Пункт 1. Что умеет приложение.

Система должна обеспечивать разделение прав доступа и быть реализована для двух категорий пользователей:

* пользователя (игрок);
* администратора данного программно-методического комплекса.

Пользовательская часть должна предоставлять также следующие возможности:

* аутентификацию зарегистрированных пользователей;
* просмотр списка игр;
* просмотр информации о играх;
* просмотр персональной статистики результатов;
* поиск рейтинга результатов среди всех пользователей;
* формирование текущего рейтинга группы игроков по соответствующим играм;
* возможность изменения персональных данных;
* возможность восстановить данные аутентификации в случае утери данных;
* удобный, интуитивно понятный интерфейс.

Для пользователей, которые ещё не были зарегистрированы, система должна предоставлять возможность для регистрации и возможность пользования игровым контентом без ведения персональной статистики результатов.

Администраторская часть системы должна предоставлять следующие возможности:

* изменения секретной информации пользователей в критических случаях;
* удаления регистрационных записей пользователей;
* добавление, изменение и удаление игрового контента.

Также система должна контролировать правильность ввода и редактирования данных, с целью исключить ошибочные ситуации со стороны пользователя.

Для более удобной поддержки и сопровождения веб-приложения, оно должно иметь клиентскую и серверную части. Серверная часть приложения должна обеспечивать хранение данных и их обработку, а также большую часть бизнес-логики приложения:

* авторизация пользователя, проверка прав доступа;
* подключение к базе данных и выполнение транзакций;
* проверка правильности ввода данных пользователем;
* работа с базой данных
* Регистрировать пользователей ( имя, фамилия, пол, дата рождения, город проживания)
* Хранить статистику игр ( вся статистика. Кто сколько уровней прошел, чего добился, что нашел)
* Сохранять и запускать с того же уровня ( возможность залогиниться и при сохранении иметь возможность продолжать с того же момента)
* Давать просматривать данные других пользователей(и их статистики, пол, возраст, имя, фамилия, город, в сети или нет), добавлять их в друзья, объединяясь тем самым в группы в одном квесте
* Администрирование(добавление уровней, учет пользователей, составление статистики, ограничение возраста для разных типов игр)
* Карта прохождения игры ( сколько прошел, сколько осталось, места куда можно попасть)
* Ограничение времени для некоторых заданий, где нужна быстрая реакция

Пункт 2. UML – диаграммы.

Пункт 3. Какие типы будут

* Пользователь
* Игра
* Этап игры
* Событие игры
* Амуниция персонажа
* Кубик
* Редактор игры
* Объединение пользователей
* Статистика (своя, игры, других игроков)
* Администратор
* Возрастное ограничение
* Тип игры(категория)