

Назва: Програмна система для здійснення прокату настільних ігор з можливістю автоматизації процесів отримання та повернення

Керівник (product owner): Ляпота Віталій Миколайович

Проблема(и), яку вирішує програмний продукт:

1. Можливість розміщення власниками магазинів і клубів своїх товарів на платформі, керування умовами і вартістю прокату, встановлення можливості безповоротного викупу гри;
2. Можливість пошуку ігор за необхідними критеріями, перегляду усіх доступних точок видачі поблизу на карті;
3. Оптимізація процесів отримання і повернення замовлених в прокат ігор за рахунок використання точок видачі з розумними комірками;
4. Підвищення доступності настільних ігор і зниження ризику витрати значних коштів на ігри які не відповідають очікуванням.

Анотація (мета, основні функції, складові):

Мета: створення онлайн-платформи, яка надає можливість здійснення прокату настільних ігор і має можливість інтеграції розумних точок видачі для автоматизації процесу отримання та повернення замовлених ігор.

Основні функції:

1. Реєстрація/авторизація користувачів у різних ролях (власник/менеджер компанії, адміністратор системи, клієнт);
2. Керування списком філіалів (магазини, клуби) та точок видачі, які належать зареєстрованій компанії;
3. Керування списком ігор, якими загалом володіє компанія;
4. Керування каталогом ігор у конкретному філіалі компанії або точці видачі, налаштування цін і умов прокату для них;
5. Перегляд списку настільних ігор доступних для прокату у конкретному регіоні, підтримка фільтрації, сортування та

пошуку;

6. Можливість перегляду на карті місць знаходження точок видачі і магазинів настільних ігор;

7. Оформлення прокату гри і здійснення оплати;

8. Можливість розблокування комірки зберігання у точці видачі клієнтом в ході отримання/повернення гри або персоналом в ході експлуатації;

9. Функції адміністрування системи.

Початкові дані:

Визначаються виконавцем із узгодженням із керівником відповідно до документа SRS

Джерела: Всі законно доступні ресурси

Склад команди (ролі, завдання): 1 інженер-програміст

Технології (методології):

- Backend: ASP .NET Core 8, Entity Framework Core;
- Frontend: React, Typescript;
- IoT: електромеханічний замок, модуль ESP32;
- Database: PostgreSQL.

Критерії (метрики) успішності:

Виконання вимог SRS. Контроль за виконанням завдань здійснюється на кожному етапі робіт, відповідно до затвердженого календарного плану.

Графік виконання:

Робота повинна виконуватися поетапно за узгодженим календарним планом відповідно до плану навчання у 2024-25 навчальному році.

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