

ІНФОРМАЦІЙНА ТЕХНОЛОГІЯ КЕРУВАННЯ ОБЛІКОВИМИ ЗАПИСАМИ КЛІЄНТІВ В ОНЛАЙН ІГРАХ

Виконав: студент групи 1КН-18м

Драчук С.В.

Науковий керівник: д.т.н. проф. кафедри КН

Перевозніков С.І.

АКТУАЛЬНІСТЬ ДОСЛІДЖЕННЯ

- ▶ Онлайн ігри – це чудовий спосіб розважитися, «піти від реальності». Звичайно, потрібно знати міру, але в цілому ігрові проекти не можна назвати марною тратою часу. Людина, граючи, розслабляється, отримує задоволення, здійснює мрії, і має можливість отримати заробіток не тільки в віртуальному світі, а й у реальному житті

ОБ'ЄКТ, ПРЕДМЕТ ТА МЕТА ДОСЛІДЖЕННЯ

- ▶ **Об'єктом дослідження** є процеси керування обліковими записами клієнтів та генерація ігрових ситуацій для онлайн ігор.
- ▶ **Предметом дослідження** є інформаційна технологія та програмні засоби керування обліковими записами клієнтів для онлайн ігор.
- ▶ **Мета та завдання дослідження.** Метою дослідження магістерської кваліфікаційної роботи є розширення функціональних можливостей програми керування обліковими записами клієнтів в онлайн іграх.


ЗАДАЧІ ДОСЛІДЖЕННЯ

- ▶ Для досягнення поставленої мети необхідно виконати такі задачі:
 - ▶ обґрунтувати доцільність розробки інформаційної технології керування обліковими записами клієнтів в онлайн іграх;
 - ▶ здійснити аналіз методів та алгоритмів керування обліковими записами клієнтів онлайн ігрових середовищ;
 - ▶ здійснити проектування інформаційної технології керування обліковими записами клієнтів в онлайн іграх;
 - ▶ розробити алгоритми керування обліковими записами клієнтів в онлайн іграх;
 - ▶ провести економічне обґрунтування доцільності розробки інформаційної технології керування обліковими записами клієнтів в онлайн іграх.
 - ▶ виконати програмну реалізацію інформаційної технології керування обліковими записами клієнтів в онлайн іграх;
 - ▶ провести тестування розробленого програмного продукту та аналіз результатів.

НАУКОВА НОВИЗНА ОДЕРЖАНИХ РЕЗУЛЬТАТІВ

- ▶ удосконалено модель керування обліковими записами клієнтів в онлайн іграх, що відрізняється від існуючих використанням , що відрізняється від існуючих використанням реферальної системи обрахунку, що збільшує можливість заробітку додаткової суми грошей клієнту онлайн гри;
- ▶ удосконалено інформаційну технологію керування обліковими записами клієнтів в онлайн іграх на основі удосконаленої моделі, що забезпечило збільшення функціоналу за рахунок надання клієнтам додаткових донатів.

ПРАКТИЧНЕ ЗНАЧЕННЯ ОДЕРЖАНИХ РЕЗУЛЬТАТІВ

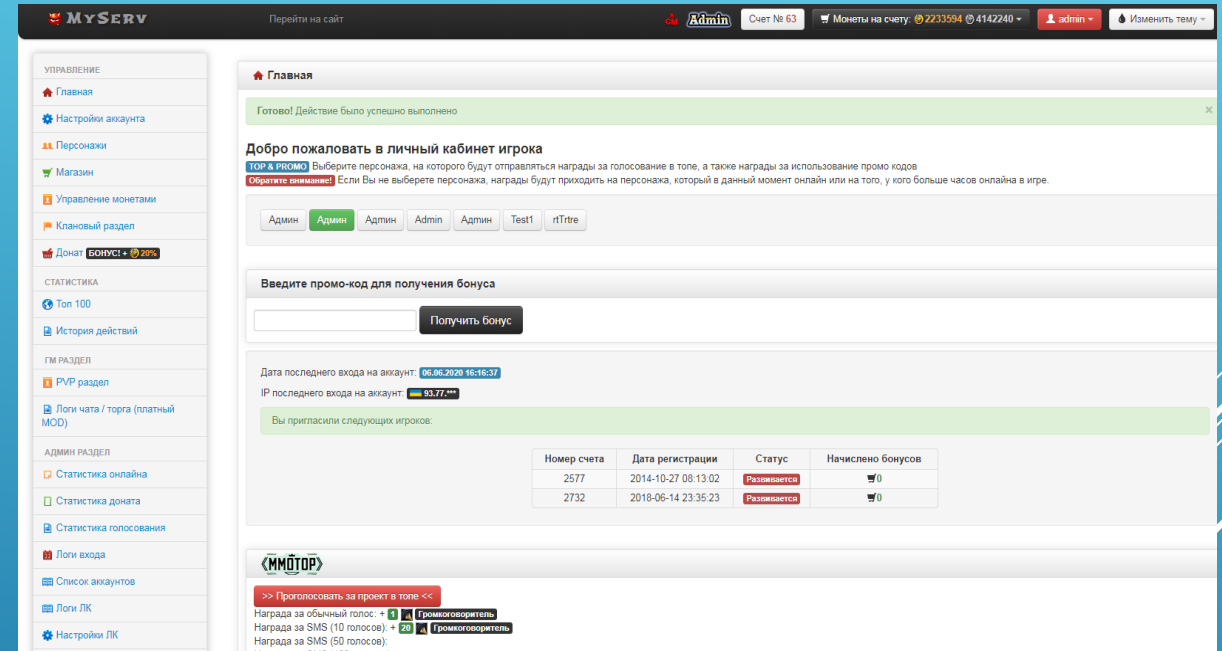
- ▶ Удосконалено методику керування обліковими записами клієнтів в онлайн іграх, що використовує реферальну систему нарахування для надання їм додаткових донатів.
 - ▶ Розроблено алгоритм функціонування інформаційної системи керування обліковими записами клієнтів в онлайн іграх.
 - ▶ Розроблено програмний засіб керування обліковими записами клієнтів в онлайн іграх.
- 

ОГЛЯД ПРОГРАМ-АНАЛОГІВ

- ▶ Основними аналогами є система керування обліковими записами STEAM і PerfectWorld



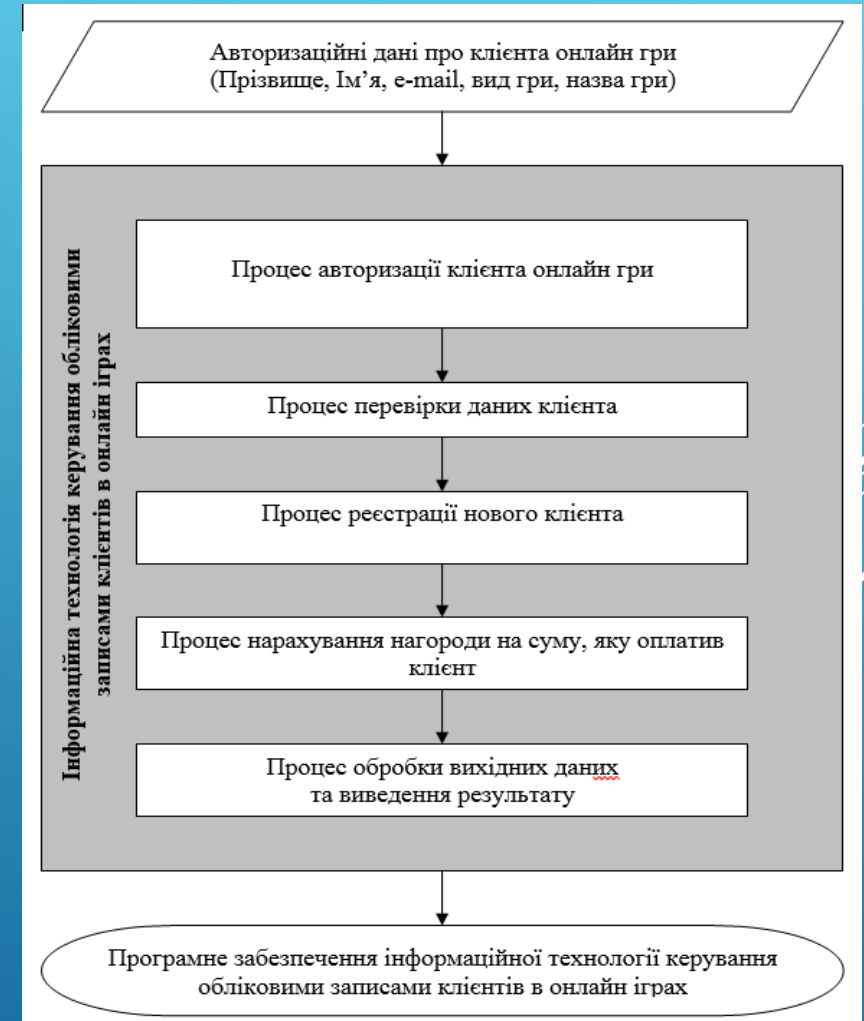
STEAM



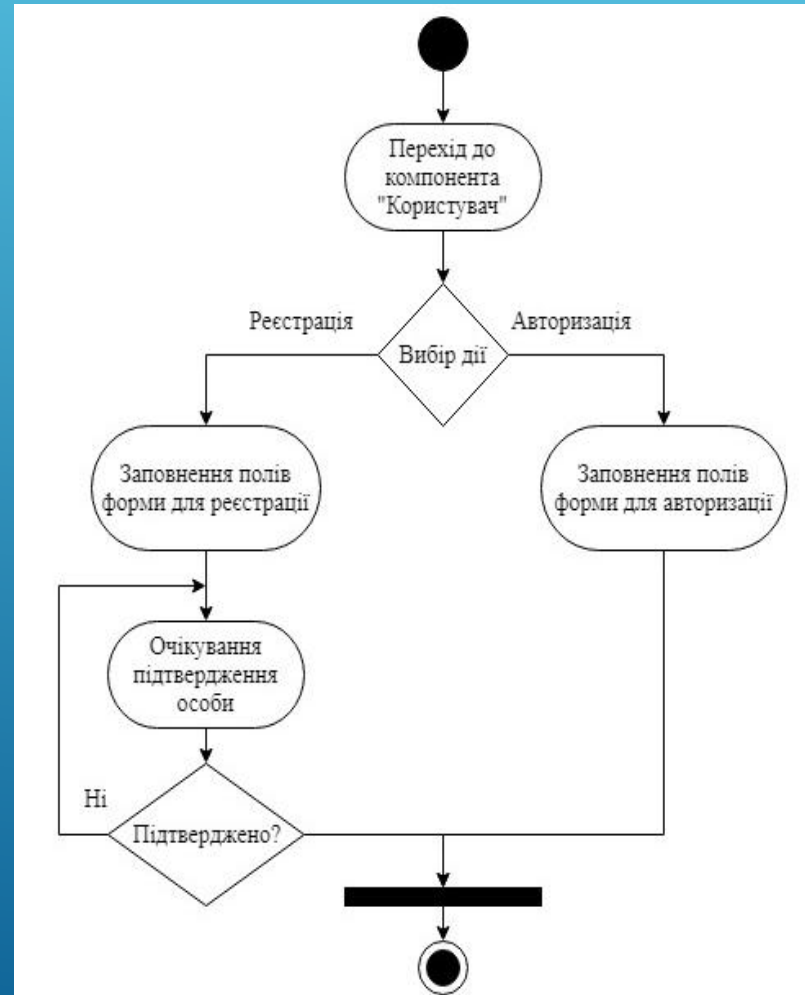
Perfect World

ЗАГАЛЬНА СТРУКТУРА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ТЕХНОЛОГІЇ КЕРУВАННЯ ОБЛІКОВИМИ ЗАПИСАМИ КЛІЄНТІВ В ОНЛАЙН ІГРАХ

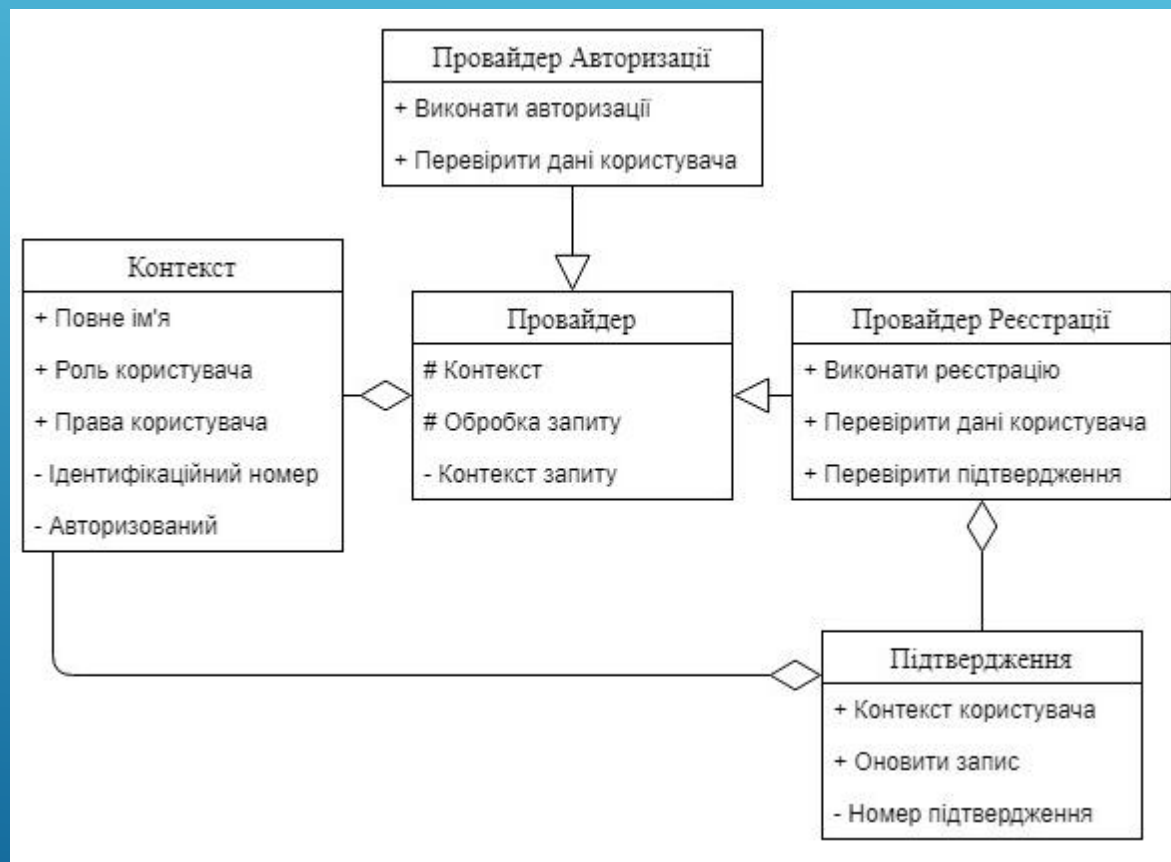
На вхід подаються авторизаційні дані про клієнта онлайн гри: прізвище, ім'я, адреса електронної пошти. Після цього перевіряється чи є цей клієнт в базі даних, якщо немає, то клієнту пропонується форма реєстрації нового клієнта, якщо є, то клієнт входить до свого кабінету. Далі він обирає суму, яку хоче відправити в гру і сервіс, через який буде відбуватися дане відправлення. Після цього відбувається процес обчислення нагороди на суму, яка була перерахована. Обчислення відбувається на основі алгоритма розрахунку нагороди.



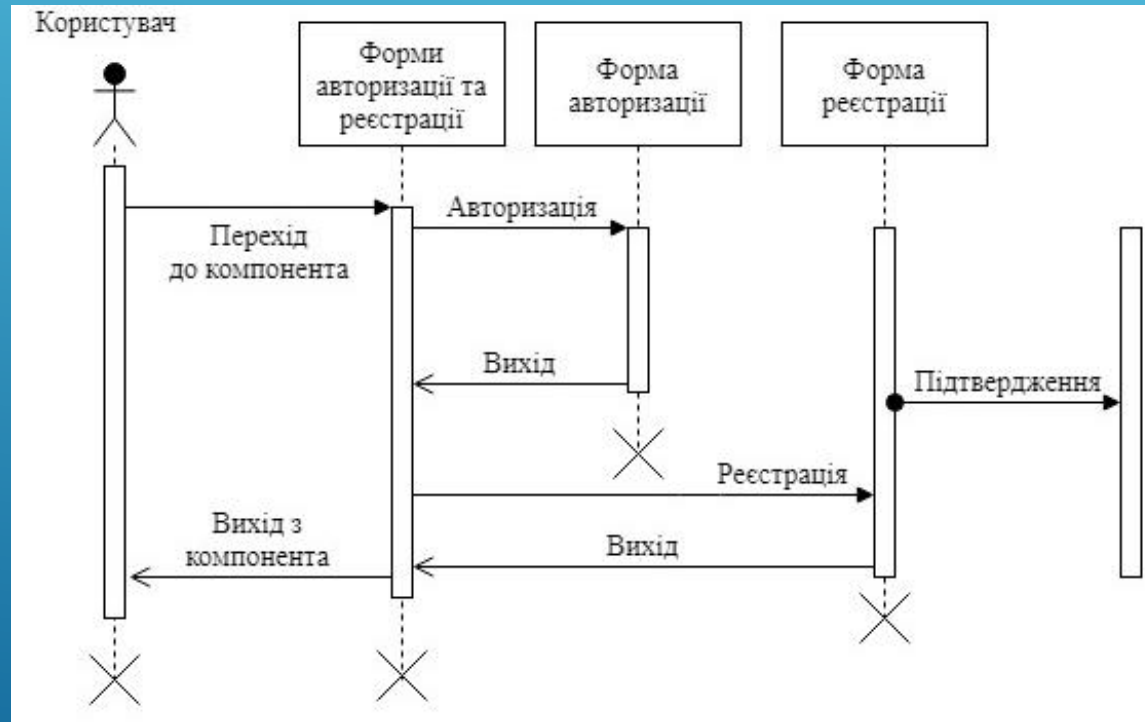
ДІАГРАМА ДІЯЛЬНОСТІ КОМПОНЕНТА «КОРИСТУВАЧ» ІНФОРМАЦІЙНОЇ ТЕХНОЛОГІЇ КЕРУВАННЯ ОБЛІКОВИМИ ЗАПИСАМИ КЛІЄНТІВ ДЛЯ ОНЛАЙН ІГОР



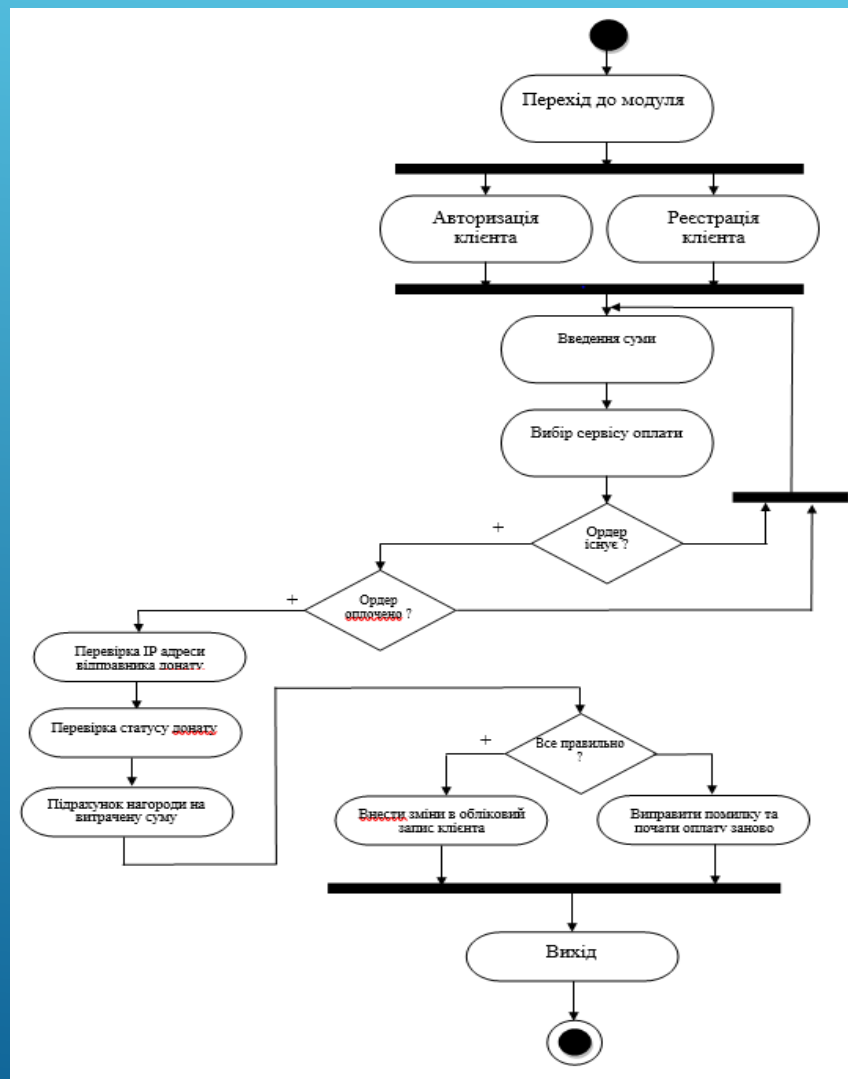
ДІАГРАМА КЛАСІВ КОМПОНЕНТА «КОРИСТУВАЧ» ІНФОРМАЦІЙНОЇ ТЕХНОЛОГІЇ КЕРУВАННЯ ОБЛІКОВИМИ ЗАПИСАМИ КЛІЄНТІВ ДЛЯ ОНЛАЙН ІГОР



ДІАГРАМА ПОСЛІДОВНОСТІ КОМПОНЕНТА «КОРИСТУВАЧ» ІНФОРМАЦІЙНОЇ ТЕХНОЛОГІЇ КЕРУВАННЯ ОБЛІКОВИМИ ЗАПИСАМИ КЛІЄНТІВ В ОНЛАЙН ІГРАХ



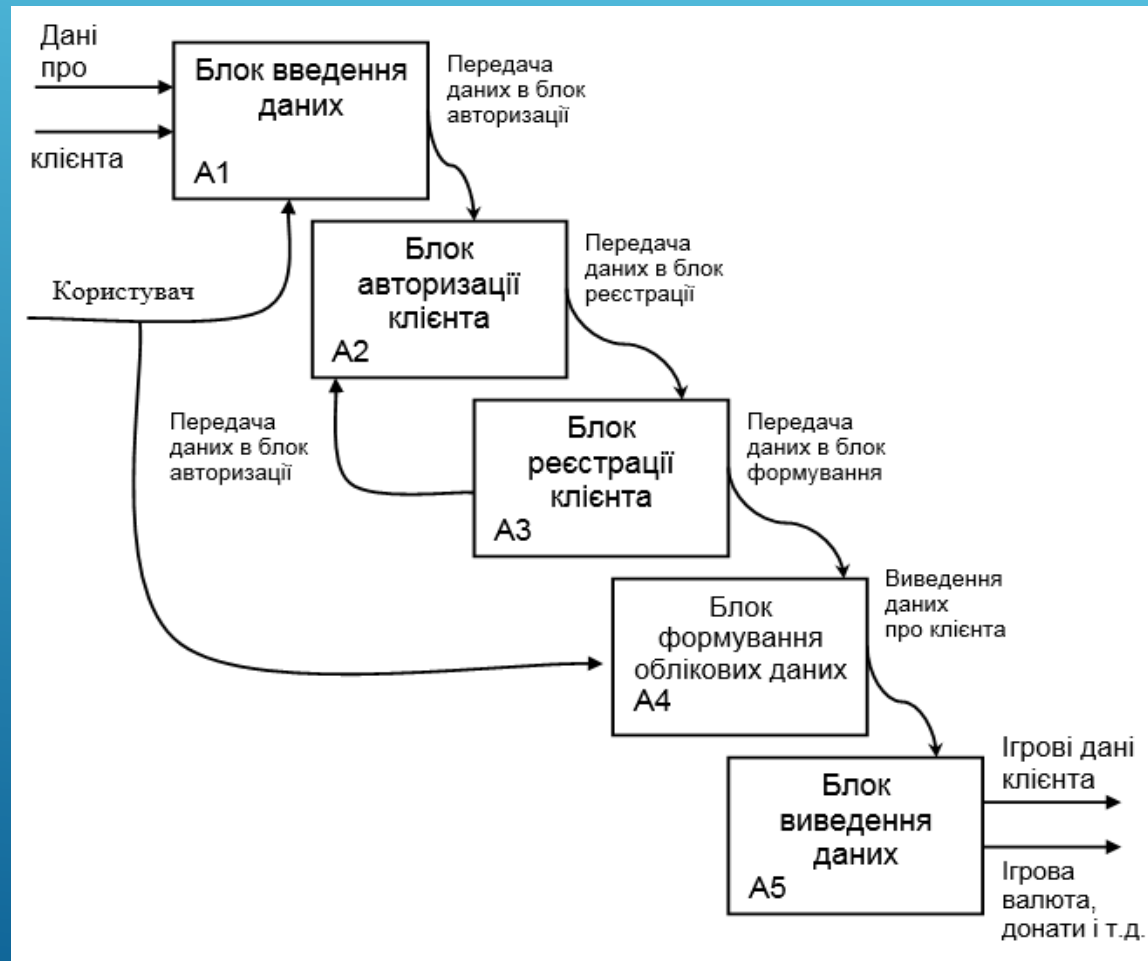
ДІАГРАМА ДІЯЛЬНОСТІ ІНФОРМАЦІЙНОЇ ТЕХНОЛОГІЇ КЕРУВАННЯ ОБЛІКОВИМИ ЗАПИСАМИ КЛІЄНТІВ В ОНЛАЙН ІГРАХ



IDEFO ДІАГРАМА ПЕРШОГО РІВНЯ ДЕКОМПОЗИЦІЇ ІНФОРМАЦІЙНОЇ ТЕХНОЛОГІЇ КЕРУВАННЯ ОБЛІКОВИМИ ЗАПИСАМИ КЛІЄНТІВ В ОНЛАЙН ІГРАХ



ПОВНА IDEFO ДІАГРАМА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ТЕХНОЛОГІЇ КЕРУВАННЯ ОБЛІКОВИМИ ЗАПИСАМИ КЛІЄНТІВ В ОНЛАЙН ІГРАХ



ПРОГРАМНА РЕАЛІЗАЦІЯ ІНФОРМАЦІЙНОЇ ТЕХНОЛОГІЇ КЕРУВАННЯ ОБЛІКОВИМИ ЗАПИСАМИ КЛІЄНТІВ В ОНЛАЙН ІГРАХ

The screenshot shows the IDE interface for the PPSwors_Client project. The left sidebar displays the project structure, including folders like bootstrap, config, database, public, resources, routes, storage, and tests, as well as files like editorconfig, env.example, gitattributes, gitignore, phpstorm.meta.php, styleci.yml, ide_helper.php, artisan, composer.json, composer.lock, package.json, and package-lock.json. The main editor area is currently empty, showing search and navigation options. The terminal at the bottom shows the current directory as ~/PhpstormProjects/PPSwors_Client.

The screenshot shows the IDE interface with the OrderService.php file open in the editor. The code defines a namespace App\Services and a class OrderService. The class has private properties for DonateService, ReferralService, and BonusService, and a constructor that injects these services. The code is as follows:

```
<code><?php
namespace App\Services;

use ...

/**
 * Class OrderService
 * @package App\Services
 */
class OrderService
{
    /** @var DonateService */
    private $donateService;

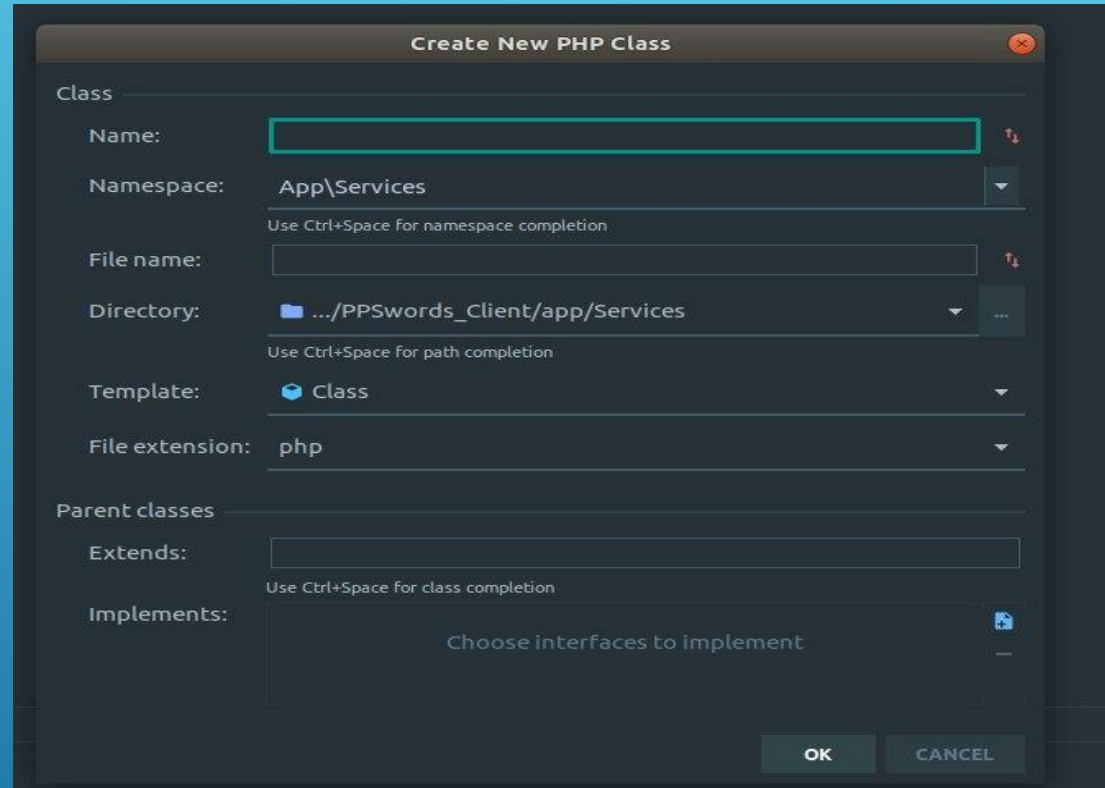
    /** @var ReferralService */
    private $referralService;

    /** @var BonusService */
    private $bonusService;

    /**
     * OrderService constructor.
     * @param DonateService $donateService
     * @param ReferralService $referralService
     * @param BonusService $bonusService
     */
    public function __construct(
        DonateService $donateService,
        ReferralService $referralService,
        BonusService $bonusService
    )
    {
        $this->donateService = $donateService;
        $this->referralService = $referralService;
        $this->bonusService = $bonusService;
    }
}</code>
```

The IDE interface also shows the project structure on the left, with the Services folder expanded to show OrderService.php. The terminal at the bottom shows the current directory as ~/PhpstormProjects/PPSwors_Client.


СТВОРЕННЯ КЛАСІВ В PHPSTORM



ВІКНА РОБОТИ ПРОГРАМИ

PP Swords Profile Referrals Donate Donate History Store Votes 2500 20 To Site To Forum Contacts Login

video

 Login: video
Email: video@mail.ru
Registration IP: 5.189.9.55
Secret questions: 0

Choose a character: TestPE Promotion code: Add

Current Password:

New Password:

Confirm new Password:

Answer:

Set QA

Secret Question:

Answer:

© 2020 MiJunior for Swordsman Forward v.2.0.1

PP Swords Login Registration To Site To Forum Contacts Login


Login

Login:

Password:

[Forgot Password?](#)

© 2020 MiJunior for Swordsman Forward v.2.0.1



ВІКНА РОБОТИ ПРОГРАМИ:

Пожертвование

Голд является основной валютой проекта Swordsman Online.
Вы можете поучать голд голосуя за проект в топах, а так же за победы в различных серверных конкурсах.
Если вам некогда что-либо делать или вы хотите получить сразу много голда, для этого существует форма покупки.
Стоит понимать, что, покупая голд, вы добровольно жертвуете проекту деньги на продвижение и развитие.

Обратите внимание!

- Голд продаётся по цене один к одному (1 голд = 1 рубль)
- Голд начисляется в течении 5-10 минут после оплаты

Сумма

Ваш бонус 0%

Выберите сервис доната











Unit Pay

Пожертвовать

История


Метод	Сумма	Награда	Дата	Статус
UnitPay Donate	1000 RUB	1000	2020-05-23 09:34:37	processing

ПЛАСТИКОВЫЕ КАРТЫ



— В сумму оплаты включена комиссия UnitPay 30,60 р.
— Безопасность работы подтверждена сертификатом PCI DSS.

Появились вопросы? **Оплатить 1030,60 р.**

EN 

РЕЗУЛЬТАТИ ТЕСТУВАННЯ

	Авторизація клієнта	Реєстрація клієнта	Продаж донатів	Реферальне нарахування бонусів	Мова інтерфейсу	Можливість масштабування та супроводу
Створена програма PP Swords	+	+	+	+	Укр/рос	+
STEAM	+	+	+	-	Рос/анг	+
Perfect World	+	+	-+	-	Рос	-

- ▶ За результатами порівняння можна побачити, що розроблений програмний засіб має покращений функціонал, принаймні на 2 можливості у порівнянні з програмами-аналогами.

ВИСНОВОК

- ▶ В результаті виконання магістерської кваліфікаційної роботи було вирішено наступні завдання:
 - ▶ обґрунтовано доцільність розробки інформаційної технології керування обліковими записами клієнтів в онлайн іграх;
 - ▶ здійснено аналіз методів та алгоритмів керування обліковими записами клієнтів онлайн ігрових середовищ;
 - ▶ здійснено проектування інформаційної технології керування обліковими записами клієнтів в онлайн іграх;
 - ▶ розроблено алгоритми керування обліковими записами клієнтів в онлайн іграх;
 - ▶ проведено економічне обґрунтування доцільності розробки інформаційної технології керування обліковими записами клієнтів в онлайн іграх.
 - ▶ виконано програмну реалізацію інформаційної технології керування обліковими записами клієнтів в онлайн іграх;
 - ▶ проведено тестування розробленого програмного продукту та аналіз результатів.

Отже всі завдання, які ставилися на магістерську кваліфікаційну роботу виконані, мета магістерського дослідження досягнута.

ДЯКУЮ ЗА УВАГУ!

