

Министерство образования и науки
Кемеровской области-Кузбасса

Государственное профессиональное
образовательное учреждение
«Мариинский политехнический техникум»

09.02.04 Информационные системы (по отраслям)

МДК.02.01 Информационные технологии и платформы разра-
ботки информационных систем

РАЗРАБОТКА WEB-САЙТА «ПРОДАЖА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР»

Курсовая работа
пояснительная записка
(КР. 011.02.ПЗ)

Исполнитель: студент гр. ИС 17

В.С. Смирнов

Руководитель:

Г. Л. Кузнецова

Оценка: _____

Дата допуска к защите: _____

2020

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ	
1.1. Выбор и обоснование программного обеспечения ..	5
1.2. ВЫБОР И ОБОСНОВАНИЕ ТЕХНИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ .	9
1.3. ПОНЯТИЕ ПРЕДМЕТНОЙ ОБЛАСТИ	12
1.4. ПОНЯТИЕ КОНЦЕПЦИИ САЙТА	14
1.5. ПОНЯТИЕ ДИЗАЙНА САЙТА	15
ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ	
2.1. ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ.....	16
2.2. КОНЦЕПЦИЯ САЙТА И ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ	19
2.3. ОПИСАНИЕ ПРЕДМЕТНОЙ ОБЛАСТИ	21
2.4. ДИЗАЙН САЙТА	22
2.5. IDEF0 МОДЕЛЬ РАЗРАБОТКИ САЙТА	26
2.6. РАСПОЛОЖЕНИЕ И НАЗНАЧЕНИЕ СТРАНИЦ	31
2.7. СОЗДАНИЕ ИНТЕРФЕЙСА.....	30
2.8. РАЗРАБОТКА ОТДЕЛЬНЫХ СТРАНИЦ	32
2.9. РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ	35
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	40
ЛИТЕРАТУРА	41
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	42

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность создания данного сайта обусловлена тем, что 27 июля 2020 года НИУ ВШЭ представил обзор российского рынка компьютерных игр за 2019 год. Согласно данным Newzoo, по итогам 2019 г. российский игровой рынок вырос на 15%, до 2 млрд долл. (129,5 млрд руб.). Спрос на компьютерные игры остается высоким в течение пяти последних лет. Благодаря созданному сайту веб-пользователи смогут получить покупать игры по выгодно цене.

В наше время сайты стали неотъемлемой частью подавляющего большинства людей, ведь именно в сети мы проводим немалую часть своей жизни. Название веб-сайт (website) состоит из двух слов web, что означает паутина или сеть, и site – место. То есть фактически веб-сайт — это место во всемирной паутине, где собрана определенная информация. Вся информация, которая находится на сайте, размещена на мощных серверах, обеспечивающих быстрый и бесперебойный доступ к сайту и всей его информации и контента. Эти сервера называются хостингом, поэтому в сети довольно часто можно встретить словосочетание хостинг сайтов или хостинг купить.

Чрезвычайно полезными стали интернет-магазины, позволяющие покупать необходимые товары, не вставая с рабочего кресла или удобного домашнего дивана. На таких сайтах можно пролистать ассортимент и подобрать нужную вещь, будь то USB-светильник, пицца или холодильник. Для интернет-магазинов также важен web хостинг, поскольку сайт должен работать всегда, даже при большом наплыве потенциальных покупателей. Это важный аспект успешной работы магазина, поскольку покупатель может не дожидаться, пока загрузиться страничка и перейти по другой ссылке в другой магазин, что в свою очередь означает потерю клиента. В интернет-магазинах часто используется хостинг для wordpress. Нельзя не упомянуть о сайтах-форумах, где можно пообщаться с множеством пользователей, игровых порталах с многотысячными армиями геймеров, персональных проектах, корпоративных сайтах.

Видеоигры имеют большое значение для людей, наряду с кинематографом и другими развлечениями. Они помогают людям узнать для себя что-то новое, расслабиться и весело провести время и просто дарят массу положительных эмоций. Как культура, игры не так давно обосновались, но плотно «врезались» в общество, уже каждый, по крайней мере, 3 игрок ассоциирует видеоигру, как маленькое произведение искусства.

Согласно отчету, Global Games Market Report 2020 от компании Newzoo, гейминдустрия будет расти как минимум до 2023 года. К концу нынешнего года число игроков достигнет 2,6 млрд человек, а к 2023-му перевалит за отметку 3 млрд.

Прошедший год оказался для игровой индустрии самым прибыльным за всю историю. Прибыль составила 148,8 млрд долларов, что на 7,2 % больше по сравнению с 2018 годом. К примеру, вся киноиндустрия заработала в том же году лишь около 100 млрд долларов.

Цель курсовой работы раскрепление теоретических знаний и получение практического опыта в области web-разработки на примере web-сайта «продажи компьютерных игр».

Для реализации проекта необходимо выполнить следующие задачи:

1. Изучить теоретические аспекты создания Web-сайтов.
2. Провести анализ существующего программного обеспечения для создания Web сайтов.
3. Рассмотреть языки программирования, используемые в Web технологиях.
4. Провести анализ средств создания баз данных для Web-сайтов.
5. Определить структуру и пользовательский интерфейс сайта.
6. Создать базу данных для сайта.
7. Провести анализ работоспособности созданного сайта.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

1.1. ВЫБОР И ОБОСНОВАНИЕ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ

Для редактирования кода используется Visual Studio Code.

Visual Studio Code — редактор исходного кода, разработанный Microsoft для Windows, Linux и macOS. Позиционируется как «лёгкий» редактор кода для кроссплатформенной разработки веб- и облачных приложений. Включает в себя отладчик, инструменты для работы с Git, подсветку синтаксиса, IntelliSense и средства для рефакторинга. Имеет широкие возможности для кастомизации: пользовательские темы, сочетания клавиш и файлы конфигурации. Распространяется бесплатно, разрабатывается как программное обеспечение с открытым исходным кодом, но готовые сборки распространяются под проприетарной лицензией.

Visual Studio Code основан на Electron и реализуется через веб-редактор Monaco, разработанный для Visual Studio Online.

Для создания модели IDEF0 используется Microsoft Visio.

Microsoft Visio — векторный графический редактор, редактор диаграмм и блок-схем для Windows. Выпускается в трёх редакциях: Standard, Professional и Pro for Office 365. Аналогично с Adobe Reader, в стандартный набор программ MS Office входит только средство для просмотра и печати диаграмм Microsoft Visio Viewer. Полнофункциональная версия Microsoft Visio Professional для создания и редактирования

Для сайта использую локальные сервер Open Server.

Open Server Panel — это портативная серверная платформа и программная среда, созданная специально для веб-разработчиков.

Программный комплекс имеет богатый набор серверного программного обеспечения, удобный, многофункциональный продуманный интерфейс, обладает мощными возможностями по администрированию и настройке компонентов. Платформа широко используется с целью разработки, отладки и тестирования веб-проектов, а также для предоставления веб-сервисов в локальных сетях.

Основные компоненты:

- Apache 2.2.31 / 2.4.38 / 2.4.41 / 2.4.43
- Bind 9.16.1
- ConEmu 19.10.12
- FTP FileZilla 0.9.60
- Ghostscript 9.52
- HeidiSQL 11.0.0.5944
- Nginx 1.17.10
- NNCron Lite 1.17
- Opera 67.0.3575.137

					Курсовая работа						
Изм.	Лист	№ докум	Подпись	Дата	Выбор и обоснование программного обеспечения				Лит.	Лист	Листов
Разраб.		Смирнов В.С.									
Провер.		Кузнецова Г.Л.								5	4
Реценз.									ГПОУ МПТ 09.02.04 гр.ИС-17		
Н. Контр.											
Утверд.											

- Sendmail 32
- Sublime 3.2.2.3211
- Wget 1.20.3

Apache — это кроссплатформенное ПО для серверов с открытыми исходными кодами, распространяемое в виде свободного софта (ограничения на скачивание и копирование отсутствуют). Первая версия веб-сервера была выпущена в 1995 году. С апреля 1996 года и до текущего момента официально считается самым востребованным веб-сервером в глобальной сети. Около 46% всех веб-проектов используют данное программное обеспечение.

BIND — открытая и наиболее распространённая реализация DNS-сервера, обеспечивающая выполнение преобразования DNS-имени в IP-адрес и наоборот. Исполняемый файл-демон сервера BIND называется named. BIND поддерживается организацией Internet Systems Consortium. 10 из 13 корневых серверов DNS работают на BIND, оставшиеся 3 работают на NSD.

ConEmu — это эмулятор терминала для операционной системы Windows, позволяющий работать с несколькими вкладками. ConEmu представляет собой простой настраиваемый графический интерфейс (GUI) с возможностью поддержки множественных консольных окон (на основе вкладок) и строкой состояния.

FileZilla — свободный многоязычный FTP-клиент с открытым исходным кодом для Microsoft Windows, macOS и Linux.

Он поддерживает FTP, SFTP, и FTPS (FTP через SSL/TLS) и имеет настраиваемый интерфейс с поддержкой смены тем оформления. Оснащён возможностью перетаскивания объектов, синхронизацией каталогов и поиском на удалённом сервере. Поддерживает многопоточную загрузку файлов, а также докачку при обрыве (если поддерживается сервером) интернет-соединения.

Ghostscript — набор программного обеспечения, позволяющего интерпретировать язык PostScript и документы PDF.

HeidiSQL — многофункциональное свободно распространяемое приложение с открытым исходным кодом для веб-разработчиков, использующих одну из популярных технологий: MySQL сервера, БД Microsoft SQL или PostgreSQL. Она позволяет просматривать и редактировать данные, создавать и изменять таблицы, представления, процедуры, триггеры и события в расписании. Она также предоставляет возможность экспортировать структуры и данные в SQL-файлы, буфер обмена или переносить на другие сервера.

Nginx — это бесплатный веб- и почтовый прокси-сервер с непоточной (асинхронной) архитектурой и открытым кодом. Начиная с версии 0.7.52 появилась экспериментальная бинарная сборка под Microsoft Windows.

nnCron — компактный, но мощный планировщик задач для Windows, обладающий широкими возможностями автоматизации. В программу встроен собственный скриптовый язык, основанный на языке Forth, и представляющий собой расширение отечественной форт-системы SP-Forth.

Opera — веб-браузер и пакет прикладных программ для работы в Интернете, выпускаемый компанией Opera Software. Разработан в 1994 году группой исследователей из норвежской компании Telenor.

Sendmail — один из старейших агентов передачи почты (MTA — mail transfer agent). Распространяется бесплатно вместе с исходными кодами. Существуют вер-

					Выбор и обоснование программного обеспечения	Лист
						2
Изм.	Лист	№ докум	Подпись	Дата		

сии программы для практически всех операционных систем и аппаратных платформ.

Sublime — проприетарный текстовый редактор. Поддерживает плагины на языке программирования Python.

Wget — (GNU Wget) свободная неинтерактивная консольная программа для загрузки файлов по сети. Поддерживает протоколы HTTP, FTP и HTTPS, а также поддерживает работу через HTTP прокси-сервер. Программа включена почти во все дистрибутивы GNU/Linux.

Системы управления базами данных:

- MariaDB 5.5.67 / 10.1.44 / 10.2.31 / 10.3.22 / 10.3.22 / 10.4.12
- Memcached 1.2.6 / 1.4.5 / 1.5.10
- MongoDB 2.4.14 / 2.6.12 / 3.0.15 / 3.2.22 / 3.4.24 / 3.6.17 / 4.0.17 / 4.2.5
- MySQL 5.1.73 / 5.5.62 / 5.6.47 / 5.7.29 / 8.0.19
- PostgreSQL 9.2.24 / 9.3.25 / 9.4.26 / 9.5.21 / 9.6.17 / 10.12 / 11.7 / 12.2
- Redis 2.8.2402 / 3.0.504 / 3.2.100 / 4.0.14.2 / 5.0.6-dev

MariaDB — это разработанная сообществом и коммерчески поддерживаемая ветвь системы управления реляционными базами данных MySQL (СУБД), предназначенная для того, чтобы оставаться бесплатным программным обеспечением с открытым исходным кодом под Стандартной общественной лицензией GNU.

Memcached — программное обеспечение, предназначенное для кеширования данных в оперативной памяти на основе хеш-таблицы. Memcached хранит в оперативной памяти данные, доступ к которым осуществляется по ключу (имени), с заданным временем жизни.

MongoDB — кроссплатформенная документо-ориентированная система управления базами данных.

MySQL — это реляционная база данных (СУБД). Реляционная — значит внутри неё есть данные, которые связаны между собой, и эту связь можно представить в виде таблиц.

PostgreSQL — это свободно распространяемая объектно-реляционная система управления базами данных (ORDBMS), наиболее развитая из открытых СУБД в мире и являющаяся реальной альтернативой коммерческим базам данных.

Redis (REmote DIctionary Server) — это нереляционная высокопроизводительная СУБД. Redis хранит все данные в памяти, доступ к данным осуществляется по ключу. Опционально копия данных может храниться на диске. Этот подход обеспечивает производительность, в десятки раз превосходящую производительность реляционных СУБД, а также упрощает секционирование (шардинг) данных.

PHP модули:

- PHP 5.2.17
- PHP 5.3.29
- PHP 5.4.45
- PHP 5.5.38
- PHP 5.6.40
- PHP 7.0.33
- PHP 7.1.33
- PHP 7.2.29

- РНР 7.3.17
- РНР 7.4.05

РНР — «Инструменты для создания персональных веб-страниц») — скриптовый язык общего назначения, интенсивно применяемый для разработки веб-приложений. В настоящее время поддерживается подавляющим большинством хостинг-провайдеров и является одним из лидеров среди языков, применяющихся для создания динамических веб-сайтов.

Буду использовать язык разметки HTML, язык таблиц стилей CSS и язык программирования JavaScript.

HTML — стандартизированный язык разметки веб-страниц во Всемирной паутине. Код HTML интерпретируется браузерами; полученная в результате интерпретации страница отображается на экране монитора компьютера или мобильного устройства.

Язык HTML до 5-й версии определялся как приложение SGML (стандартного обобщённого языка разметки по стандарту ISO 8879). Спецификации HTML5 формируются в терминах DOM (объектной модели документа).

Строгим вариантом HTML является XHTML, он наследует синтаксис XML и является приложением языка XML в области разметки гипертекста.

HTML-страницы, как правило, открываются браузерами обмениваясь с сервером информацией по протоколу HTTP или HTTPS, в виде простого текста или с использованием шифрования.

CSS — язык таблиц стилей, который позволяет прикреплять стиль (например, шрифты и цвет) к структурированным документам (например, документам HTML и приложениям XML). Обычно CSS-стили используются для создания и изменения стиля элементов веб-страниц и пользовательских интерфейсов, написанных на языках HTML и XHTML, но также могут быть применены к любому виду XML-документа, в том числе XML, SVG и XUL. Отделяя стиль представления документов от содержимого документов, CSS упрощает создание веб-страниц и обслуживание сайтов.

JavaScript — мультипарадигменный язык программирования. Поддерживает объектно-ориентированный, императивный и функциональный стили. Является реализацией стандарта ECMAScript (стандарт ECMA-262).

JavaScript обычно используется как встраиваемый язык для программного доступа к объектам приложений. Наиболее широкое применение находит в браузерах как язык сценариев для придания интерактивности веб-страницам.

Основные архитектурные черты: динамическая типизация, слабая типизация, автоматическое управление памятью, прототипное программирование, функции как объекты первого класса.

					Курсовая работа									
Изм.	Лист	№ докум	Подпись	Дата	ВЫБОР И ОБОСНОВАНИЕ ТЕХНИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ					Лит.	Лист	Листов		
Разраб.		Смирнов В.С.												
Провер.		Кузнецова Г.Л.										9	3	
Реценз.										ГПОУ МПТ 09.02.04 гр.ИС-17				
Н. Контр.														
Утверд.														

- Количество ядер 4.
- Количество потоков 8.
- Частота процессора 3.8 ГГц.
- Частота процессора в режиме Turbo 4.2 ГГц.
- Пропускная способность 8 GT/s.
- Кэш-память 8 МБ.
- Технологический процесс 14 нм.
- Напряжение питания 0.55 - 1.52 В.
- Тепловыделение 72 Вт.
- Максимальный объем памяти 64 ГБ.
- Тип памяти DDR4-2400, DDR3L-1866.
- Количество каналов памяти 2.
- Пропускная способность памяти 37.5 GB/s.
- Поддержка памяти ECC есть.
- Поддержка PCI Express PCI-E 3.0.
- Максимальное количество каналов PCI Express 16.
- Конфигурации каналов PCI Express 1x16, 2x8. 1x8+2x4.

Два диска SSD Intel® D3-4510 Series на 480 GB.

Диск очень надежен, он может выдержать нагрузку 1000 G, устойчив к вибрации и может работать при температуре до 70°C, хотя сам по себе не греется.

Время наработки на отказ – 2 млн часов. Гарантия производителя длится 5 лет. Ресурс TBW равен 1229 Тб Диск очень надежен, он может выдержать нагрузку 1000 G, устойчив к вибрации и может работать при температуре до 70°C, хотя сам по себе не греется. Время наработки на отказ – 2 млн часов. Гарантия производителя длится 5 лет. Ресурс TBW равен 1229 Тб.

Характеристики:

- Интерфейс SATA III.
- Максимальная скорость чтения 560 МБ/с.
- Максимальная скорость записи 490 МБ/с.
- Тип памяти NAND 3D NAND TLC.
- Ресурс TBW 1229 Тб.

Оперативная память DDR4 16GB Kingston две плашки.

Серверная оперативная память Kingston выполнена в стандарте DDR4, что гарантирует увеличенную рабочую частоту при снижении энергопотребления и тепловыделения (Kingston DDR4 потребляет на 20% меньше напряжения, чем стандартная технология DDR3). Данная технология так же позволяет вам быстрее без задержек загружать приложения и запускать требуемые программы. Kingston увеличивает пропускную способность памяти более чем на 30%, что позволяет вашей системе обрабатывать больше данных одновременно.

Характеристики:

- Тип DDR4.
- Форм-фактор DIMM.
- Количество контактов 288-pin.
- Объем 16384 Мб.

					ВЫБОР И ОБОСНОВАНИЕ ТЕХНИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ	Лист
						2
Изм.	Лист	№ докум	Подпись	Дата		

- Частотная спецификация 2400.
- Показатель скорости PC4-19200.
- Код коррекции ошибок (ECC) поддерживается.
- Буферизация registered.
- Латентность CL17.
- Тайминги 17-17-17.
- Напряжение 1.2 В.

RAID контроллер ASUS PIKE II 3108-8I/240PD/2G.

8-портовый RAID-контроллер, интерфейс: PCIe x8 Gen3, поддерживаемые устройства: SAS/SATA (до 240 физических дисков), скорость передачи данных: 12 Гбит/с, кэш: 2 Гбайт, поддержка RAID 0/ 1/ 10/ 5/ 6/ 50/ 60.

Сеть с пропускной способностью 100 Мб/с.

					ВЫБОР И ОБОСНОВАНИЕ ТЕХНИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ	Лист
						3
Изм.	Лист	№ докум	Подпись	Дата		

1.3. ПОНЯТИЕ ПРЕДМЕТНОЙ ОБЛАСТИ

Под предметной областью понимается совокупность связанных между собой функций, задач управления, с помощью которых достигается выполнение поставленной цели. С другой стороны, предметной областью называют элементы материальной системы, информация о которых хранится и обрабатывается в экономической информационной системе. Информационным отображением всей предметной области экономического объекта служит информационная база системы.

При рассмотрении объектов предметной области и их информационного отображения в базе данных сложилась некоторая терминология, система понятий, независимая от типа применяемой СУБД. Для описания предметной области используются такие термины, как объект, свойство объекта, взаимодействие (связь) объектов, свойство взаимодействия.

Объектом называется любой элемент некоторой системы. В экономических системах под объектом, как правило, понимается любой предмет, занимающий место в пространстве. Следует различать отдельный физический объект (отдельный предмет) и объект - понятие, который охватывает множество физических объектов. Отдельный предмет часто называют экземпляром объекта, а различные множества предметов, образованные по некоторому заданному признаку - типами объектов. Первоначальная группировка экземпляров в некоторые множества - классы называется классификацией. Типы объектов могут объединяться для формирования новых типов. По принципу "множество, элементами которого являются другие множества". Объекты экономической сферы группируются в три крупных типа - средства производства, предметы труда и исполнители.

Свойством объекта называется некоторая величина, которая характеризует состояние объекта в любой момент времени. Отдельный экземпляр объекта можно точно описать, если указать достаточное количество значений его свойств. Два экземпляра объекта являются различными, если они различаются по значению хотя бы одного свойства. Объекты одного класса описываются одноименными свойствами. Объекты, входящие в некоторый тип, содержат ряд свойств, характерных для типа в целом. Этот принцип называется наследованием свойств.

Деятельность, которая развернута во времени, охватывается понятием взаимодействие объектов. Взаимодействием объектов называется факт участия нескольких объектов в каком-либо процессе, который протекает и во времени, и в пространстве.

Свойством взаимодействия называется такое свойство, которое характеризует совместное поведение объектов, но не относятся ни к одному объекту в отдельности. Например, при производстве изделий взаимодействуют объекты: Работники, Оборудование, Материалы, Изделия. Количество изделий, произведенных за определенный день, является свойство взаимодействия, но никак не характеризует указанные выше объекты, взятые в отдельности.

Проблема полноты отображения объектов и процессов предметной области в

					Курсовая работа								
Изм.	Лист	№ докум	Подпись	Дата									
Разраб.	Смирнов В.С.				ПОНЯТИЕ ПРЕДМЕТНОЙ ОБЛАСТИ					Лит.	Лист	Листов	
Провер.	Кузнецова Г.Л.											12	2
Реценз.										ГПОУ МПТ 09.02.04 гр.ИС-17			
Н. Контр.													
Утверд.													

хранимые данные решается в экономической информационной системе следующим образом. Предполагается, что представление объекта или процесса сводится к указанию его свойств. Информационным отображением свойств являются атрибуты. Следовательно, экземпляр объекта или процесса представлен в базе данных, как набор пар <Имя атрибута> - <Значение атрибута>, где имена атрибутов различны и соответствуют названиям свойств объекта или процесса. Количество свойств должно быть таково, чтобы всегда можно было отличить объект одного класса от объекта другого класса, а также любые два объекта одного и того же класса.

					ПОНЯТИЕ ПРЕДМЕТНОЙ ОБЛАСТИ	Лист
						2
Изм.	Лист	№ докум	Подпись	Дата		

1.4. ПОНЯТИЕ КОНЦЕПЦИИ САЙТА

В общем случае концепция сайта представляет собой его общую идею, подчеркивающую его характерные особенности и выражающую его индивидуальность. Чтобы было понятнее, приведем аналогию: концепцию сайта можно сравнить с бизнес-планом какого-либо коммерческого проекта. Иначе говоря, концепция сайта представляет собой документ, на основании которого будет осуществляться техническая разработка сайта, проводиться его раскрутка и продвижение, а также дальнейшее развитие. Кроме этого, грамотно составленная концепция позволяет осуществлять контроль текущего состояния проекта с позиции решения поставленных задач.

В настоящее время нет каких-то установленных стандартов или нормативов по разработке концепции сайтов. Однако в любом случае при разработке концепции сайта рекомендуется сформулировать четкие ответы на перечисленные ниже вопросы.

1. Для чего необходимо создание сайта?
2. Что будет получено в результате создания сайта?
3. В чем состоят основные функции будущего интернет-ресурса?
4. Что требуется для создания сайта, а также для его последующего обслуживания, поддержки и администрирования?
5. Что будет утрачено в случае, если результат создания интернет-ресурса не оправдает ожиданий?

					Курсовая работа			
Изм.	Лист	№ докум	Подпись	Дата				
Разраб.		Смирнов В.С.			ПОНЯТИЕ КОНЦЕПЦИИ САЙТА	Лит.	Лист	Листов
Провер.		Кузнецова Г.Л.					14	54
Реценз.						ГПОУ МПТ 09.02.04 гр.ИС-17		
Н. Контр.								
Утверд.								

1.5. ПОНЯТИЕ ДИЗАЙНА САЙТА

Web-дизайн — это процесс производства сайтов, который состоит из технической разработки, создания удобной структуры веб-страницы, графического оформления и передачи информации в сеть.

К основным принципам этого направления можно отнести баланс основных элементов на картинке, их органичность, ритм, фокусировку внимания, общий контраст и пропорциональность.

Этапы веб-дизайна

1. Техническое задание.

Первым делом необходимо понять цель создания веб-сайта, разобраться в том, какой функционал, структуру и внешний вид он должен иметь. В техническом задании подробно продумывается каждый из перечисленных выше моментов, после чего проект согласовывается с заказчиком. После его подтверждения этап можно считать завершенным.

2. Структурирование информации на странице (юзабилити).

В этот этап входит создание общей модульной сетки и формирование будущей структуры подачи контента. Здесь главной задачей, которую преследует веб-разработчик, является создание наиболее удобной формы предоставления необходимой информации пользователям.

3. Графическое оформление.

Далее в графическом редакторе разрабатывается дизайн сайта.

Что такое дизайн сайта? Это воплощение на макете своего виденья будущего проекта. В него входит продумывание наполненности пространства, толщины линий, расположения элементов, цветов, шрифтов, текстуры и т. д.

4. Верстка.

На этой стадии происходит разделение графического изображения страницы на отдельные элементы. Производится трансформирование дизайна в код при помощи применения технологий HTML и CSS. Выполняется этот процесс для того, чтобы веб-браузеры могли точно отобразить ваш сайт.

5. Вебмастеринг.

Завершающим этапом является перенос сайта на хостинг и дальнейшая поисковая оптимизация.

					Курсовая работа			
Изм.	Лист	№ докум	Подпись	Дата				
Разраб.		Смирнов В.С.			ПОНЯТИЕ ДИЗАЙНА САЙТА	Лит.	Лист	Листов
Провер.		Кузнецова Г.Л.					15	54
Реценз.						ГПОУ МПТ 09.02.04 гр.ИС-17		
Н. Контр.								
Утверд.								

ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

2.1. ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ

ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Целью данного проекта является разработка электронного представительства сайта по продаже компьютерных игр с последующим размещением в сети Интернет.

Сайт должен обеспечивать реализацию следующих функций:

1) Имиджевая.

Формирование стиля и образа.

1) Информационная.

Сайт должен предоставлять доступ к информации о играх, их ценах, жанры, разработчик, а также оперативно информировать пользователей о лидерах продаж, новинках и ожидаемых игр.

2) Рекламная.

Сайт должен содержать информацию о полном товарном ассортименте и обеспечивать возможность просмотра связанных с товаром текстовых и графических материалов.

1. ОБЩИЕ ТРЕБОВАНИЯ К САЙТУ

• Стилистическое оформление

Стилистическое оформление сайта должно соответствовать корпоративному стилю и использовать его цветовые и графические элементы, логотип компании.

Шрифты, используемые в графических элементах сайта, могут выбираться произвольно.

Допустимо использование иных распространенных шрифтов (Verdana, Tahoma и др.) в том случае, если их замена на стандартные шрифты не приведет к визуальному искажению текста. Размер (кегель) шрифтов должен обеспечивать удобство восприятия текста при минимально допустимом размере экрана.

Цвета: серый, темно-белый, синий, оранжевый

• Требования к функциональности веб-сервера:

Веб-сервер должен обеспечивать возможности:

обработки статистики посещений (подключение внешней системы статистики HotLog);

управления содержанием и структурой сайта через систему управления контентом;

осуществления обратной связи с пользователями: прием отзывов и запросов пользователей по e-mail через заполнение специальных форм на сайте;

• Требования к браузеру:

Сайт должен обеспечивать корректное отображение данных в следующих браузерах: Яндекс.Браузер 19 и выше ([Яндекс](#)), Google Chrome 50 и выше ([Google](#)), Internet Explorer 5.0 и выше ([Microsoft](#)), Opera 7.0 и выше ([Opera Software](#)).

					Курсовая работа				
Изм.	Лист	№ докум	Подпись	Дата	ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ				
Разраб.	Смирнов В.С.								
Провер.	Кузнецова Г.Л.								
Реценз.									
Н. Контр.									
Утверд.					ГПОУ МПТ 09.02.04 гр.ИС-17				

- **Требования к верстке:**

Сайт разрабатывается под базовое разрешение экрана от 1336x768 пкс и выше.

Мета-теги и контент сайта на этапе изготовления сайта должны быть настроены с учетом требований поисковых систем, что обеспечить продвижение сайта, по ключевым словам, в русскоязычных поисковых системах Yandex, Rambler, Google.

2. **СТРУКТУРА САЙТА И НАВИГАЦИЯ**

WorlackGames (Главная)

Каталог продукции

Поддержка

Поиск игр

3. **ОПИСАНИЕ РАЗДЕЛОВ (СТРАНИЦ) САЙТА**

1. **Главная страница**

Главная страница является основной точкой входа на сайт. Главная страница содержать следующие основные элементы:

- **Идентификационные данные**

К идентификационным относятся данные, позволяющие отождествить сайт «WorlackGames»

Слайдер;

Новинки игр;

Лидеры продаж;

Ожидаемые игры;

Игры с большими скидками;

Соглашение.

2. **Внутренние страницы (общие требования)**

Все внутренние страницы сайта содержат следующие элементы:

- **Идентификационные данные**

Блоки с играми;

Поиск по жанрам.

- **Блок с играми**

Предполагается наличие Название, жанра игры, краткое описание, скидка и цена.

- **Поиск по жанрам**

Жанры игр, которые присутствуют на сайте.

3. **Соглашение**

Данный раздел содержит текстовую информацию о сайте. Формирование и оформление текста осуществляется владельцем сайта и может иметь произвольную форму.

4. **Наша продукция (каталог продукции)**

Раздел предоставляет доступ к каталогу продукции. Раздел содержит вступительный текст и список подкаталогов, соответствующих товарным категориям:

экшены;

стратегии;

Гонки;

Казуальные;

					ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ	Лист
						2
Изм.	Лист	№ докум	Подпись	Дата		

RPG;
симуляторы;
приключения;
спорт.

5. Поддержка

Раздел будет содержать контактную информацию в виде текста свободной формы, редактируемого владельцем сайта. Дополнительно в разделе будет размещена электронная форма для отправки сообщения администратора сайта.

					ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ	Лист
						3
Изм.	Лист	№ докум	Подпись	Дата		

2.2. КОНЦЕПЦИЯ САЙТА И ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ

Анализ рынка.

27 июля 2020 года НИУ ВШЭ представил обзор российского рынка компьютерных игр за 2019 год. Согласно данным Newzoo, по итогам 2019 г. российский игровой рынок вырос на 15%, до 2 млрд долл. (129,5 млрд руб.). Спрос на компьютерные игры остается высоким в течение пяти последних лет. Но одновременно в индустрии усиливается и конкуренция. Постоянно на рынок выходят новые продукты, выпускаемые как российскими, так и зарубежными разработчиками. Что касается 2020 г., то здесь ожидался рост, по разным оценкам, на 6–10%. Но глобальная эпидемия COVID-19 внесла свои коррективы. Как и на мировом рынке, массовая самоизоляция стала своеобразным драйвером роста.

Наиболее прибыльным сегментом отечественного рынка в 2019 г., по оценкам аналитиков, стали игры для ПК. При этом 47% всего игрового рынка, или 59,5 млрд руб. (+4% по сравнению с 2018 г.), занимают десктопные игры с условно-бесплатной моделью монетизации. По оценкам экспертов, среди F2P-игр для ПК по выручке лидировали World of Tanks (Кипр/Беларусь), Fortnite (США), Call of Duty: Black Ops 4 (США), League of Legends (США), Dota 2 (США). На предпочтения российских геймеров большое влияние оказали интернет-кафе, ставшие популярными в начале 2000-х по причине низкого проникновения интернета в стране. Доля сегмента консольных игр в 2019 г. составила 12%, или 15,5 млрд руб. (+19% по сравнению с 2018 г.). По сравнению с развитыми рынками небольшая для этого сегмента доля в общем объеме игрового рынка объясняется тем, что консоль была своеобразной роскошью, приобретаемой в дополнение к телевизору и ПК.

Целевая аудитория

7-9 лет - дети. В этом возрасте дети очень любят играть, и даже в школе весь материал им подается в форме игры. Им нравится совершать однообразные и простые действия, которые ведут к какому-то результату, или победе. Детям также интересны обучающие игры. Для прямого обращения игры к игроку здесь хорошо работают красочные и харизматичные герои, которых легко нарисовать ребенку.

10-13 лет - ранние подростки. Эту категорию имеет смысл выделить из категории подростков, потому что она является переходной между детским и подростковым возрастом, когда ребенок еще является ребенком, но начинает проявлять интерес к более взрослым вещам и темам для того, чтобы отделиться от предыдущей группы. Дети могут заинтересоваться играми, в которые играют их родители, и если это что-то казуальное, то могут даже начать в них играть. Дети интересуются чем-то более современным и злободневным благодаря появляющемуся умению более глубоко анализировать мир вокруг.

14-18 лет - подростки. В этом возрасте сфера интересов резко меняется и окончательно перестает быть детской. Подростки следят за модой, за популярными играми. Мальчики могут начать более серьезно интересоваться играми и уже в принципе вполне могут играть во взрослые мидкорные игры. Девочки в этом воз-

					Курсовая работа								
Изм.	Лист	№ докум	Подпись	Дата									
Разраб.	Смирнов В.С.				КОНЦЕПЦИЯ САЙТА И ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ					Лит.	Лист	Листов	
Провер.	Кузнецова Г.Л.											19	2
Реценз.										ГПОУ МПТ 09.02.04 гр.ИС-17			
Н. Контр.													
Утверд.													

расте также могу играть, но скорее в более щадящие и беспроеигрышные казуальные игры.

19-24 - молодежь. Этап, на котором у игрока уже сформирован набор жанров и механик, которые ему нравятся. Потенциальный игрок в этом возрасте уже не глядя пролистнет, например, шутер и стратегию в поисках RPG. Также, важно отметить, что на данном этапе аудитория становится платящей. Если на первых двух с половиной этапах игра должна представлять ценность и интерес не только для ребенка, но и для родителя (чтобы дети вообще могли ее купить или совершать внутриигровые покупки), то тут настало время угождать конкретно игроку. В порядке убывания численности, молодежь — это аудитория мидкорных и казуальных и хардкорных игр.

25-35 - взрослые. На этом этапе хардкорные игры постепенно уходят на второй план. Взрослый возраст — это работа, отношения, семья, а возможно и дети, поэтому игрок не может в принципе уделять играм столько внимания, времени и денег как раньше. Если говорить о взрослых игроках - то это в основном казуальные игры в метро по дороге на работу, или мидкорные игры в течение пары часов после работы дома.

36-50 - зрелость. Игрок зрелого возраста — это казуальный игрок. Игры становятся чем-то вроде периодического развлечения, аналогичного телевизору. Круг интересов меняется и человек становится стопроцентно ориентирован на семью: играть длинные сессии у них просто не возможности, равно как и играть с четкой периодичностью, чтобы следить за сюжетом сложной игры. Именно поэтому данная аудитория является наиболее платящей в казуальных играх. Зрелый игрок, также отдаст предпочтение кооперативной игре, в которую можно играть с семьей.

Тип сайта

Коммерческие сайт

Сайт для получения прибыли за счёт продажи игр.

Интернет-магазин представляет собой сайт со сложным функционалом, предназначенный для продажи игр. Содержит иллюстрированный каталог с описанием игры, опцию выбора способа оплаты. Главные задачи интернет-магазина — это показать весь ассортимент продукции и облегчить покупателю процедуру её приобретения. Сайт будет охватывать территории Российской Федерации, СНГ, Украины.

					КОНЦЕПЦИЯ САЙТА И ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ	Лист
						2
Изм.	Лист	№ докум	Подпись	Дата		

2.3. ОПИСАНИЕ ПРЕДМЕТНОЙ ОБЛАСТИ

Магазин осуществляет продажу компьютерных игр. Без ограничения покупателей по возрасту. Оплату можно производить при помощи кредитной карты, интернет-кошельков. Доставка товара осуществляется через электрон почту Доставка осуществляется в любой день недели, как правило, за 60 минут после оформления заказа.

Администрация сайта имеет доступ ко всем разделам базы данных и может самостоятельно осуществлять её редактирование. Администраторы также имеют полномочный доступ ко всем разделам для решения технических проблем, возникающих у пользователей БД или клиентов сервиса. Так же развитие сети Интернет позволяет стать клиентам непосредственными пользователями базы данных и осуществлять поиск нужного товара, оформлять заказ и т.п. Интернет-магазин предлагает широкому кругу игр разных жанров. Покупатель, зайдя на сайт магазина, выбирает товар, определяет вид оплаты. Заказ автоматически регистрируется на сервере интернет-магазина. В базе данных храниться перечень игр с описанием их характеристик, так как основным назначением интернет-магазина является их продажа.

					Курсовая работа								
Изм.	Лист	№ докум	Подпись	Дата									
Разраб.		Смирнов В.С.			ОПИСАНИЕ ПРЕДМЕТНОЙ ОБЛАСТИ					Лит.	Лист	Листов	
Провер.		Кузнецова Г.Л.										21	54
Реценз.										ГПОУ МПТ 09.02.04 гр.ИС-17			
Н. Контр.													
Утверд.													

2.4. ДИЗАЙН САЙТА

Дизайн главной страницы.

Панель навигации:

WorlackGames, переход на главную страницу;
каталог продукции, переход на страницу, на которой можно сделать выбор по жанрам;
поддержка, переход на страницу с поддержкой;
соглашение, переход на страницу, на которой расположено соглашение;
поисковая строка, с помощью неё происходит поиск игры по названию.

WorlackGames каталог продукции поддержка соглашение

Слайдер, на слайдере перелистываются игры популярные или с большой скидкой.



Блоки и игры содержат в себе информацию:

- название игры;
- жанры игры;
- особенности игры;
- краткое описание;
- скидку;
- цену.

При наведении на блок появляются тень по всем сторонам блока.

					Курсовая работа			
Изм.	Лист	№ докум	Подпись	Дата	ДИЗАЙН САЙТА	Лит.	Лист	Листов
Разраб.		Смирнов В.С.						
Провер.		Кузнецова Г.Л.					22	4
Реценз.						ГПОУ МПТ 09.02.04 гр.ИС-17		
Н. Контр.								
Утверд.								



MAFIA: DEFINITIVE EDITION

Жанры: Экшены
Приключения

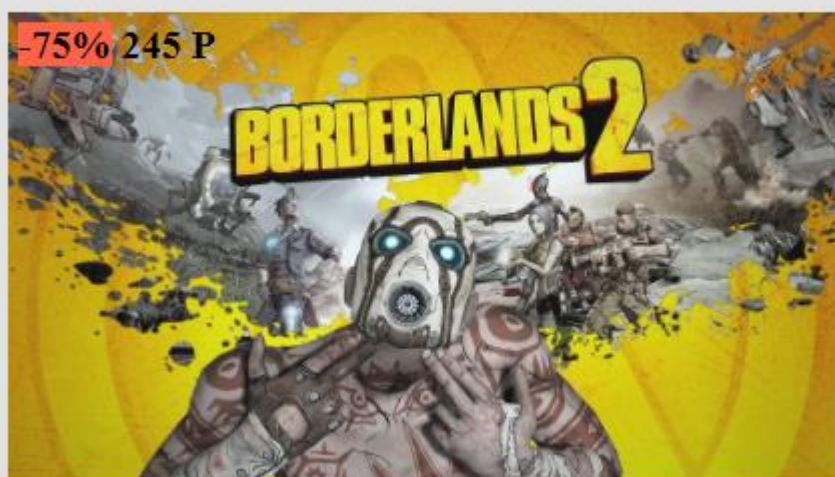
Особенности: Для одного игрока
Контроллер
Достижения

Первая часть криминальной саги Mafia — 30-е годы, Лост-Хэвен, Иллинойс. Ремейк культовой игры, воссозданной с нуля. Постройте карьеру мафиози во времена сухого закона. После случайной встречи с мафией таксист Томми Анджело попадает в мир организованной преступности. Сначала он настороженно относится к семье Сальери, но большие деньги меняют его отношение...

19% 1692 руб

С права блок с играми, у которых скидки больше 60%

Скидки больше 60%



Подвал



Лицензионные ключи от официальных издателей



Гарантированная техподдержка вашей покупки



Регулярные акции, скидки и бонусы

© 2020 WorlackGames

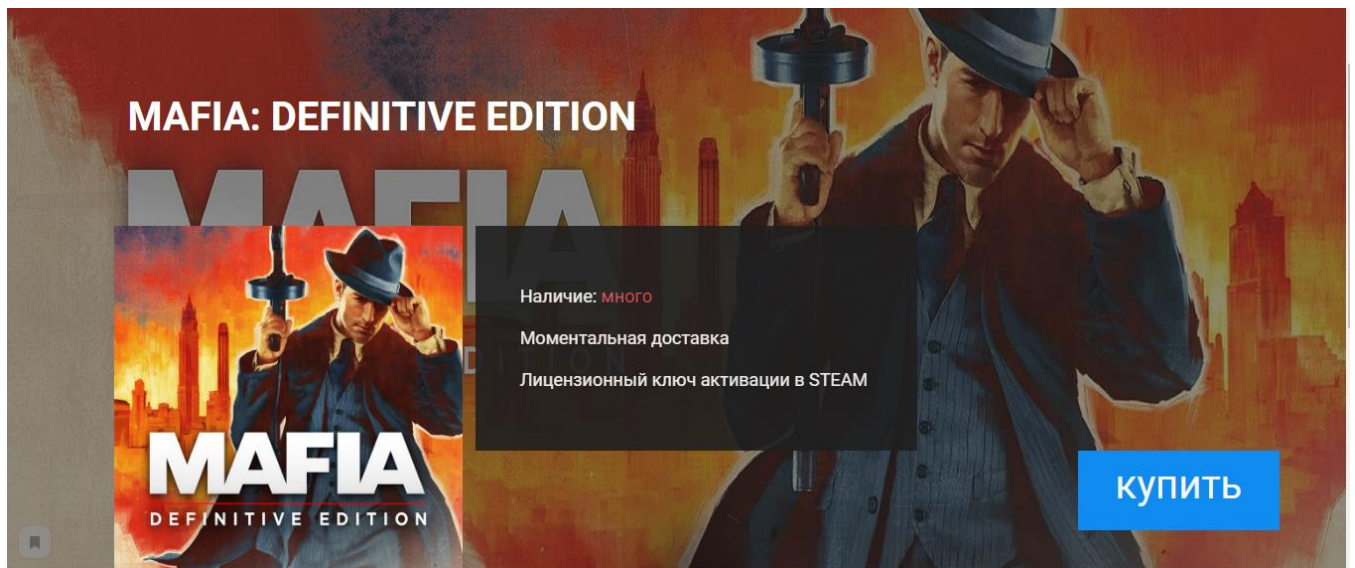
Все права защищены. Полное или частичное копирование материалов сайта без согласования с администрацией запрещено!

Все названия игр, компаний, торговых марок, логотипы и игровые материалы являются собственностью соответствующих владельцев.

Страница с игрой

В верхней части страница располагается кнопка купить

					ДИЗАЙН САЙТА	Лист
Изм.	Лист	№ докум	Подпись	Дата		2



С права располагается описание

Описание

Первая часть криминальной саги Mafia — 30-е годы, Лост-Хэвен, Иллинойс. Ремейк культовой игры, воссозданной с нуля. Постройте карьеру мафиози во времена сухого закона. После случайной встречи с мафией таксист Томми Анджело попадает в мир организованной преступности. Сначала он настороженно относится к семье Сальери, но большие деньги меняют его отношение...

Особенности игры:

Ваша гангстерская сага: Станьте гангстером во времена сухого закона и поднимитесь по ступеням преступной иерархии.

Лост-Хэвен, Иллинойс: Тщательная реконструкция города 30-х годов XX века — архитектура, автомобили и культура периода между Мировыми войнами.

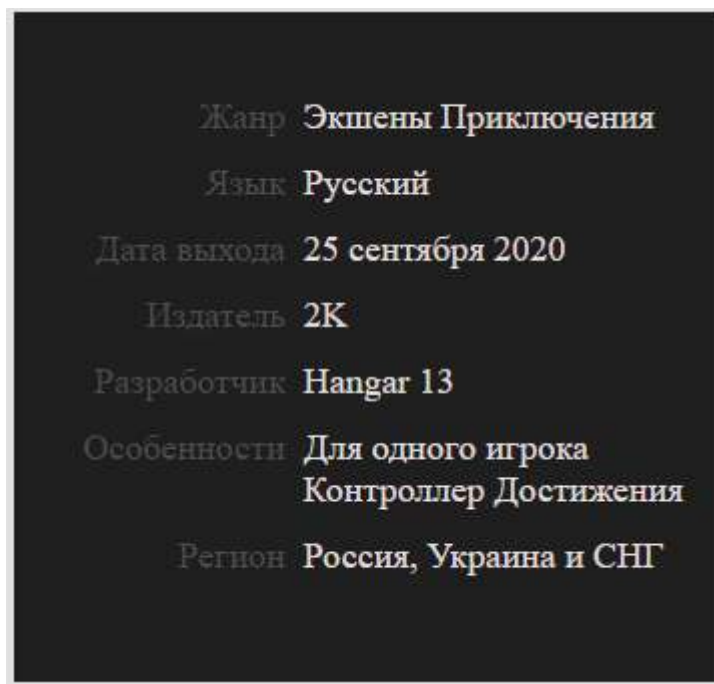
Ремейк классики: Любовно воссозданная игра с расширенным сюжетом и возможностями, а также оригинальным саундтреком. Это Mafia, которую вы помните и любите, в современном исполнении.

Ниже минимальные системные требования

Минимальные системные требования

ОС	Windows 10 64 bit
Процессор	Intel Core-i5 2550K 3.4GHz или AMD FX 8120 3.1 GHz
Оперативная память	6 GB
Видеокарта	NVIDIA GeForce GTX 660 или AMD Radeon HD 7870
DirectX	Версии 11
Жесткий диск	50 GB

Слева располагается блок с информацией по игре



Страница каталога

По середине так же, как и на главной странице располагаются блоки с играми



MAFIA: DEFINITIVE EDITION

Жанры: Экшены
Приключения

Особенности: Для одного игрока
Контроллер
Достижения

Первая часть криминальной саги Mafia — 30-е годы, Лост-Хэвен, Иллинойс. Ремейк культовой игры, воссозданной с нуля. Постройте карьеру мафиози во времена сухого закона. После случайной встречи с мафией таксист Томми Анджело попадает в мир организованной преступности. Сначала он настороженно относится к семье Сальери, но большие деньги меняют его отношение...

19% 1692 руб

С права расположен блок с жанрами

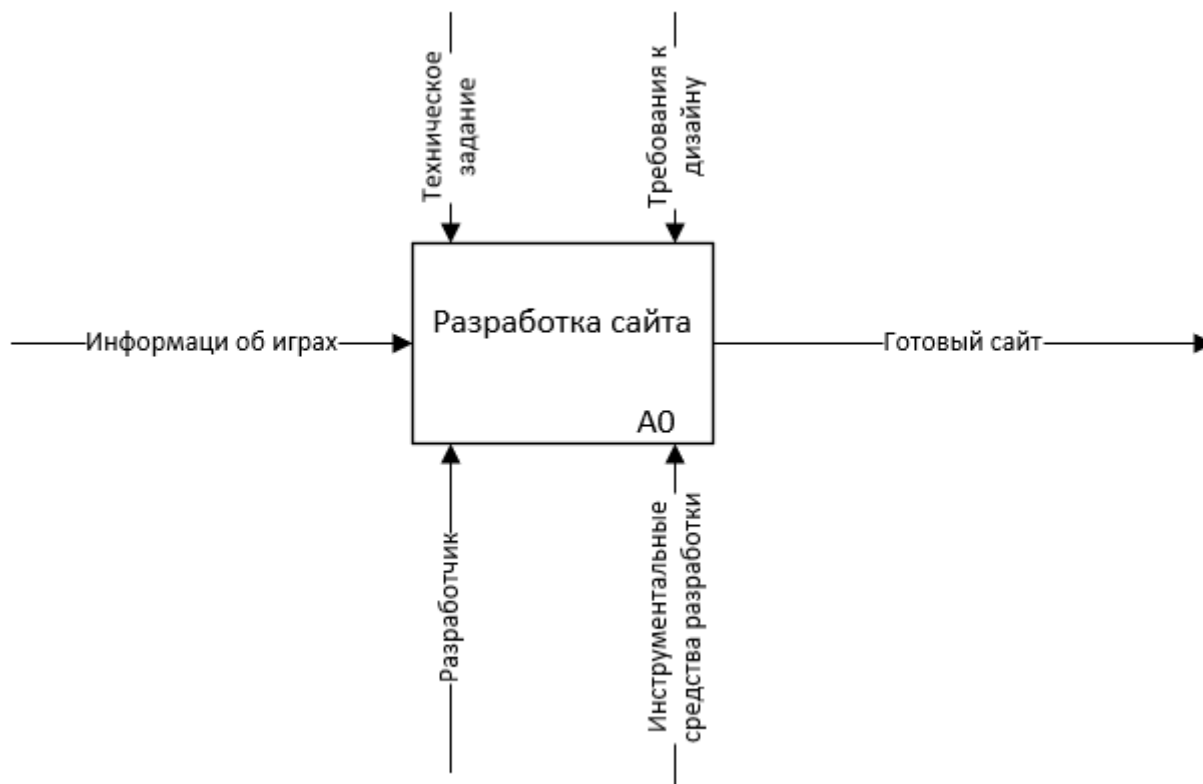


2.5. IDEF0 МОДЕЛЬ РАЗРАБОТКИ САЙТА

Для создания сайта нужно получить техническое задания, в котором будут написаны все страницы и их назначение. После получения технического задания что бы начать делать сайт нужно составить требования к дизайну. После того кода сайт будет сделан нужно забивать базу данных данными об играх, которые можно взять на официальных сайтах разработчиков.

Для того что бы создавать сайт нужен разработчик, который будет пользоваться средствами разработками.

После того, когда все пункты будут выполнены сайт будет полностью создан. Схема создана в Microsoft Visio.



					Курсовая работа		
Изм.	Лист	№ докум	Подпись	Дата			
Разраб.		Смирнов В.С.			IDEF0 МОДЕЛЬ РАЗРАБОТКИ САЙТА		
Провер.		Кузнецова Г.Л.					
Реценз.							
Н. Контр.							
Утверд.							
						Лит.	Лист
							26
							1
						ГПОУ МПТ	
						09.02.04 гр.ИС-17	

2.6. РАСПОЛОЖЕНИЕ И НАЗНАЧЕНИЕ СТРАНИЦ

На главной странице расположен слайдер с популярными играми, новинками и играми, у которых скидка больше 50% (Приложение 1. Слайдер).

Блоки с играми, в которых расположена картинка игры, жанр игры, особенности, которые есть у игры, скидка на неё и цена (Приложение 2. Основной блок с играми).



MAFIA: DEFINITIVE EDITION

Жанры: Экшены
Приключения

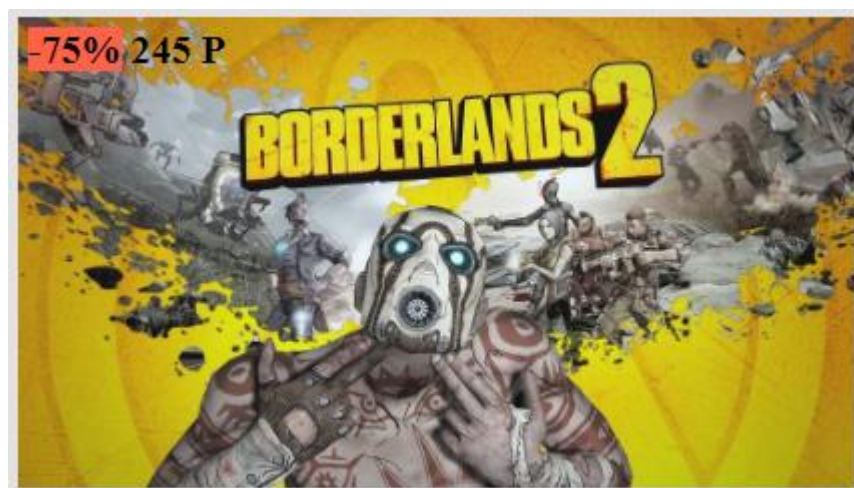
Особенности: Для одного игрока
Контроллер
Достижения

Первая часть криминальной саги Мафия — 30-е годы, Лост-Хэвен, Иллинойс. Ремейк культовой игры, воссозданной с нуля. Постройте карьеру мафиози во времена сухого закона. После случайной встречи с мафией таксист Томми Анджело попадает в мир организованной преступности. Сначала он настороженно относится к семье Сальери, но большие деньги меняют его отношение...

19% 1692 руб

При нажатии на блок он переносит пользователя на страницу игр на котором расположена более подробная информация по игре.

С правой стороны блоки с играми, у которых скидка больше 60%. На весь блок расположена картинка игры по верх картинке скидка и цена игры (Приложение 3. Боковой блок с играми).



Страница с подробным описанием игры на неё можно попасть если нажать на

					Курсовая работа			
Изм.	Лист	№ докум	Подпись	Дата				
Разраб.		Смирнов В.С.			РАСПОЛОЖЕНИЕ И НАЗНАЧЕНИЕ СТРАНИЦ	Лит.	Лист	Листов
Провер.		Кузнецова Г.Л.					27	4
Реценз.						ГПОУ МПТ 09.02.04 гр.ИС-17		
Н. Контр.								
Утверд.								

блок с игрой который располагается на главной странице или на странице каталога.

На этой странице располагается полное описание игры (Приложение 4. Блок с описанием игры)

Описание

Первая часть криминальной саги Mafia — 30-е годы, Лост-Хэвен, Иллинойс. Ремейк культовой игры, воссозданной с нуля. Постройте карьеру мафиози во времена сухого закона. После случайной встречи с мафией таксист Томми Анджело попадает в мир организованной преступности. Сначала он настороженно относится к семье Сальери, но большие деньги меняют его отношение...

Особенности игры:

Ваша гангстерская сага: Станьте гангстером во времена сухого закона и поднимитесь по ступеням преступной иерархии.

Лост-Хэвен, Иллинойс: Тщательная реконструкция города 30-х годов XX века — архитектура, автомобили и культура периода между Мировыми войнами.

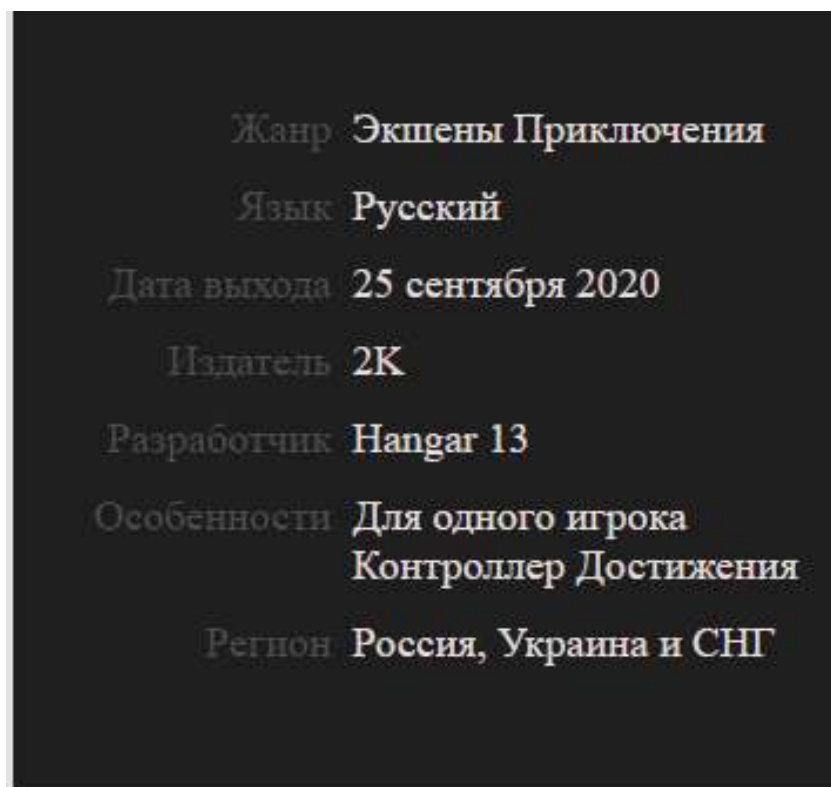
Ремейк классики: Любовно воссозданная игра с расширенным сюжетом и возможностями, а также оригинальным саундтреком. Это Mafia, которую вы помните и любите, в современном исполнении.

системные требования игры (Приложение 5. Блок с описанием системных требований игры),

Минимальные системные требования

ОС	Windows 10 64 bit
Процессор	Intel Core-i5 2550K 3.4GHz или AMD FX 8120 3.1 GHz
Оперативная память	6 GB
Видеокарта	NVIDIA GeForce GTX 660 или AMD Radeon HD 7870
DirectX	Версии 11
Жесткий диск	50 GB

разработчик и издатель, дата выпуска игры, жанры, особенности и регион в котором можно активировать ключ этой игры (Приложение 6. Блок с описанием информацией об игре)



Каталог игр в него можно попасть с панели навигации которая находится с верху.

На этой страницы можно осуществлять сортировку игр по жанрам (Приложение 7. Блок с жанрами)



В зависимости от выбранного жанра будет показываться игры этого жанра

Страница с соглашением на неё можно перейти через панель навигации с верху (Приложение 8. Панель навигации). На этой страницы расположены сведения по терминам которые используются на сайте, предмет соглашения, правила использования товара.

Термины и определения

Администрация сайта - STEAMPAY (steampay.com)

Эл. почта: support@steampay.com

Акцепт – полное и безоговорочное принятие соглашения Пользователем путем осуществления действий по принятию её положений с помощью сервиса сайта (проставления галочки в соответствующем поле)

Соглашение – публичное предложение Администрации сайта о заключении лицензионного договора о приобретении Товаров дистанционным способом.

Пользователь - лицо, имеющее доступ к Сайту, посредством сети Интернет. Пользователем может быть полностью дееспособное физическое лицо.

Товар – лицензии (ключи активации) компьютерных игр, и иные «цифровые» товары, сведения о которых содержатся на Сайте.

Страница поддержка на неё можно попасть через панель навигации с верху
На ней расположены популярные вопросы и форма для обращения в службу поддержки.

Популярное вопросы

Если игра мне не понравится, могу ли я вернуть свои деньги?

Это не представляется возможным. Товар, приобретенный покупателем, не подлежит возврату или обмену в случае, если товар был получен.

Я хочу купить игру, но как мне узнать, есть ли в ней мультиплеер или, к примеру, достижения Steam?

Информация отображается на странице товара в магазине, смотрите блок "Особенности"

					РАСПОЛОЖЕНИЕ И НАЗНАЧЕНИЕ СТРАНИЦ	Лист
						4
Изм.	Лист	№ докум	Подпись	Дата		

2.7. Создание интерфейса

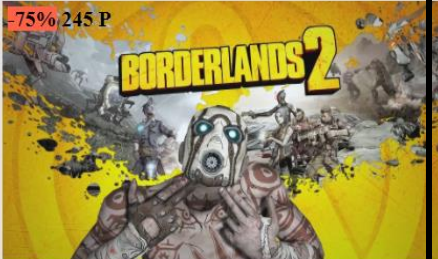
Панель навигации расположено с верху что бы пользователь сразу обратил на нее внимание.

Ниже панели навигации расположен слайдер, на который можно увидеть крупным планом изображения игр



Ниже по середине расположены блоки, с играми, которые являются основной частью сайта из-за это они занимают большую часть сайта

С права показа игр с большими скидками.

Новинки	Лидеры продаж	Ожидаемые	Скидки больше 60%
 MAFIA: DEFINITIVE EDITION Жанры: Экшены Приключения Особенности: Для одного игрока Контроллер Достижения Первая часть криминальной саги Mafia — 30-е годы, Лост-Хэвен, Иллинойс. Ремейк культовой игры, воссозданной с нуля. Постройте карьеру мафиози во времена сухого закона. После случайной встречи с мафией таксист Томми Анджело попадает в мир организованной преступности. Сначала он настороженно относится к семье Сальери, но большие деньги меняют его отношение... 19% 1692 руб			 -75% 245 P

					Курсовая работа								
Изм.	Лист	№ докум	Подпись	Дата									
Разраб.	Смирнов В.С.				Создание интерфейса					Лит.	Лист	Листов	
Провер.	Кузнецова Г.Л.											31	2
Реценз.													
Н. Контр.													
Утверд.													
					ГПОУ МПТ 09.02.04 гр.ИС-17								

В подвале написанна о правах сайта



Лицензионные ключи от
официальных издателей



Гарантированная
техподдержка
вашей покупки



Регулярные акции,
скидки и бонусы

© 2020 WorlackGames

Все права защищены. Полное или частичное копирование материалов сайта без согласования с администрацией запрещено!

Все названия игр, компаний, торговых марок, логотипы и игровые материалы являются собственностью соответствующих владельцев.

					Создание интерфейса	Лист
						2
Изм.	Лист	№ докум	Подпись	Дата		

2.8. РАЗРАБОТКА ОТДЕЛЬНЫХ СТРАНИЦ

На главной странице расположен слайдер, на котором будет прокручиваться изображение игр слайдер будет большим для того, чтобы бросаться в глаза пользователю.



Блок с играми который является основным занимает большую часть страницы на нем располагается основная информация по игре



MAFIA: DEFINITIVE EDITION

Жанры: Экшены
Приключения

Особенности: Для одного игрока
Контроллер
Достижения

Первая часть криминальной саги Mafia — 30-е годы, Лост-Хэвен, Иллинойс. Ремейк культовой игры, воссозданной с нуля. Постройте карьеру мафиози во времена сухого закона. После случайной встречи с мафией таксист Томми Анджело попадает в мир организованной преступности. Сначала он настороженно относится к семье Сальери, но большие деньги меняют его отношение...

19% 1692 руб

					Курсовая работа									
Изм.	Лист	№ докум	Подпись	Дата										
Разраб.		Смирнов В.С.			РАЗРАБОТКА ОТДЕЛЬНЫХ СТРАНИЦ					Лит.	Лист	Листов		
Провер.		Кузнецова Г.Л.										33	3	
Реценз.										ГПОУ МПТ 09.02.04 гр.ИС-17				
Н. Контр.														
Утверд.														

Что бы страница не казалась пустой с права будут блоки меньшего размера с играми, у которых большие скидки.



На страницы с игрой располагает подробная информация по игре, описание игры и системные требования занимают большу часть страницы

Описание

Первая часть криминальной саги Mafia — 30-е годы, Лост-Хэвен, Иллинойс. Ремейк культовой игры, воссозданной с нуля. Постройте карьеру мафиози во времена сухого закона. После случайной встречи с мафией таксист Томми Анджело попадает в мир организованной преступности. Сначала он настороженно относится к семье Сальери, но большие деньги меняют его отношение...

Особенности игры:

Ваша гангстерская сага: Станьте гангстером во времена сухого закона и поднимитесь по ступеням преступной иерархии.

Лост-Хэвен, Иллинойс: Тщательная реконструкция города 30-х годов XX века — архитектура, автомобили и культура периода между Мировыми войнами.

Ремейк классики: Любовно воссозданная игра с расширенным сюжетом и возможностями, а также оригинальным саундтреком. Это Mafia, которую вы помните и любите, в современном исполнении.

Минимальные системные требования

ОС	Windows 10 64 bit
Процессор	Intel Core-i5 2550K 3.4GHz или AMD FX 8120 3.1 GHz
Оперативная память	6 GB
Видеокарта	NVIDIA GeForce GTX 660 или AMD Radeon HD 7870
DirectX	Версии 11
Жесткий диск	50 GB

С лева блок с информацией по игре

Жанр	Экшены Приключения
Язык	Русский
Дата выхода	25 сентября 2020
Издатель	2K
Разработчик	Hangar 13
Особенности	Для одного игрока Контроллер Достижения
Регион	Россия, Украина и СНГ

Также присутствует постер игры



					РАЗРАБОТКА ОТДЕЛЬНЫХ СТРАНИЦ	Лист
						3
Изм.	Лист	№ докум	Подпись	Дата		

2.9. РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Содержание

- 2.9.1. Введение
 - 2.9.1.1. Область применения
 - 2.9.1.2. Краткое описание возможностей
 - 2.9.1.3. Уровень подготовки пользователя
 - 2.9.1.4. Перечень эксплуатационной документации
- 2.9.2. НАЗНАЧЕНИЕ И УСЛОВИЯ ПРИМЕНЕНИЯ
 - 2.9.2.1. Виды деятельности, функции
 - 2.9.2.2. Программные и аппаратные требования к системе
- 2.9.3. ПОДГОТОВКА К РАБОТЕ
 - 2.9.3.1. Состав дистрибутива
 - 2.9.3.2. Запуск системы
 - 2.9.3.3. Проверка работоспособности системы
- 2.9.4. ОПИСАНИЕ ОПЕРАЦИЙ
 - 2.9.4.1. Наименование операции
 - 2.9.4.2. Условия выполнения операции
 - 2.9.4.3. Подготовительные действия
 - 2.9.4.4. Основные действия
 - 2.9.4.5. Заключительные действия
 - 2.9.4.6. Ресурсы, расходуемые на операцию
- 2.9.5. АВАРИЙНЫЕ СИТУАЦИИ. ВОССТАНОВЛЕНИЕ БАЗЫ ДАННЫХ
- 2.9.6. РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОСВОЕНИЮ

					Курсовая работа								
Изм.	Лист	№ докум	Подпись	Дата									
Разраб.		Смирнов В.С.			РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ					Лит.	Лист	Листов	
Провер.		Кузнецова Г.Л.										36	4
Реценз.										ГПОУ МПТ 09.02.04 гр.ИС-17			
Н. Контр.													
Утверд.													

2.9.1. Введение

2.9.1.1. Область применения

Сайт «WorlackGame» предназначена для предоставления информации об игре и продажи игр, в части исполнения следующих процессов:

- поиск игр по жанрам;
- подробная информация об игре;
- осуществление продажи.

Сайт «WorlackGame» деятельность будет осуществляться на территории Российской Федерации, СНГ, Украины, задействованных в исполнении вышеперечисленных процессов.

2.9.1.2. Краткое описание возможностей

Целью данного проекта является разработка электронного представительства сайта по продаже компьютерных игр с последующим размещением в сети Интернет.

Перечень автоматизированных функций:

- ведение списка игр;
- создание блоков для игр.

Ведение списка игр представляет собой набор следующих функций:

- добавление игр в список;
- изменение информации об игре;
- отображение информации в списке.

Создание блоков для игр представляет собой набор следующих функций:

- уменьшение кода сайта;
- упрощение ввода информации.

2.9.1.3. Уровень подготовки пользователя

Пользователь должен обладать умениями пользования интернетом.

2.9.1.4. Перечень эксплуатационной документации

Соглашение. Ознакомиться можно на сайте.

2.9.2. НАЗНАЧЕНИЕ И УСЛОВИЯ ПРИМЕНЕНИЯ

2.9.2.1. Виды деятельности, функции

Целью данного проекта является разработка электронного представительства сайта по продаже компьютерных игр с последующим размещением в сети Интернет.

Перечень автоматизированных функций:

- ведение списка игр;
- создание блоков для игр.

Ведение списка игр представляет собой набор следующих функций:

- добавление игр в список;
- изменение информации об игре;
- отображение информации в списке.

Создание блоков для игр представляет собой набор следующих функций:

- уменьшение кода сайта;
- упрощение ввода информации.

2.9.2.2. Программные и аппаратные требования к системе

Программные требования:

					Руководство пользователя	Лист
						2
Изм.	Лист	№ докум	Подпись	Дата		

- PHP 7.3 — «Инструменты для создания персональных веб-страниц») — скриптовый язык общего назначения, интенсивно применяемый для разработки веб-приложений.

- MySQL 5.7 — это реляционная база данных (СУБД). Реляционная — значит внутри неё есть данные, которые связаны между собой, и эту связь можно представить в виде таблиц.

Аппаратные требования:

- Серверная система Supermicro SYS-5039MS-H12TRF.
- Процессор Intel Xeon E3-1270 V6.
- Два диска SSD Intel® D3-4510 Series на 480 GB.
- Оперативная память DDR4 16GB Kingston две плашки.
- RAID контроллер ASUS PIKE II 3108-8I/240PD/2G.
- Сеть с пропускной способностью 100 Мб/с.

2.9.3. ПОДГОТОВКА К РАБОТЕ

2.9.3.1. Состав дистрибутива

В состав дистрибутива сайта «WorlackGames» входит:

- СУБД PhpMyAdmin;
- страницы сайта.

2.9.3.2. Запуск системы

Для того, чтобы зайти на сайта «WorlackGames» откройте браузер и адресной строке напишите <https://worlackgames.com>.

2.9.3.3. Проверка работоспособности системы

Сайт работоспособен, если в результате действий пользователя, изложенных в п.п.2.9.3.2, на экране монитора отобразилось главное страница сайта.

2.9.4. ОПИСАНИЕ ОПЕРАЦИЙ

2.9.4.1. Наименование операции

Просмотр справочной информации.

2.9.4.2. Условия выполнения операции

Сайт запущен, успешно функционирует, не выполняет никаких операций.

2.9.4.3. Подготовительные действия

Отсутствуют.

2.9.4.4. Основные действия

Нажать на панель навигации "Соглашение". Откроется страница "Соглашение", содержащее разделы со справкой.

2.9.4.5. Заключительные действия

После завершения работы со справочной информацией, перейти на главную страницу.

2.9.4.6. Ресурсы, расходуемые на операцию

Отсутствуют.

2.9.5. АВАРИЙНЫЕ СИТУАЦИИ. ВОССТАНОВЛЕНИЕ БАЗЫ ДАННЫХ

При критических ошибках сайт будет закрыт на технические работы, во время технических работ сайт прекратит свою работу для пользователей;

2.9.6. РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОСВОЕНИЮ

Для успешного освоения приложения сайта «WorlackGames» необходимо иметь навыки работы с ПК и изучить следующее:

- Раздел «Соглашения» документа.

					Руководство пользователя	Лист
						3
Изм.	Лист	№ докум	Подпись	Дата		

- Раздел «Описание автоматизируемых функций».
- Настоящее «Руководство пользователя».

					Руководство пользователя	Лист
						4
Изм.	Лист	№ докум	Подпись	Дата		

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Рассмотренные вопросы в курсовой работе являются актуальными в области разработки и создания современного Web-сайта. В процессе выполнения работы были решены следующие задачи:

1. Изучить теоретические аспекты создания Web-сайтов.
2. Провести анализ существующего программного обеспечения для создания Web сайтов.
3. Рассмотреть языки программирования, используемые в Web технологиях.
4. Провести анализ средств создания баз данных для Web-сайтов.
5. Определить структуру и пользовательский интерфейс сайта.
6. Создать базу данных для сайта.
7. Провести анализ работоспособности созданного сайта.

В результате изучения данного направления был выбран язык программирования php, разработаны таблицы стилей для дизайна сайта, создан современный Web-сайт для магазина «WorlackGames», сайт наполнен контентом. Разработанный сайт имеет ряд отличительных особенностей:

- современный дизайн;
- кроссбраузерность разработанного сайта;

Исходя из материалов курсовой работы можно уверенно сказать, что поставленные задачи, сформулированные во введении, полностью решены. Цель курсовой работы достигнута.

ЛИТЕРАТУРА

1. Вейл, Эстель HTML5. Разработка приложений для мобильных устройств / Эстель Вейл. - М.: Питер, 2019. - 705 с.
2. Гончаров, А. Web-дизайн / А. Гончаров. - Москва: ИЛ, 2016. - 320 с.
3. Дронов, В. JavaScript и AJAX в Web-дизайне / Владимир Дронов. - Москва: Высшая школа, 2016. - 736 с.
4. Дронов, В. PHP 5/6, MySQL 5/6 и Dreamweaver CS4. Разработка интер-активных Web-сайтов / В.А. Дронов. - М.: БХВ-Петербург, 2016. - 820 с.
5. Лоусон, Б. Изучаем HTML5. Библиотека специалиста / Б. Лоусон, Р. Шарп. - М.: Питер, 2019. - 304 с
6. Робин Н. Создаем динамические веб-сайты с помощью PHP, MySQL, JavaScript, CSS и HTML5 / Н. Робин – М.: Питер, 2019 г. – 816 с.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Приложение 1. Слайдер

HTML и код

```
<div id="sliderBloc">
    <div class="slider">

        <div class="item">
            
            <div class="slideText"></div>
        </div>

        <div class="item">
            
            <div class="slideText"></div>
        </div>

        <div class="item">
            
            <div class="slideText"></div>
        </div>

        <a class="prev" onclick="minusSlide()">&#10094;</a>
        <a class="next" onclick="plusSlide()">&#10095;</a>
        <script src="js.js"></script>

    </div>
</div>
```

CSS код

```
.slider{
    max-width: 90%;
    padding-top: 10px;
    position: relative;
    margin: auto;
    height: 600px;
    margin-bottom: 15px;
}
/* Картинка масштабируется по отношению к родительскому элементу */
.slider .item img {
    object-fit: cover;
    width: 100%;
    height: 600px;
    border: none !important;
    box-shadow: none !important;
}
/* Кнопки вперед и назад */
.slider .prev, .slider .next {
    cursor: pointer;
    position: absolute;
    top: 50%;
    width: auto ;
    margin-top: -22px;
    padding: 16px;
    color: #000;
```

```

        font-weight: bold;
        font-size: 18px;
        transition: 0.6s ease;
        border-radius: 0 3px 3px 0;
    }
    .slider .next {
        right: 0;
        border-radius: 3px 0 0 3px;
    }
    /* При наведении на кнопки добавляем фон кнопок */
    .slider .prev:hover,
    .slider .next:hover {
        background-color: rgba(133, 131, 131, 0.753);
    }
    /* Заголовок слайда */
    .slideText {
        position: absolute;
        color: #fff;
        font-size: 35px;
        /* Выравнивание текста по горизонтали и по вертикали*/
        left: 50%;
        bottom: 0;
        text-align: center;
        transform: translate(-50%, -50%);
        /* Тень*/
        text-shadow: 1px 1px 1px #000, 0 0 1em #000;
    }

    .slider-dots_item{
        cursor: pointer;
        height: 12px;
        width: 12px;
        margin: 0 2px;
        background-color: #ddd;
        border-radius: 50%;
        display: inline-block;
        transition: background-color 0.6s ease;
    }
    .active,
    .slider-dots_item:hover {
        background-color: #aaa;
    }
    /* Анимация слайдов */
    .slider .item {
        -webkit-animation-name: fade;
        -webkit-animation-duration: 1.5s;
        animation-name: fade;
        animation-duration: 1.5s;
    }
    @-webkit-keyframes fade {
        from {
            opacity: .4
        }
        to {

```

```

        opacity: 1
    }
}
@keyframes fade {
    from {
        opacity: .4
    }
    to {
        opacity: 1
    }
}

```

```
/*lenta*/
```

```

#ticker{
    top: 0;
    left: 0;
    right: 0;
    width: 98%;
    margin-left: 1%;
    height: 335px;
    overflow: hidden;
}

```

```

#ticker li{
    height: 335px;
}

```

JavaScript код

```

/* Индекс слайда по умолчанию */
var slideIndex = 1;
showSlides(slideIndex);

```

```

/* Функция увеличивает индекс на 1, показывает следующий слайд*/
function plusSlide() {
    showSlides(slideIndex += 1);
}

```

```

/* Функция уменьшает индекс на 1, показывает предыдущий слайд*/
function minusSlide() {
    showSlides(slideIndex -= 1);
}

```

```

/* Устанавливает текущий слайд */
function currentSlide(n) {
    showSlides(slideIndex = n);
}

```

```

/* Основная функция слайдера */
function showSlides(n) {
    var i;
    var slides = document.getElementsByClassName("item");
    var dots = document.getElementsByClassName("slider-dots_item");
    if (n > slides.length) {
        slideIndex = 1
    }
}

```

```

    }
    if (n < 1) {
        slideIndex = slides.length
    }
    for (i = 0; i < slides.length; i++) {
        slides[i].style.display = "none";
    }
    for (i = 0; i < dots.length; i++) {
        dots[i].className = dots[i].className.replace(" active", "");
    }
    slides[slideIndex - 1].style.display = "block";
    dots[slideIndex - 1].className += " active";
}

```

Приложение 2. Основной блок с играми

HTML и PHP код

```

<?php
    for ($i = 0; $i < 6; $i++){?>
        <a href="list2.php" class="left_a">
            <div class="left" >
                <div class="block_kartin">
                    
                </div>
                <div class="block_osoben">
                    <p class="nazvan"><?=$games[$i][2]?></p>
                    <table class="table_genre">
                        <tr>
                            <td class="table_td_left">Жанры:</td>
                            <td class="table_td_right"><?=$games[$i][3]?></td>
                        </tr>
                    </table>
                    <table class="table_features">
                        <tr>
                            <td class="table_td_left">Особенности:</td>
                            <td class="table_td_right"><?=$games[$i][4]?></td>
                        </tr>
                    </table>
                </div>
                <div class="block_opisan">
                    <p class="opisan"><span class="red_stroka"></span><?=$games[$i][5]?></p>
                </div>
                <div class="block_sum">
                    <p class="discount_and_sum"><span class="discount"><?=$games[$i][6]?>%
</span>
                        <span class="sum"><?=$games[$i][7]?> руб</span>
                    </p>
                </div>
            </div> </a>
        <?php }?>

```

CSS код

```

.block_kartin {
    position: absolute;
    width: 40%;
    height: 346.968px;
    z-index: 1;
}

```

```
}

.block_osoben {
  position: relative;
  margin-left: 41%;
  width: 59%;
  height: 346.968px;
}

.block_opisan {
  position: relative;
  width: 100%;
  height: 160.032px
}

.block_sum {
  width: 100%;
  height: 40px;
}

.kartin {
  width: 90%;
  height: 320px;
  float: left;
  padding-left: 5%;
  padding-top: 13.484px;
  padding-bottom: 13.484px;
}

.nazvan {
  font-size: 40px;
  padding-top: 14px;
  padding-left: 8px;
  font-weight: bold;
  font-family: 'Roboto';
}

.table_genre {
  width: 50%;
  padding-top: 50px;
  padding-left: 8px;
}

.table_features {
  width: 90%;
  padding-top: 50px;
  padding-left: 8px;
}

.table_genre tr, .table_features tr {
  font-size: 20px;
  font-family: 'Roboto';
}
```

```

.table_td_left{
    width: 20%;
    padding-right: 5px;
    vertical-align: top;
}

.table_td_right {
    padding-left: 5px;
}

.opisan {
    font-family: 'Roboto';
    text-align: justify;
    padding-left: 10px;
    padding-top: 10px;
    padding-right: 10px;
    font-size: 20px;
}

.red_stroka{
    padding-left: 20px;
}

.discount_and_sum {
    text-align: right;
    font-family: 'Roboto';
    font-size: 20px;
    padding: 5px;
}

.discount {
    background: tomato;
    padding: 5px;
}

.left_a {
    text-decoration: none;
    color: black;
}

```

Приложение 3. Боковой блок с играми

HTML код

```

<div class="right">
    <div class="rightContent">
        
        <p class="sumRight">
            <span class="skidRight">-75%</span>
            <span class="zenaRight">245 P</span>
        </p>
    </div>
</div>

```

CSS код

```

.right {
    background: rgb(54, 140, 167);
    position: absolute;

```

```

        text-align: left;
        top: 50px;
        left: 67%;
        width: 31%;
        height: 235px;
        /*box-shadow: 0 3px 7px 0 rgba(82, 81, 81, 0.35);*/
    }

    .rigft_content {
        background:white;
        position: relative;
        text-align: left;
        width: 100%;
        height: 235px;
        margin-bottom: 2px;
    }

    .rigftContent:hover {
        box-shadow: 0 0 5px 2px rgba(0, 0, 0, 0.35);
    }
    .kartinRight {
        width: 100%;
        height: auto;
    }

    .sumRight {
        position: absolute;
        width: 35%;
        font-size: 20px;
        top: 5px;
        left: 5px;
    }

    .skidRight {
        background: tomato;
        font-weight: bold;
    }

    .zenaRight {

        font-weight: bold;
    }

```

Приложение 4. Блок с описанием игры

HTML и PHP код

```

<div class="centerContent">
    <p class="zagolovok">Описание</p>

    <p class="opisanie">
        <?=$games[0][5]?>
    </p>

    <p class="zagolovok">Особенности игры:</p>

```

```

        <p class="opisanieOsob">
            <?=$games[0][15]?>
        </p>

        <p class="opisanieOsob">
            <?=$games[0][16]?>
        </p>

        <p class="opisanieOsob">
            <?=$games[0][17]?>
        </p>
    </div>

```

CSS код

```

.block_kartin {
    position: absolute;
    width: 40%;
    height: 346.968px;
    z-index: 1;
}

.block_osoben {
    position: relative;
    margin-left: 41%;
    width: 59%;
    height: 346.968px;
}

.block_opisan {
    position: relative;
    width: 100%;
    height: 160.032px
}

.block_sum {
    width: 100%;
    height: 40px;
}

.kartin {
    width: 90%;
    height: 320px;
    float: left;
    padding-left: 5%;
    padding-top: 13.484px;
    padding-bottom: 13.484px;
}

.nazvan {
    font-size: 40px;
    padding-top: 14px;
    padding-left: 8px;
    font-weight: bold;
    font-family: 'Roboto';
}

```

```
}
```

Приложение 5. Блок с описанием системных требований игры

HTML и PHP код

```
<table class="trebovan">
    <tr>
        <td class="trebovan_tr_td1">ОС</td>
        <td class="trebovan_tr_td2"><?=$games[0][9]?></td>
    </tr>
    <tr>
        <td class="trebovan_tr_td1">Процессор</td>
        <td class="trebovan_tr_td2"><?=$games[0][10]?></td>
    </tr>
    <tr>
        <td class="trebovan_tr_td1">Оперативная память</td>
        <td class="trebovan_tr_td2"><?=$games[0][11]?></td>
    </tr>
    <tr>
        <td class="trebovan_tr_td1">Видеокарта</td>
        <td class="trebovan_tr_td2"><?=$games[0][12]?></td>
    </tr>
    <tr>
        <td class="trebovan_tr_td1">DirectX</td>
        <td class="trebovan_tr_td2"><?=$games[0][13]?></td>
    </tr>
    <tr>
        <td class="trebovan_tr_td1">Жесткий диск</td>
        <td class="trebovan_tr_td2"><?=$games[0][14]?></td>
    </tr>
</table>
```

CSS код

```
.table_genre {
    width: 50%;
    padding-top: 50px;
    padding-left: 8px;
}

.table_features {
    width: 90%;
    padding-top: 50px;
    padding-left: 8px;
}

.table_genre tr, .table_features tr {
    font-size: 20px;
    font-family: 'Roboto';
}

.table_td_left{
    width: 20%;
    padding-right: 5px;
    vertical-align: top;
}

.table_td_right {
```

```
padding-left: 5px;
}
```

Приложение 6. Блок с описанием информацией об игре

HTML и PHP код

```
<div class="centerContent">
    <p class="zagolovok">Описание</p>

    <p class="opisanie">
        <?=$games[0][5]?>
    </p>

    <p class="zagolovok">Особенности игры:</p>

    <p class="opisanieOsob">
        <?=$games[0][15]?>
    </p>

    <p class="opisanieOsob">
        <?=$games[0][16]?>
    </p>

    <p class="opisanieOsob">
        <?=$games[0][17]?>
    </p>
</div>
```

CSS код

```
.tbInfo {
    width: 100%;
    padding-top: 40px;
    padding-bottom: 40px;
}

.osobenLeft {
    text-align: right;
    width: 39%;
    padding-right: 1%;
    vertical-align: top;
    font-size: 18px;
    color: rgba(95, 94, 94, 0.753);
    /*border: 1px solid red;*/
}

.osobenRight {
    width: 59%;
    padding-left: 1%;
    padding-bottom: 10px;
    font-size: 18px;
    color: rgb(226, 223, 223);
}

.centerContent {
    position: relative;
```

```

        width: 57%;
        height: auto;
        left: 35%;
        margin-bottom: 10px;
        background: white;
        z-index: 2;
    }

    .zagolovok {
        width: 97%;
        padding-left: 3%;
        padding-top: 10px;
        padding-bottom: 10px;
        font-size: 20px;
        font-family: 'Roboto';
    }

    .opisanie {
        width: 97%;
        color: rgba(65, 63, 63, 0.753);
        padding-left: 3%;
        font-size: 17px;
        font-family: 'Roboto';
    }

    .opisanieOsob {
        width: 97%;
        color: rgba(65, 63, 63, 0.753);
        padding-left: 3%;
        padding-bottom: 10px;
        font-size: 17px;
        font-family: 'Roboto';
    }

    .krasstroka {
        color: black;
        margin-left: 2%;
    }

```

Приложение 7. Блок с жанрами

HTML и PHP код

```

<div class="rigft_content">
    <div class="rigft_content_top">
        <p class="rigft_content_top_nazvan">Жанры</p>
    </div>

    <div class="rigft_content_left">
        <p class="rigft_content_left_nazvan"><a href="catalog_kshen.p
hp">Экшены</a></p>
        <p class="rigft_content_left_nazvan"><a href="catalog_strateg
.php">Стратегии</a></p>
        <p class="rigft_content_left_nazvan"><a href="catalog_gonki.p
hp">Гонки</a></p>
        <p class="rigft_content_left_nazvan"><a href="catalog_kazual.
php">Казуальные</a></p>
    </div>
</div>

```

```

        </div>

        <div class="rigft_content_rigft">
            <p class="rigft_content_rigft_nazvan"><a href="catalog_rpg.ph
p">RPG</a></p>
            <p class="rigft_content_rigft_nazvan"><a href="catalog_cimul.
php">Симуляторы</a></p>
            <p class="rigft_content_rigft_nazvan"><a href="catalog_prik1.
php">Приключения</a></p>
            <p class="rigft_content_rigft_nazvan"><a href="catalog_sport.
php">Спорт</a></p>
        </div>
    </div>

```

CSS код

```

.rigft_content {
    background:rgb(209, 209, 209);
    position: relative;
    text-align: left;
    width: 100%;
    height: 235px;
    margin-bottom: 2px;
}

.rigftContent: hover {
    box-shadow: 0 0 5px 2px rgba(0, 0, 0, 0.35);
}

.pod {
    background: rgb(8, 8, 8);
    position: relative;
    width: 100%;
    height: auto;
}

```

Приложение 8. Панель навигации

HTML код

```

<div id="header">
    <ul id="navbar">
        <li><a href="glav.html">WorlackGames</a></li>
        <li><a href="catalog.php">каталог продукции</a>
        <li><a href="pod.php">поддержка</a></li>
        <li><a href="sog.php">соглашение</a></li>
        <li><input type="text" name="seartch" class="poisk"></li>
        <li><input type="submit" name="seartch" value="Поиск" class="knop_poi
sk"></li>
    </ul>
</div>

```

CSS код

```

#navbar, #navbar ul {
    margin: 0;
    padding: 0;
    width: 100%;
    list-style-type: none;
    text-align: center;
}

```

```
}

#navbar {
    margin-top: 10px;
    height: 40px;
    padding-bottom: 10px;
    min-width: 100px;
    font-size: 35px ;
}

#navbar li {
    float: left;
    position: relative;
    padding-right: 1%;
    padding-left: 1%;
    height: 100%;
    text-align: left;
}

#navbar li a {
    display: block;
    width: 100%;
    color: black;
    font-family: 'Roboto';
    text-decoration: none;
}

.poisk {
    background: rgb(250, 250, 250);
    height: 20px;
    border: 2px solid rgb(155, 154, 154);
}

.knop_poisk {
    width: 60px;
    height: 25px;
    background: rgb(250, 250, 250);
    border: 2px solid rgb(155, 154, 154);
}
```