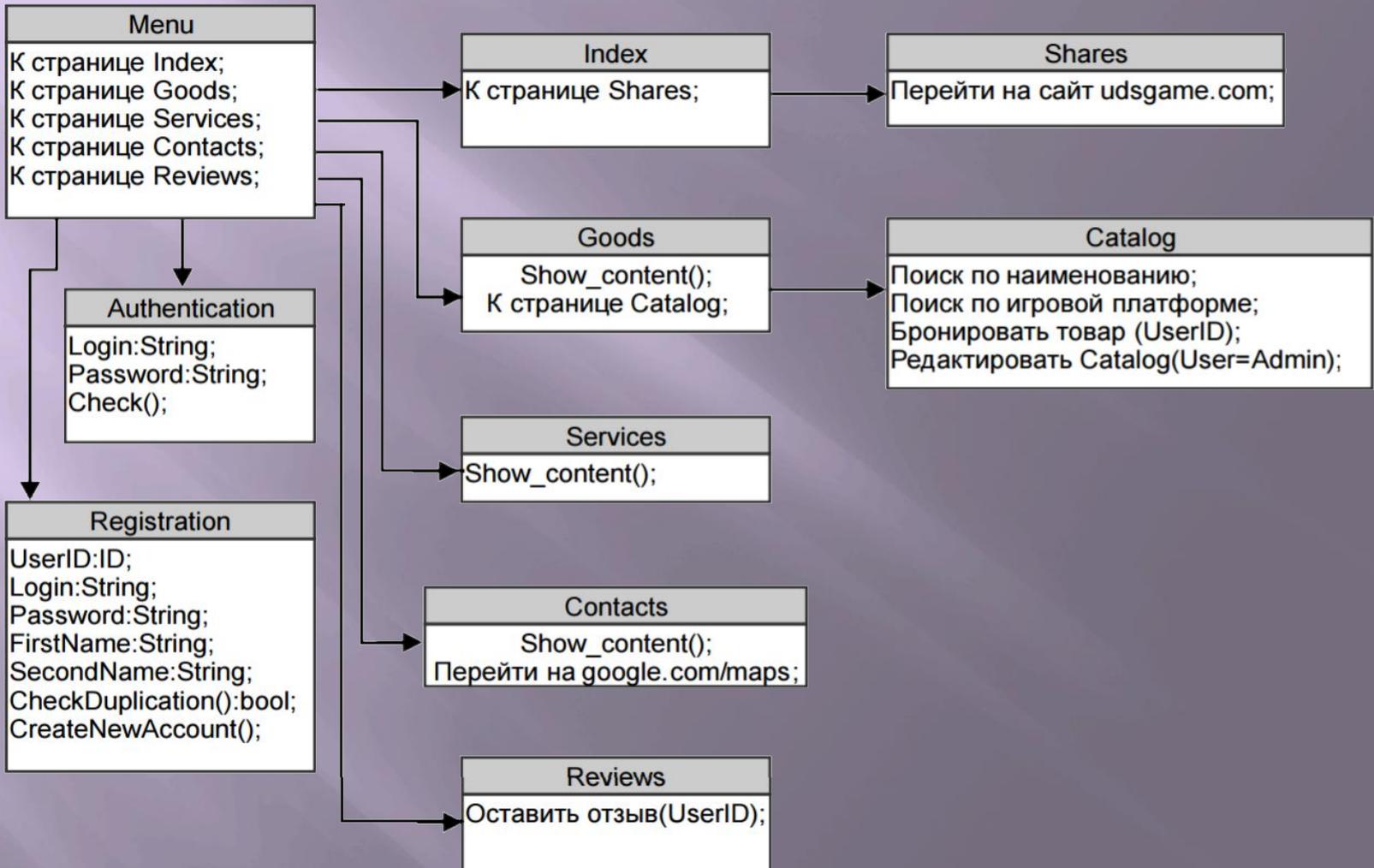


Диаграмма вариантов использования

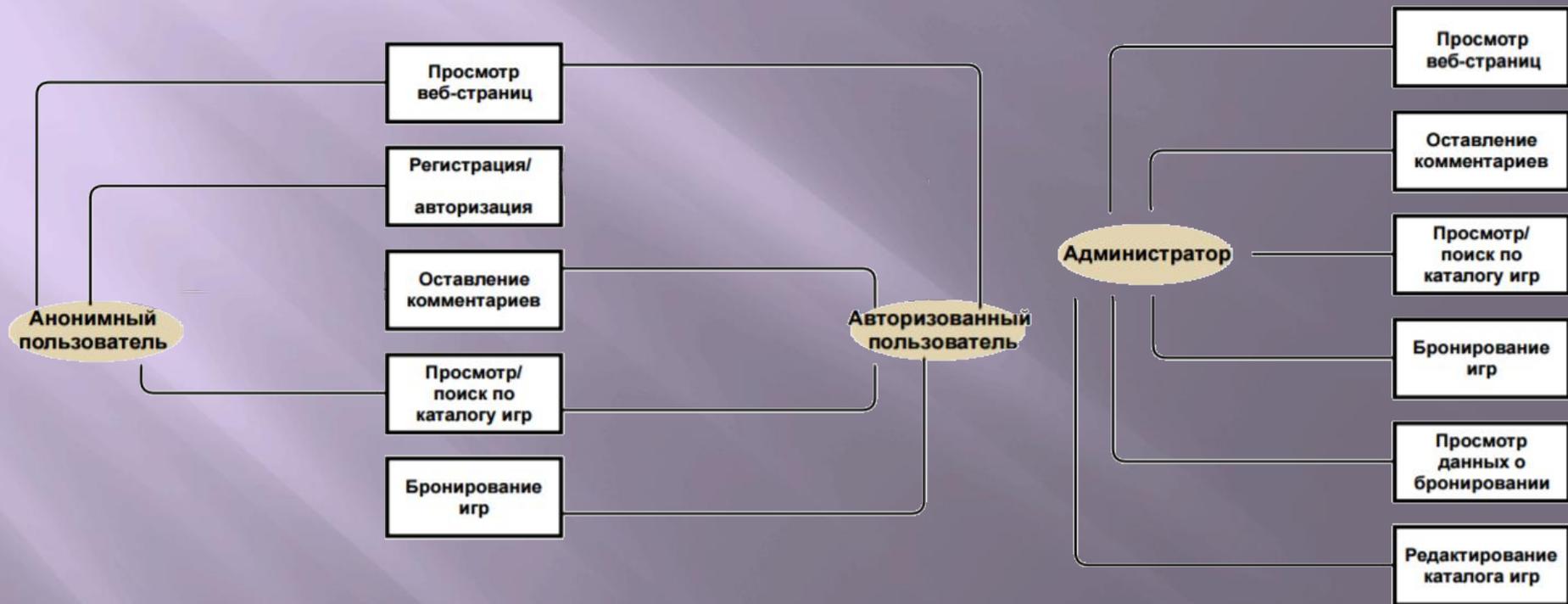
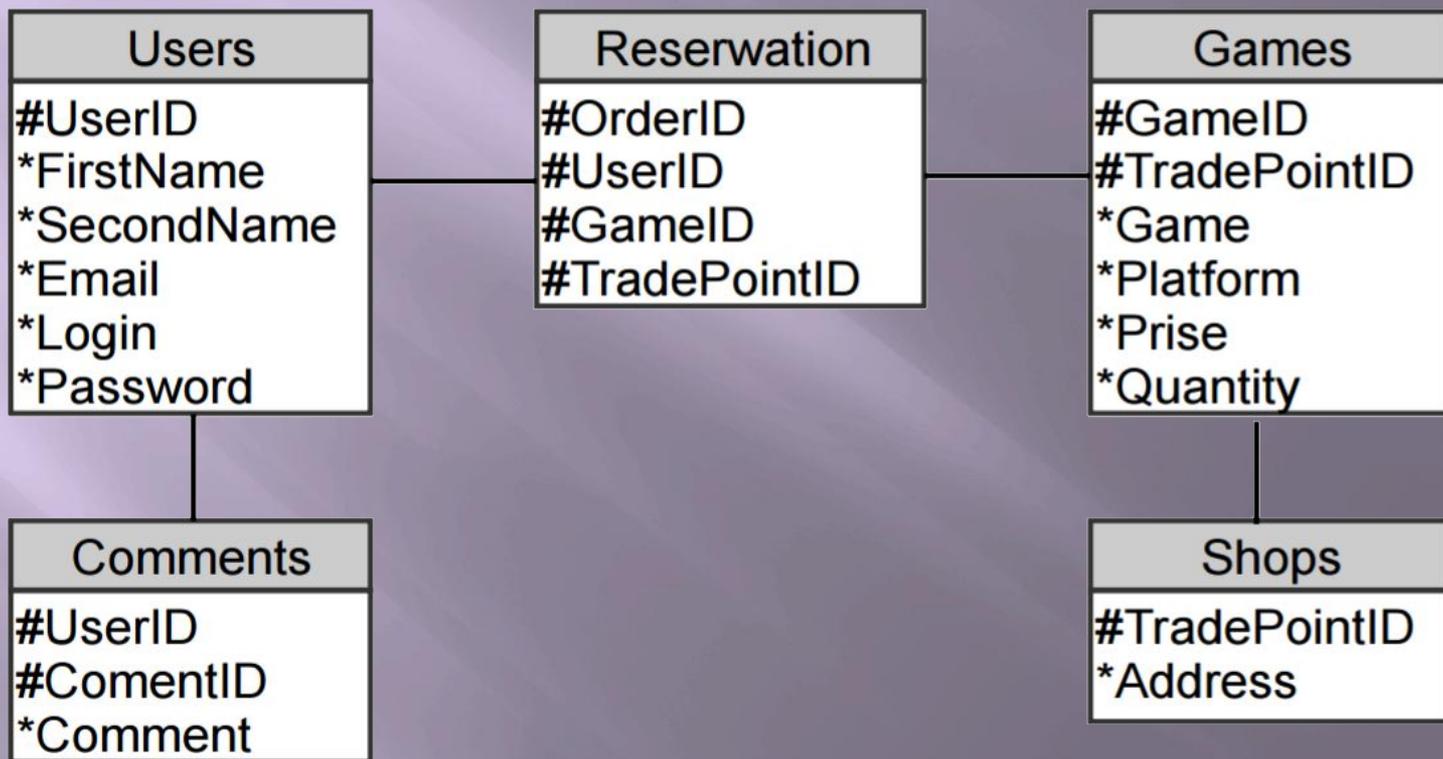


Диаграмма базы данных



Структура базы данных

Users – таблица, хранящая данные о пользователях;

#UserID – уникальный ключ пользователя в базе данных;

*FirstName – данные об имени пользователя;

*SecondName – данные о фамилии пользователя;

*E-mail – данные об электронной почте, на которую был зарегистрирован аккаунт;

*Login – логин, созданный при регистрации аккаунта;

*Password – пароль, созданный при регистрации аккаунта;

Games – таблица, хранящая данные об играх в наличии;

#GameID – уникальный ключ товара в базе данных;

#TradePointID – ссылка указывающая на магазин;

*Game – наименование игры;

*Platform – игровая платформа;

*Prise – цена товара;

*Quantity – количество единиц;

Comments – таблица, хранящая в себе все комментарии пользователей;

#UserID – ссылка указывающая на отправителя комментария;

#CommentID – ключ комментария в БД;

*Comment – текст комментария;

Reserwation – таблица, хранящая данные о забронированных играх;

#OrderID – уникальный ключ заказа в базе данных;

#UserID – ссылка указывающая на составителя заказа;

#GameID – ссылка указывающая на бронируемый товар;

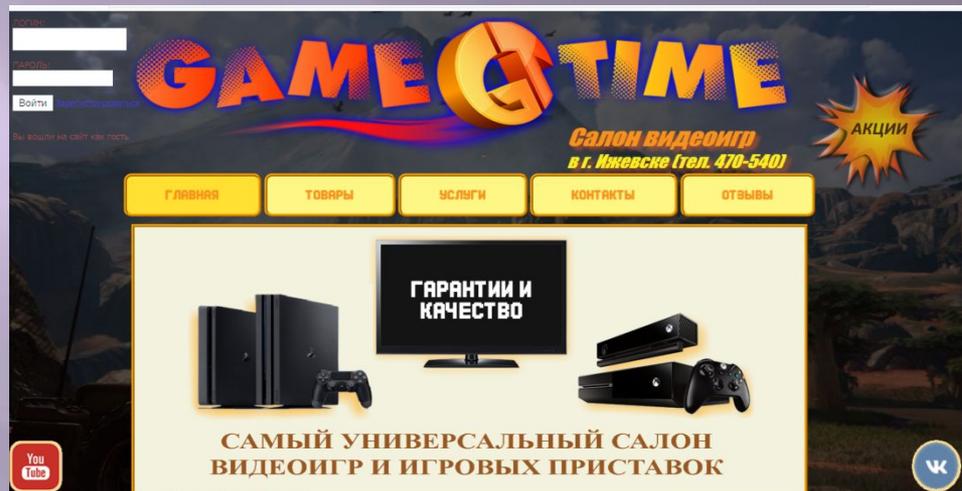
#TradePointID – ссылка указывающая на магазин;

Shops – таблица, хранящая данные о магазинах;

#TradePointID – уникальный ключ магазина в базе данных;

*Adress – адрес торговой точки;

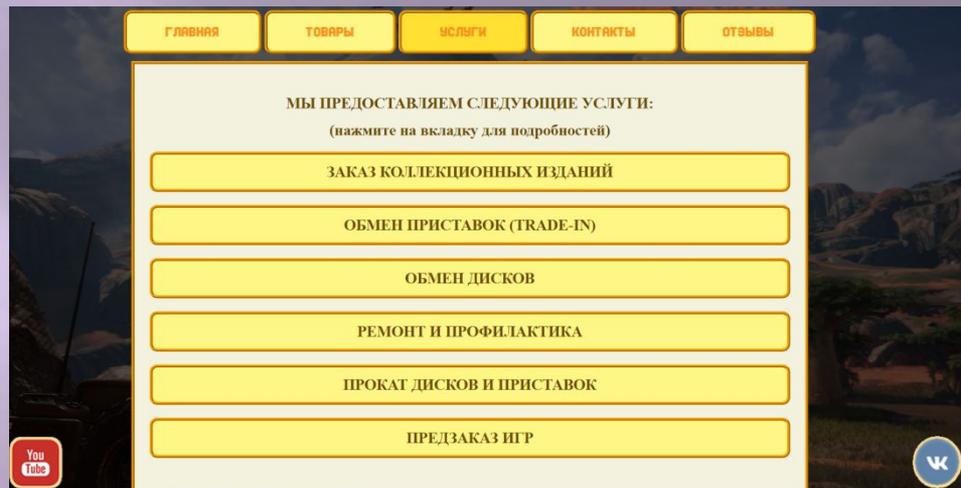
Прототипы экранных форм



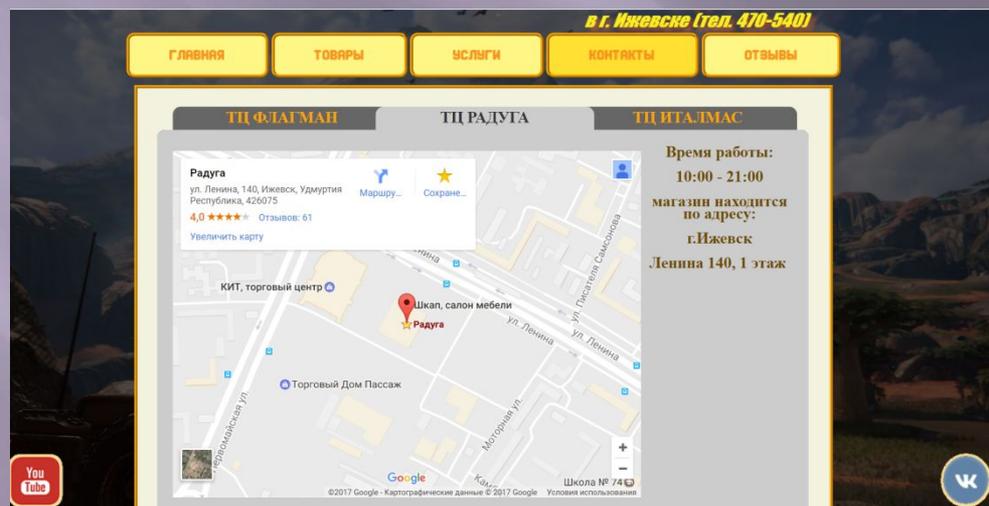
Главная страница



Страница «товары»



Страница «Услуги»



Страница «Контакты»

Заключение

Результатом проделанной работы является готовая веб-система, представляющая сеть магазинов «GameTime», которая выполняет основные функции:

1. Предоставляет развернутую информации о товарах и услугах;
2. Осуществляет создание и хранение данных о пользователях;
3. Производит поиск игр по базе товаров;
4. Содержит функционал бронирования игр;
5. Содержит функционал оставления отзывов.

**Спасибо за
внимание!**

Содержание

- Цель работы
- Задачи
- Таблица сравнения аналогов
- Структурная схема системы
- Диаграмма классов
- Диаграмма вариантов использования
- Диаграмма базы данных
- Структура базы данных
- Прототипы экранных форм
- Заключение