

ŠOLSKI CENTER VELENJE  
ELEKTRO IN RAČUNALNIŠKA ŠOLA  
Trg mladosti 3. 3320 Velenje  
MLADI RAZISKOVALCI ZA RAZVOJ ŠALEŠKE DOLINE

RAZISKOVALNA NALOGA  
**IZDELAVA SPLETNE STRANI S POVEZAVO VIRTUALNEGA TRGA  
APLIKACIJE STEAM**

Tematsko področje: RAČUNALNIŠTVO

---

Avtorja:

Miha Malovrh Kauzar, 3.TRB

Grega Rednak, 3.TRB

Mentor:

Islam Mušić, prof.

Velenje, 2015

Raziskovalna naloga je bila opravljena na Elektro in računalniški šoli Velenje.

---

Mentor: Islam Mušić, prof.

Datum predstavitve: marec 2015

## **KLJUČNA DOKUMENTACIJSKA INFORMACIJA**

- ŠD ŠC Velenje, šolsko leto 2014/2015
- KG Steam / spletišče / igre / virtualni predmeti / CSGOwishlist
- AV REDNAK, Grega / MALOVRH KAUZAR, Miha
- SA MUŠIĆ, Islam
- KZ 3320 Velenje, SLO, Trg mladosti 3
- ZA ŠC Velenje, Elektro in računalniška šola
- LI 2015
- IN **IZDELAVA SPLETNE STRANI S POVEZAVO VIRTUALNEGA TRGA  
APLIKACIJE STEAM**
- TD Raziskovalna naloga
- 
- OP VII, 16 str., 17 sl., 15 vir.
- IJ SL
- Jl sl / en
- AI Današnje čase vedno več najstnikov igra igre na računalnikih in ostalih elektronskih napravah. Igranje iger dobi novo dimenzijo zabave, kadar je ne igraš sam, ampak z drugimi igralci. Najbolj razširjen internetni sistem, ki nam omogoča lažje igranje iger s prijatelji je Steam. Odločili smo se raziskati ali je možno dvema neizkušenima najstnikoma z odlično idejo uspeti na največjem igričarskem virtualnem trgu. Naša ideja je narediti ter vzdrževati spletišče, ki bi bilo povezano z virtualnim trgom Steam-a. Steam ima centralni trg imenovan Steam Community market, kjer lahko uporabniki prodajajo ter kupujejo virtualne predmete. Na tem spletišču si boste lahko izbirali najljubša orožja in njihov izgled za igro CSGO (Counter Strike Global Offensive). Svoje najljubše poslikave pušk in wishlist-e (seznam najljubših poslikav) bo možno deliti ter primerjati z svojimi prijatelji. Poslikave bo možno celo kupiti neposredno iz našega spletišča.

## **KEY WORDS DOCUMENTATION**

- ND ŠC Velenje, šolsko leto 2014/2015
- CX Steam / website / games / Virtual items / CSGOwishlist
- AU REDNAK, Grega / MALOVRH KAUZAR, Miha
- AA MUŠIĆ, Islam
- PP 3320 Velenje, SLO, Trg mladosti 3
- PB ŠC Velenje, Elektro in računalniška šola
- PY 2015
- TI **IZDELAVA SPLETNE STRANI S POVEZAVO VIRTUALNEGA TRGA  
APLIKACIJE STEAM**
- TD RESEARCH WORK
- NO VII, 16 p., 17 fig., 15 ref.
- LA SL
- AL sl / en
- AB Nowadays more and more teenagers play games on computers and other electronic devices. Playing games gets a whole new dimension of fun, when you're not playing by yourself but with other players. The most known online game platform that enables us to play games with friends is Steam. We decided to research if two teenagers with no experience and with a great idea could succeed on the biggest gaming virtual market. Our idea is to create and maintain the website connected to Steam Community Market. On this website you will be able to choose your favorite weapons and their skins for CSGO (Counter Strike Global Offensive). You will be able to share and compare your favorite skins and wishlists with your friends. You will also be able to buy skins directly from our website.

## KAZALO KRATIC

angl. - angleško

npr. - na primer

oz. - oziroma

CSGO – igra Counter Strike Global Offensive

Skin - Izgled puške

SCM - (angl. Steam Community Market) Virtualni trg internetnega sistema Steam

HTML - angl. Hyper Text Markup Language.

CSS - angl. Cascading Style Sheets

URL - Naslov spletnih strani v spletu

PHP - angl. PHP hypertext preprocessor

GNU - angl. General Public License

MB - Mega Byte

RAM - angl. Random Access Memory

SUPB - sistem za upravljanje s podatkovnimi bazami

SQL - strukturiran povpraševalni jezik za delo s podatkovnimi bazami

ŠČ – Šolski Center

MySQL - je sistem za upravljanje s podatkovnimi bazami.

## KAZALO

<b>1</b>	<b>UVOD</b> .....	<b>1</b>
1.1	Hipoteze.....	1
<b>2</b>	<b>RAZISKAVA SPLETA O ŽE OBSTOJEČIH PODOBNIH SPLETIŠČIH IN VIRTUALNIH TRGIH</b> .....	<b>2</b>
2.1	Virtualni Steam trg .....	2
2.2	Sorodna spletišča .....	3
2.2.1	CSGOLounge.....	3
2.2.2	CSGOTraders.....	4
2.2.3	Bazaar .....	4
2.2.4	TF2Outpost .....	5
2.3	Prednost našega spletišča CSGOWishlist.....	5
<b>3</b>	<b>MATERIAL IN METODE DELA</b> .....	<b>6</b>
3.1	HTML .....	6
3.2	CSS .....	7
3.3	PHP .....	8
3.4	MySQL .....	8
<b>4</b>	<b>PREVERJANJE IDEJE</b> .....	<b>9</b>
4.1	Logotip.....	11
4.2	Začetek izdelave spletišča .....	12
4.3	Nadaljni razvoj spletišča.....	13
<b>5</b>	<b>RAZPRAVA</b> .....	<b>15</b>
<b>6</b>	<b>ZAKLJUČEK</b> .....	<b>16</b>
<b>7</b>	<b>ZAHVALA</b> .....	<b>17</b>
<b>8</b>	<b>VIRI</b> .....	<b>18</b>



## KAZALO SLIK

<b>Slika 1, Steam-ov logotip .....</b>	<b>2</b>
<b>Slika 2, logotip strani CSGOLounge .....</b>	<b>3</b>
<b>Slika 3, logotip strani CSGOTraders .....</b>	<b>4</b>
<b>Slika 4, logotip strani Bazaar .....</b>	<b>4</b>
<b>Slika 5, logotip strani TF2Outpost.....</b>	<b>5</b>
<b>Slika 6, primer kode HTML.....</b>	<b>6</b>
<b>Slika 7, primerk kode CSS .....</b>	<b>7</b>
<b>Slika 8, logotip skriptnega jezika PHP .....</b>	<b>8</b>
<b>Slika 9, logotip MySQL-a .....</b>	<b>8</b>
<b>Slika 10, Steam skupina, kjer smo začeli zbirati uporabnike (1.2.2015).....</b>	<b>9</b>
<b>Slika 11, primer vpisanega wishlista .....</b>	<b>10</b>
<b>Slika 12, primer kakšno sporočilo dobimo na e-pošto .....</b>	<b>10</b>
<b>Slika 13, primer wishlista, ki smo ga izdelali.....</b>	<b>11</b>
<b>Slika 14, naš logotip.....</b>	<b>11</b>
<b>Slika 16, ideja kako bo izgledala druga različica spletišča.....</b>	<b>13</b>
<b>Slika 17, končna različica naše uvodne spletne strani našega spletišča .....</b>	<b>14</b>





## 1 UVOD

Steam je aplikacija, kjer lahko kupiš igrico in če je narejena za več igralcev lahko preko interneta igraš s tem programom. Steam potrebuje za delovanje minimalno:

- 512 MB RAM-a
- 1 Ghz ali hitrjši procesor
- Operacijski sistem Windows XP, Vista ali Windows 7

### 1.1 Hipoteze

- V času 3 mesecev lahko z minimalnimi stroški pridobimo 500 uporabnikov.
- V roku enega tedna lahko prodamo 5 virtualnih predmetov.
- Spletišče bo dnevno obiskalo 30 različnih uporabnikov.

## 2 RAZISKAVA SPLETA O ŽE OBSTOJEČIH PODOBNIH SPLETIŠČIH IN VIRTUALNIH TRGIH

Na spletu se je do sedaj razvilo veliko spletišč s podobnim namenom kot naše. Našemu spletišču najbližja spletišča so csgolounge ([www.csgolounge.com](http://www.csgolounge.com)), csgotraders ([www.csgotraders.net](http://www.csgotraders.net)), bazaar ([www.bazaar.tf](http://www.bazaar.tf)), csgoloot ([www.csgoloot.com](http://www.csgoloot.com)), outpost ([www.tf2outpost.com](http://www.tf2outpost.com)) ter gosugamers ([www.gosugamers.net](http://www.gosugamers.net)). Na vseh teh spletiščih je možno izmenjevati virtualne predmete iz igre Counter Strike Global Offensive. Nekatere izmed teh strani niso osredotočene samo na izmenjavo predmetov. Mnogo spletišč je namenjenih tudi stavam ali dražbam.

### 2.1 Virtualni Steam trg

Steam ima centralni trg imenovan Steam Community market (SCM), kjer lahko uporabniki prodajajo ter kupujejo virtualne predmete. Virtualni predmeti so vse stvari, ki jih lahko kupimo in uporabimo v igri, kot npr. izgledi pušk iz igre CSGO ali nalepke za polepšanje pušk, ki jih lahko nalepimo na orožje. Virtualne predmete lahko dobimo na različne načine. Najbolj pogost način je, da jih dobimo naključno med igranjem igre. Dobimo jih lahko tudi z izmenjavo z drugimi uporabniki ali uporabo Steam Community Marketa. Za trgovanje na Steam Community Market-u se uporabljajo virtualne denarne enote, ki jih lahko kupimo preko Steam spletišča s Paypal-om, kreditno kartico ali kakšno drugo metodo za kupovanje prek spleta. Za uporabnike, ki se ne ukvarjajo veliko s trgovanjem virtualnih predmetov SCM zadostuje. Uporabnikom ki takšnemu trgovanju posvetijo več časa in denarja SCM ne zadostuje. Steam prejme delež dobička (20%) in zaradi tega so se razvile spletišča za neposredno izmenovanje virtualnih predmetov. Zaradi neodvisnosti teh spletišč Steam ne odvzame dobička.



Slika 1, Steam-ov logotip

## 2.2 Sorodna spletišča

Na spletu se je razvilo že veliko spletišč, ki se ukvarjajo z izmenjavo ali pa samo s predstavitvijo virtualnih predmetov. Ta spletišča imajo zaslužek pri izmenjavi teh datotek tako, da dobivajo podporo ljudi v obliki donacij ali z objavljanjem oglasov na njihovih spletiščih. Oglasi so v večini največji del prihodka spletiščom, ter jim tako zagotavljajo gostovanje ter plačilo domene.

### 2.2.1 CSGOLounge

CSGOLounge je spletišče na katerem je možno izmenjevati virtualne predmete z drugimi uporabniki, ter staviti na profesionalne tekme Counter Strike Global Offensive-a. Prednosti tega spletišča je velika skupina uporabnikov, izkušeni razvijalci ter finančna zmogljivost. Kljub temu ima to spletišče tudi pomanjkljivosti, kot so pogoste težave s strežniki in veliko število goljufij med uporabniki.

Povezava na spletišče: <http://csgolounge.com/>

Vir spodnjega logotipa: <http://modern-aiming.net/wp-content/uploads/2014/10/csgolounge.jpg>



Slika 2, logotip strani CSGOLounge

### 2.2.2 CSGOTraders

CSGOTraders je mlado spletišče, na katerem se izmenjujejo virtualni predmeti. Na tem spletišču najdemo tudi uporabna orodja kot na primer: primerjevalnik cen, kalkulator ter vtičnik za brskalnik, ki omogoča pregled cen virtualnih predmetov neposredno iz spletišča. Prednosti tega spletišča pred drugimi so: namenjenost spletišča samo ozki skupini uporabnikov (izmenjava virtualnih predmetov), enostavna uporaba spletišča, ter pogoste ter hitre posodobitve. Največja slabost CSGOTraders je majhno število uporabnikov ter posledično pomanjkanje finančne podpore.

Povezava na spletišče: <http://csgotraders.net/>

Vir spodnjega logotipa:

<http://csgotraders.net/assets/logo-3a7db2e3793c9c78da99794a69515250.png>



Slika 3, logotip strani CSGOTraders

### 2.2.3 Bazaar

Bazaar je spletišče ki je namenjeno izmenjevanju virtualnih predmetov ter dražbami teh predmetov. Na spletišču lahko izmenjujemo predmete iz več kot sedmih različnih iger. Prednosti tega spletišča pred drugimi so: možnost izmenjevanja virtualnih predmetov iz igre za virtualne predmete iz druge igre, ter možnost dražbe za predmete. Zaradi možnosti izmenjevanja virtualnih predmetov iz večih iger, je slabša razvidnost virtualnih predmetov točno določenih iger.

Povezava na spletišče: <http://bazaar.tf/>

Vir spodnjega logotipa: <http://bazaar.tf/img/affiliate/bazaar.tf.png>



Slika 4, logotip strani Bazaar



#### 2.2.4 TF2Outpost

TF2Outpost je spletišče, ki se primarno ukvarja z izmenjavo virtualnih predmetov igre Team Fortress 2, vendar ima tudi možnost izmenjave virtualnih predmetov drugih iger (med njimi Counter Strike Global Offensive). Prednosti tega spletišča so velika podpora uporabnikov, ter povezava s spletišči iz iste stroke. Slabost tega spletišča je prevelika posvečenost igri Team Fortress 2.

Povezava na spletišče: <http://www.tf2outpost.com/>

Vir spodnjega logotipa: <http://goo.gl/5xMkwp>



Slika 5, logotip strani TF2Outpost

#### 2.3 Prednost našega spletišča CSGOWishlist

Največja prednost našega spletišča je varnost, saj nobeno podobno spletišče ne ponuja absolutne zaščite uporabnikov pred goljufijami. Za takšno stopnjo varnosti bi uporabniki seveda morali plačati neko vnaprej določeno vsoto denarja. Namen tega 100% varnega načina izmenjava virtualnih predmetov bi bil za uporabnike, ki želijo izmenjevati virtualne predmete visoke vrednosti. Nalogo izmenjevalca virtualnih predmetov bi upravljal program, ki bi namesto človeka izmenjala virtualne datoteke preko Steam računa. Program bi tako bil posrednik predmetov ter bi izmenjal predmete dveh uporabnikov. Za dodatno varnost bi poskrbelo potrditveno epoštno sporočilo. Uporabniki, ki ne izmenjujejo virtualnih predmetov visoke vrednosti bi imeli opcijo izmenjevanja predmetov kar drug z drugim, vendar na lastno odgovornost, saj bi v takem primeru bili izpostavljeni nevarnosti izgube zaradi goljufij.

### 3 MATERIAL IN METODE DE LA

Predstavili bomo različne spletne jezike, ki smo jih uporabljali za izdelavo našega spletišča.

Osnovni jezik za izdelavo vsake spletne strani je HTML, ki je kratica za Hyper Text Markup Language.

#### 3.1 HTML

HTML je osnovni jezik za ustvarjanje spletnih strani, ki ga je iznašel Tim Berners-Lee in belgijski računalniški znanstvenik Robert Cailliau. Decembra 1990 je Berners-Lee naredil svojo prvo spletno stran. Za pisanje HTML-kode se uporabljajo HTML-elementi, ki so zapisani v obliki značk (tags). HTML je nastal leta 1990, od takrat naprej pa je doživel veliko posodobitev in dosegel veliko popularnost. Primer kode je viden na naslednji sliki (Sliko smo ustvarili sami).

```
<! DOCTYPE html>
<html>
<body>
<table>
<table border=5" style="width:100%">
<td></td>
<table style="width:100%">
</tr>
<table border=5" style="width:100%">
<td rowspan="5">
Povezave:
<li>GloboTour</li>
<li>Palma</li>
<li>Adria</li>
Zanimivosti:
<li>Valuta</li>
<li>Vera</li>
<li>Predsednik</li>
<td>HOTELI </td>
<td>HRANA </td>
<td>PLESI </td>
<td>IZLETI </td>
<td rowspan="5">
</body>
</table>
</html>
```

Slika 6, primer kode HTML

## 3.2 CSS

CSS je predloga s katero oblikujemo HTML elemente. Določimo jim lahko barvo, obliko, velikost, obrobo, izgled in celo kaj se zgodi, če uporabnik naredi neko dejanje (npr. Prehod miške čez URL). Več o programskem jeziku CSS si lahko preberete na spletni strani:

[http://en.wikipedia.org/wiki/Cascading\\_Style\\_Sheets](http://en.wikipedia.org/wiki/Cascading_Style_Sheets)

Primer kode je viden na naslednji sliki (Sliko smo ustvarili sami).

```
<style>
body {
  background-color: #d0e4fe;
}

h1 {
  color: orange;
  text-align: center;
}

p {
  font-family: "Times New Roman";
  font-size: 20px;
}
</style>
```

Slika 7, primerk kode CSS



### 3.3 PHP

PHP je odprtokodni skriptni jezik, ki ga je ustvaril Rasmus Lerdorf leta 1995 za upravljanje svoje spletne strani. Na začetku je kratica PHP pomenila Personal Home Page, sedaj pa PHP Hypertext Preprocessor. PHP je skriptni jezik, ki se lahko uporablja kot splošni programski jezik, večinoma pa se uporablja na strežnikih za razvoj spleta.

Več o skriptnem jeziku PHP si lahko preberete na spletni strani:

<http://en.wikipedia.org/wiki/PHP>

Logo PHP je na naslednji sliki (VIR: <http://goo.gl/fW2Fyu>).



Slika 8, logotip skriptnega jezika PHP

### 3.4 MySQL

MySQL je odprtokodni sistem za upravljanje s podatkovnimi bazami (SUPB). Za delovanje uporablja skriptni jezik SQL. Uporabljamo ga za branje, pisanje, urejanje, dodajanje in brisanje v podatkovni bazi.

Več o MySQL si lahko preberete na povezavi:

<http://sl.wikipedia.org/wiki/MySQL>

Logotip MySQL-a lahko vidite na naslednji sliki (vir: [http://i1-linux.softpedia-static.com/screenshots/MySQL-5\\_1.jpg](http://i1-linux.softpedia-static.com/screenshots/MySQL-5_1.jpg))



Slika 9, logotip MySQL-a

## 4 PREVERJANJE IDEJE

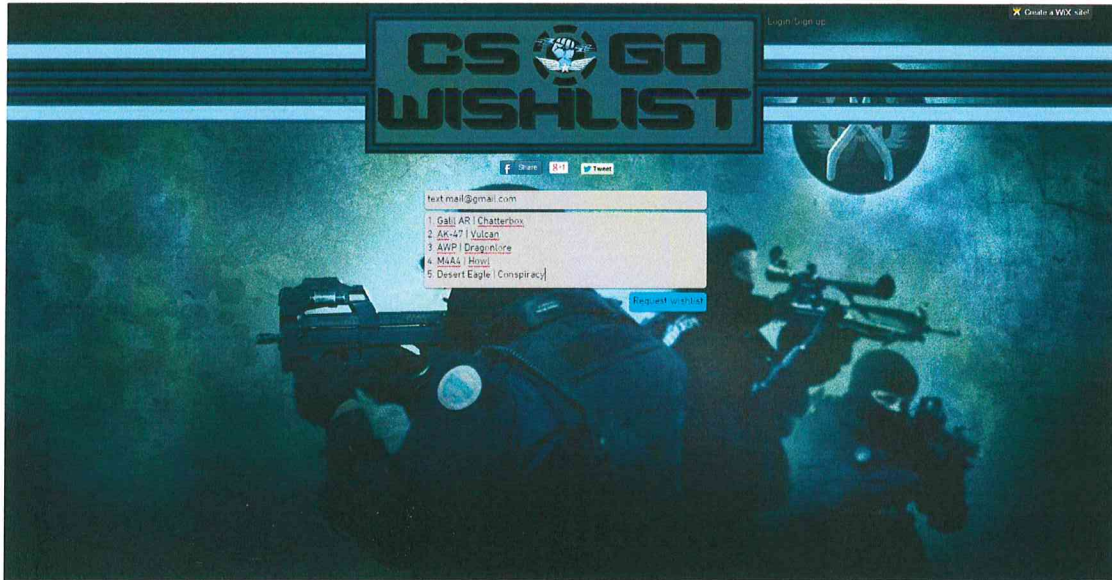
Preden smo začeli z izdelavo smo se morali prepričati ali bi uporabnike zanimala naša ideja in če. Začeli smo z izdelavo skupine na programu Steam. Skupino smo opremili z logotipom, primerom prve različice prototipa wishlista, ter z jasnimi in preprostimi navodili kako narediti prošnjo za izdelavo wishlista. Na wishlistu si je uporabnik lahko izbral 5 različnih virtualnih predmetov, ki si jih želi imeti, mi pa smo mu ga izdelali ter ga objavili v skupini.



The screenshot shows the Steam group page for 'CS GO Wishlist'. The group name is 'CS GO Wishlist' with a subtitle 'Wishlist'. The group has 215 members, 34 in-game, and 84 online. The page features a navigation menu with 'Overview', 'Announcements', 'Discussions', 'Events', 'Members', and 'Comments'. The main content area includes a description: 'This group is made for players of Counter Strike Global Offensive that want a wishlist for ingame skins.' Below this are 'POPULAR DISCUSSIONS' with two entries: 'Wishlist request' by Grega1337 (10 Jan @ 11:56pm, 30 comments) and 'Suggestions' by General Grievous (6 Dec, 2014 @ 9:40pm, 0 comments). There is also a 'RECENT ANNOUNCEMENTS' section with a post titled 'We are getting a website!' dated 11 January. On the right side, there are statistics for members, in-game, and online, a chat room button, and a list of associated games including 'Counter-Strike: Global Offensive'.

Slika 10, Steam skupina, kjer smo začeli zbirati uporabnike (1.2.2015)

Uporabnik je lahko tudi poslal več prošenj za izdelavo wishlista. V skupino smo nove ljudi privabili na več različnih načinov. Najbolj uspešen način je bil nagrajevanje tistih uporabnikov, ki so povabili svoje prijatelje v našo skupino. Nagrade so bile virtualni predmeti. Za oglaševanje naše skupine smo uporabili tudi različne forume, kot npr. Reddit. V dveh mesecih smo v skupino pridobili več kot 200 članov.



Slika 11, primer vpisanega wishlista

You have a new message:

Via: <http://gregarednak78.wix.com/csgowishlist>

Message Details:

Message (5 items) 1. Galil AR | Chatterbox 2. AK-47 | Vulcan 3. AWP | Dragonlore 4. M4A4 | Howl 5. Desert Eagle | Conspiracy

Email [text.mail@gmail.com](mailto:text.mail@gmail.com)

Sent on: 25 February, 2015

Slika 12, primer kakšno sporočilo dobimo na e-pošto





Slika 13, primer wishlista, ki smo ga izdelali

Največji problem pri izdelavi skupine je bilo pridobivanje zaupanja uporabnikov. Večini uporabnikov skupine se je ideja zdela zanimiva, vendar so bili zelo skeptični zaradi varnosti. Zaradi goljufanja, največjega problema podobnih skupin in spletišč, smo se odločili da bo varnost naša dodana vrednost ter prednost pred ostalimi spletišči.

#### 4.1 Logotip

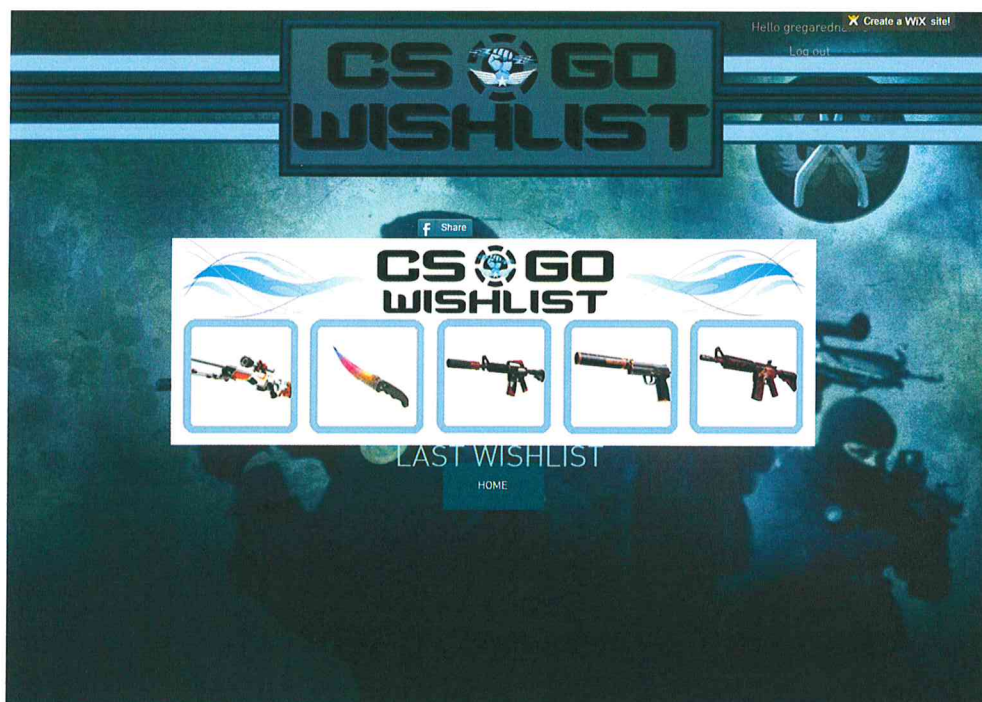


Slika 14, naš logotip

## 4.2 Začetek izdelave spletišča

Spletišče smo začeli izdelovati, ko smo dosegli število več kot 100 aktivnih uporabnikov. Najprej smo se lotili izdelave prvega prototipa spletišča. Prvotna funkcija spletišča je bila nadomestiti skupino. Na njej je mogoče poslati prošnjo za izdelavo wishlista za določenega uporabnika, poleg tudi dodati e-poštni naslov na katerega je wishlist poslan. Sistem na spletišču deluje tako, da uporabnik pošlje zahtevo za wishlist. Spletišče to zahtevo posreduje nam. Takoj za tem smo sporočilo pregledali, za uporabnika izdelali wishlist ter mu ga poslali na e-poštni naslov, katerega je priložil v sporočilu. Vsak wishlist, ki ga naredimo objavimo na spletišču kot najnovejši wishlist.

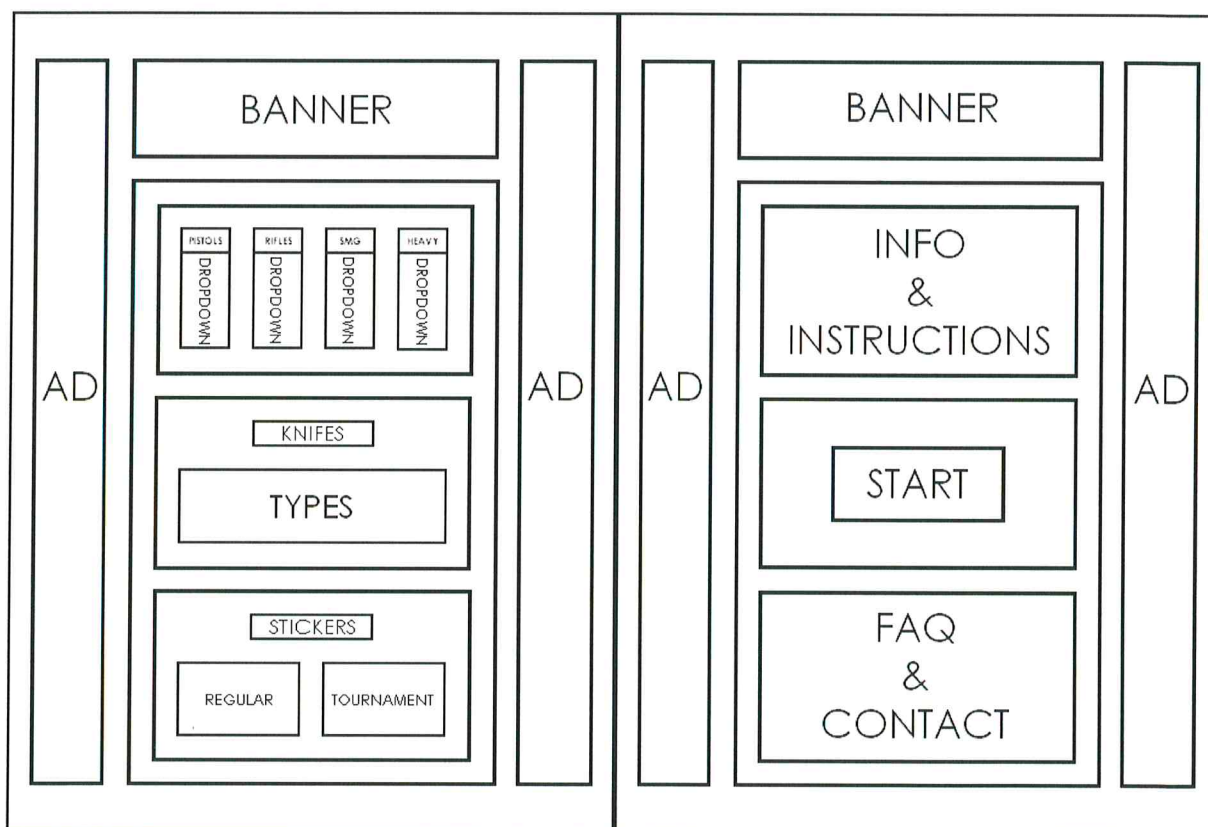
Povezava na naše spletišče: <http://gregarednak78.wix.com/csgowishlist>



Slika 15, slika podstrani spletišča, ki prikazuje objavljen wishlist

### 4.3 Nadaljni razvoj spletišča

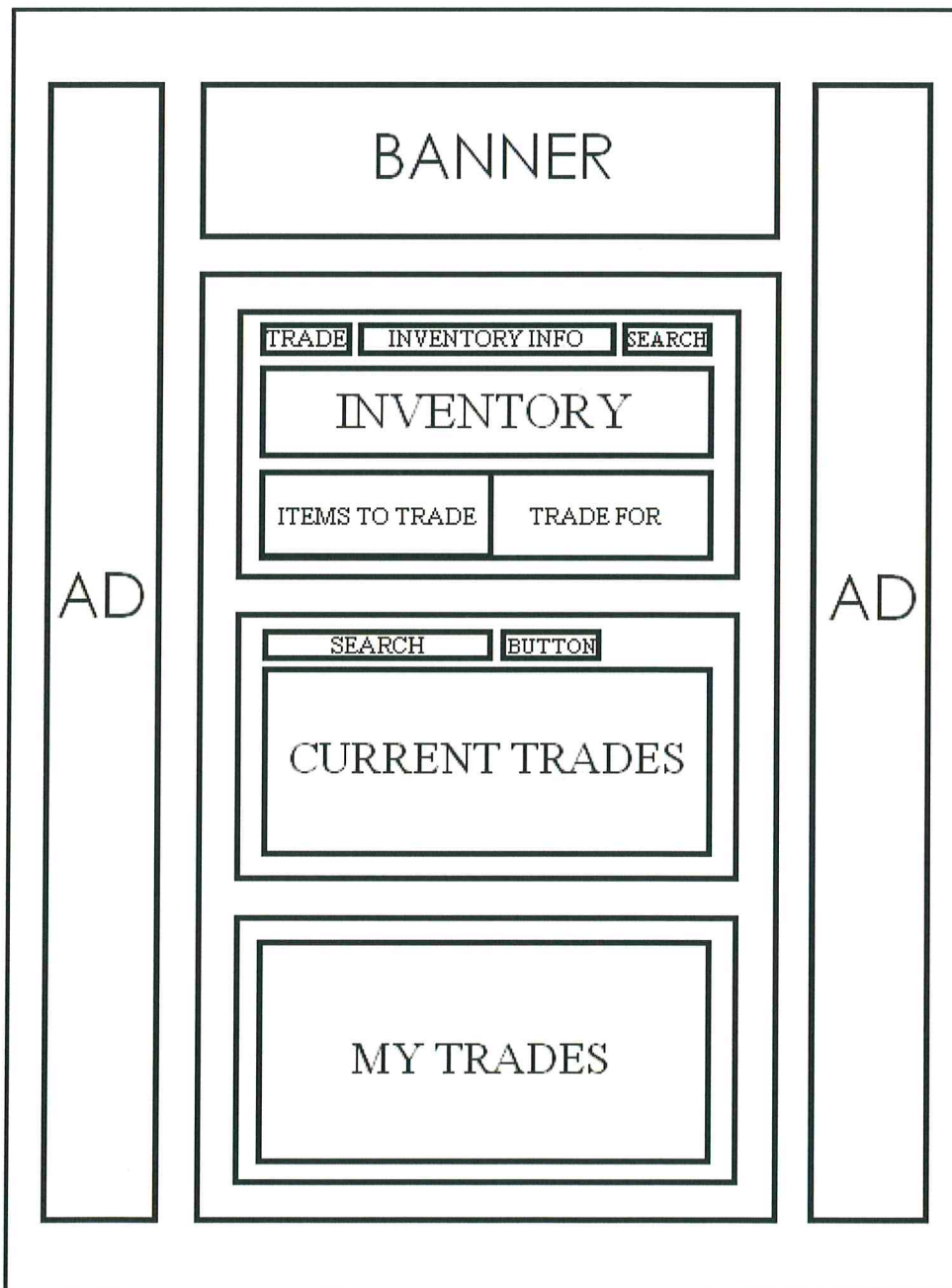
Naslednji korak v razvoji spletišča je bila možnost avtomatske izdelave wishlista. Uporabnik bi imel možnost izbire med vsemi možnimi virtualnimi predmeti, spletišče pa bi iz izbranih predmetov izdelala sliko, ter jo objavila na spletišču. Te slike bi bilo mogoče deliti s svojimi prijatelji na Steam-u, Facebook-u, Twitter-ju, ali na drugih družbenih omrežjih. Na žalost nam tega še ni uspelo narediti zaradi slabe organizacije časa ter sredstev. !!!!!!!!!!!!!!!



Slika 16, ideja kako bo izgledala druga različica spletišča

V zadnji stopnji razvoja spletišča smo nameravali vključiti še vpogled v Steam inventory. Tako bi lahko preko našega spletišča uporabniki videli virtualne predmete drugih uporabnikov. Lahko bi videli tudi cene posameznih virtualnih predmetov.

S to funkcijo spletišča bomo pridobili denar potreben za vzdrževanje, ter gostovanje spletišča. Za neko denarno vsoto bomo ponudili nadzorovano izmenjavo virtualnih predmetov visoke vrednosti, kjer bo varnost zagotovljena. Dodaten vir zaslužka iz spletišča bi bili oglasi.



Slika 17, končna različica naše uvodne spletne strani našega spletišča



## 5 RAZPRAVA

Hipotez smo se lotili tako, da smo se najprej vprašali kaj je izziv ter kako se ga bomo lotili. Ugotovili smo, da je eden izmed največjih izzivov pri izdelavi spletišča, v kratkem času pridobiti veliko število uporabnikov z malo sredstvi.

To je bil naš največji izziv, ker malokdo zaupa novim spletiščem in se ne želijo pridružiti Steam skupinami z malo uporabniki. To smo opazili zelo hitro, ker so nekateri postali panični, da jih poskušamo okrasti in začeli širiti slabe novice o našem spletišču.

Zaradi tega smo se odločili, da bomo zagotovili varnost našim uporabnikom.

Poskusili smo prepričati prijatelje, da povabijo svoje prijatelje in tako dobili nekaj uporabnikov.

Ker je to delovalo boljše kot objavljanje po forumih smo se odločili, da bomo nagradili vsakogar, ki bo povabil svoje prijatelje v našo skupino. To je bil najučinkovitejši način pridobivanja uporabnikov.

Bili smo presenečeni kako velika razlika je v pridobivanju uporabnikov z malo sredstvi ali brez.

Prvo različico spletišča smo naredili v urejevalniku na spletišču WIX, ki je sedaj tudi gostitelj našega spletišča. Za dobivanje e-pošte smo uporabili že izdelano aplikacijo, ki je vgrajena v urejevalniku na WIX-u in zelo enostavna za uporabo.

Naša vizija za ta projekt je, da bo to spletišče postalo vodilno v izmenjevanju virtualnih predmetov igre Counter Strike Global Offensive na način, ki bo 100% varen za naše uporabnike. Z večjo prepoznavnostjo nam bo v prihodnje uspelo tudi pridobiti sponzorje ter tako finančna sredstva za nadaljni razvoj spletišča. V primeru da nam to uspe se nam bo odprla tudi možnost razširitve tudi na druga področja, naprimer druge igre.

## 6 ZAKLJUČEK

V naši raziskovalni nalogi smo se veliko naučili in pridobili mnogo izkušenj iz programiranja, postavljanja spletnih strani ter spletnega trgovanja. Pričakovali smo, da bo lažje dobiti uporabnike ampak smo se motili. Ugotovili smo, da je varnost nekaj najbolj pomembnega pri pridobivanju zaupanja uporabnikov. Na žalost našega projekta nismo še dokončali zaradi slabe organizacije časa, pomanjkanja znanja ter sredstev.

### HIPOTEZE:

- V času 3 mesecev lahko z minimalnimi stroški pridobimo 500 uporabnikov.

Ker nismo imeli dovolj časa nismo uspeli potrditi hipoteze. V roku dveh mesecev smo pridobili 250 uporabnikov in glede na to sklepamo, da bi z več vloženega časa v promocijo lahko potrdili to hipotezo. Hipoteze nismo uspeli potrditi.

- V roku enega tedna lahko prodamo 5 virtualnih predmetov.

Na naše spletišče smo postavili oglas za igled puške, ki smo ga poskušali prodati. Dodali smo našo e-pošto za kontakt. Prodajali smo in v prvem tednu prodali 6 virtualnih predmetov ter potrdili hipotezo.

- spletišče bo dnevno obiskalo 30 različnih uporabnikov.

Trenutno imamo 3 dnevne obiske na našem spletišču. To spremljamo preko že izdelane WIX aplikacije, ki šteje in prikazuje vse ogled na našem spletišču. V prihodnje pa bomo začeli uporabljati Google Analytics. Hipoteze nam ni uspelo potrditi.

Za naše spletišče predvidevamo, da bo zaživela in koristila mnogim uporabnikom. Čeprav smo že postavili prvo različico spletišča, jo bomo sproti prenavljali in naredili uporabniku še bolj prijazno in enostavno za uporabo. V ekipo bomo povabili še koga izmed prijateljev, ki se spozna na oblikovanje. Ekipo potrebuje tudi osebo odgovorno za promocijo, saj smo videli, da je na tem področju še veliko dela.

## 7 ZAHVALA

Zahvaljujemo se mentorju Islamu Mušiču za vso pomoč, napotke in ideje, Maticu Šinceku za sodelovanje ter predloge, Alenksandru Pešču za pomoč pri izdelavi ozadja spletišča in staršem za podporo.

## 8 VIRI

1. <http://en.wikipedia.org/wiki/MySQL>
2. <http://en.wikipedia.org/wiki/HTML>
3. <http://en.wikipedia.org/wiki/PHP>
4. [http://en.wikipedia.org/wiki/Cascading\\_Style\\_Sheets](http://en.wikipedia.org/wiki/Cascading_Style_Sheets)
5. <http://www.tf2outpost.com/>
6. <http://bazaar.tf/>
7. <http://csgotraders.net/>
8. <http://csgolounge.com/>
9. <http://steamcommunity.com/market/>
10. <http://store.steampowered.com/hwsurvey>
11. [http://www.mojmikro.si/news/valve\\_izdal\\_steamos](http://www.mojmikro.si/news/valve_izdal_steamos)
12. <http://www.makeuseof.com/tag/8-things-you-didnt-know-about-steam/>
13. [http://en.wikipedia.org/wiki/Steam\\_\(software\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Steam_(software))
14. <http://askubuntu.com/questions/239422/what-is-steam-and-how-does-it-work>
15. <http://www.valvesoftware.com/>