

РОЗРОБКА ПЛАТФОРМИ З ПОШУКУ ПАРТНЕРІВ ДЛЯ ГРИ У КОМАНДІ

Дементьев В.А.

e-mail: valentyn.dementiev@nure.ua

Харківський національний університет радіоелектроніки, каф. СТ
м. Харків, Україна

The platform for finding teammates makes it easy to find like-minded people and efficiently uses users' time. The main functionality is the publication of ads to find people to play in a team or discuss various topics related to it. Users can create their own accounts on the platform, as well as easily search by category and respond to ads, with the ability to contact another user if they have left information about themselves in their profile. The platform also includes administrators to maintain order on the platform and keep game categories up-to-date, making it a reliable and convenient tool for gamers.

Серед розваг у світі не останню сходинку посідають ігри. Ігри надають гравцю можливості через безліч механізмів, одним з яких можна вважати гру з іншими гравцями (через інтернет, або на одному пристрої). Навіть якщо гри не передбачено сумісного режиму гри, гравці знайдуть тему для обговорень. У кожній гри існує своя фанатська база та спільнота.

Але, не завжди серед своїх друзів вдається знайти однодумця, з яким можна влаштувати ігрову сесію в те, що тобі подобається. У час інтернету знайти партнера для гри у команді не є дуже складною задачею, використовуючи соціальні мережі, форуми, тощо. Але, для різних ігор можуть знадобитись різні платформи для пошуку. І саме відсутність однієї централізованої платформи, створеної в першу чергу для пошуку людей для гри у команді, і є проблемою, яка доставляє незручності шукачу.

Платформа для пошуку партнерів для гри у команді створена саме для вирішення цієї проблеми. Основним бізнес-процесом, який підлягає автоматизації за допомогою інформаційної системи є пошук партнерів для гри у команді за допомогою оголошень. Користувачі мають змогу створити власний профіль у системі, та публікувати оголошення за визначеними категоріями (під категоріями у системі маються на увазі ігри). Оголошення може мати на меті пошук партнера для гри у команді, або пошук людини для обговорення якоїсь теми з визначеної категорії. Також користувач може переглядати інші оголошення, залишати реакції на них (вподобання), або коментар. Або, користувач може перейти до профіля користувача, який залишив це оголошення, та побачити інформацію про нього, або посилання на профілі користувача у інших системах (соціальні мережі, ігрові платформи), якщо, звісно, користувач залишив такі посилання.

Для запобігання використанню платформи з неприйнятною метою, на платформі також існують користувачі з додатковим функціоналом – адміністратори. Адміністратори можуть видаляти повідомлення, які не відповідають правилам або меті платформи, або блокувати користувачів, що неодноразово нехтують правилами платформи. Також, для актуальності даних на платформі, адміністратори можуть змінювати перелік доступних категорій до перегляду (додавати або видаляти ігри).

Отже, централізована платформа для пошуку партнерів для гри у команді спрощує пошук потрібних однодумців, та заощаджує час користувача.

Для розробки бази даних для платформи було використано СУБД MS SQL Server.

Для реалізації серверної частини (веб-серверу) було використано платформу .NET, а саме ASP.NET Core Web Api. Ця сучасна платформа є кросплатформною, продовжує отримувати оновлення, і дуже гарно взаємодіє з іншими інструментами та інформаційними продуктами для розробки, як, наприклад, вищезазначена СУБД.

Для розробки клієнтської частини додатку було обрано один з популярних та надійних фреймворків – Angular. Як і платформа .NET, цей фреймворк розробляється гігантом у сфері інформаційних технологій – Google. Це надає впевненості у підтримці фреймворку та його вдосконаленню. Angular – саме те, що потрібно для створення Single Page Application у цей час. Він надає увесь потрібний функціонал для системи «прямо з коробки».

Також, для взаємодії між базою даних та серверною частиною платформи, а також для зменшення часу на розробку бази даних, було використано ORM Entity Framework Core. Цей інструмент спрощує взаємодію з базою даних для серверу, забезпечує надійність зв'язку та передачі даних між цими частинами системи, а також дозволяє працювати з базою даних та її об'єктами у вигляді абстракції, при цьому застосовуючи інтегровану мову запитів LINQ.

Отже, розроблена система вирішує проблему для спільноти геймерів, а також створена з можливістю вдосконалення системі у майбутньому без зайвих проблем.

Список використаних джерел:

1. SQL Server technical documentation: <https://learn.microsoft.com/en-us/sql/sql-server/?view=sql-server-ver16> (дата звернення: 03.03.2025)
2. ASP.NET Core documentation: <https://learn.microsoft.com/en-us/aspnet/core/?view=aspnetcore-9.0> (дата звернення: 03.03.2025)
3. Angular documentation: <https://angular.dev/overview> (дата звернення: 03.03.2025)