

Назва: Онлайн система відкриття коробок-сюрпризів з віртуальними предметами торговельного майданчика «Steam».

Керівник (product owner): Олійник Олена Володимирівна

Проблема(и), яку вирішує програмний продукт:

- 1) Розробка серверної частини з використанням алгоритму для розрахування випадіння випадкового предмету торговельного майданчика «Steam».
- 2) Розробка клієнтського веб-застосунку для користування системою.

Анотація (мета, основні функції, складові):

- 1) Надання користувачам можливості увійти до системи завдяки «Steam» акаунту.
- 2) Надання можливості користувачу поповнити свій рахунок у системі для того, щоб відкривати коробки. Для цієї цілі обов'язкового виконується обмін з ботом системи. У свою чергу, бот перевіряє ціну переданих користувачем предметів та нараховує на його баланс грошовий еквівалент.
- 3) Веб-додаток з можливістю відкриття коробок-сюрпризів, у яких містяться предмети різної вартості, за певну суму. Випадіння предметів з коробки вираховується по власному алгоритму, який визначає шанс випадіння кожного предмета, в залежності від його відносної ціни.
- 4) Після отримання предмету з коробки-сюрпризу, користувач може запросити обмін, тим самим отримуючи цей предмет собі на акаунт «Steam», або продати його у веб-додатку, отримуючи +15% к вартості собі на баланс.

Початкові дані: визначаються виконавцем із узгодженням із керівником відповідно до документа SRS (Software Requirements Specification).

Джерела: open sources.

Склад команди (ролі, завдання): 2 особи, Кожна з осіб вирішує одну з проблем 1,2.

Технології (методології): Laravel, JavaScript, Html, CSS, MySQL, Scrum.

Критерії (метрики) успішності: Виконання всіх вимог SRS.

Графік виконання 1.12.2021-30.04.2022.

Програмний продукт, який отримано протягом навчального процесу може бути використаний закладом вищої освіти за призначенням безоплатно і без обмежень у часі.