

РОЗРОБКА МОДУЛЮ ЗАМОВЛЕНЬ КВЕСТ-КІМНАТ НА ІГРОВОМУ СЕРВІСІ

Вінницький національний технічний університет

Анотація

У статті розглянуто проблематику реалізації модулю замовлень квест-кімнат на ігровому сервісі.

Ключові слова: модуль замовлення, веб-інтерфейс, ігровий сервіс, квест-кімната.

Abstract

The article deals with the implementation of the module of order escape room on gaming service.

Keywords: module of order, web-interface, gaming service, escape room.

Вступ

Люди, як молодь так і дорослі, дуже багато часу проводять в школі та на роботі, що негативно впливає на здоров'я. Одним із найкращих видів відпочинку є квест-кімнати, які стрімко набирають популярність у сучасному світі. Квест-кімната — вид розваг, де учасники повинні спільно виконати низку завдань у замкнутому просторі за певний час.

Для замовлення квест-кімнат доцільно і раціонально використовувати інтернет мережу, тому необхідно було розробити веб-сторінку з модулем замовлень, яка б мала багато переваг над іншими.

В наш час сфера інтернет ресурсів активно розвивається, заманюючи дедалі більше користувачів, що бажають здійснити замовлення не виходячи з дому.

Актуальність розробки модулю замовлення на веб-сторінці полягає у:

- Швидкості замовлення;
- Зростанні іміджу компанії;
- Можливості організації зворотнього зв'язку;
- Зростання попиту.

Постановка задачі

Однією з найважливіших задач є створення швидкого та зручного для користувача заповнення форми на сторінці замовлень. Надзвичайно важливо розподілити усі види квестів на категорії, які будуть цікавими для певної групи людей. Необхідно визначити основні критерії, за якими гравець може вибрати гру собі до вподоби.

Результати

В процесі реалізації було розроблено веб-сайт квест-кімнат на ігровому сервісі. Дана система складається з трьох частин: модуль замовлень, база даних та панель адміністрування[2].

Модуль замовлень призначений для кінцевих користувачів, і в ньому відображаються квест-кімнати за категоріями для вибору користувачами. За допомогою даного модулю можна швидко здійснювати замовлення.

База даних містить всю інформацію про квест-кімнати, їх категорії, користувачів та їх замовлення.

Адміністративна панель є системою управління замовлень і призначена для адміністратора та користувачів для перегляду замовлення. За допомогою неї можна переглядати, вносити, видаляти та редагувати дані. Основні розділи адміністративної панелі – список квестів, категорії та замовлень.

Висновки

В даній роботі було розроблено модуль замовлень квест-кімнат на ігровому сервісі. Досліджено категорії квест-кімнат, згідно з вибором користувача.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Актуальность и тематика эскейп-рум [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Эскейп-рум>, вільний.
2. Разработка модуля [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://netcat.ru/developers/docs/module-development/>, вільний.
3. К. Дж. Дэйт Introduction to Database Systems/ К. Дж. Дэйт: Вильямс, 2018. – 1328 с. ISBN 978-5-8459-0788-2

Сергій Олександрович Бала — студент групи ІСІ-156, факультет комп'ютерних систем та автоматики, Вінницький національний технічний університет, Вінниця, e-mail: serhii.bala@gmail.com.

Науковий керівник: **Кабачій Владислав Володимирович** — к.т.н., доцент, Вінницький національний технічний університет, м. Вінниця

Bala Serhii O. — Faculty of computer systems and automation, Vinnytsia national technical University, Vinnytsia, e-mail: serhii.bala@gmail.com.

Supervisor: **Kabachi Vladislav V.** — Candidate of Technical Sciences, Associate Professor, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia