

## 1. Прототипы экранных форм

### 1.1. Вход в систему

Если пользователь уже зарегистрирован, то вводится логин и пароль и нажимается кнопка «войти». Если пользователь хочет зарегистрироваться, то нажимается кнопка «зарегистрироваться». Кнопка «?» вызывает переход к справке.



### Трекер привычек

Логин

Введите логин или эл. почту...

Пароль

Введите пароль...

Войти

Зарегистрироваться

### 1.2. Регистрация



Введите эл. почту

Введите логин

Придумайте пароль

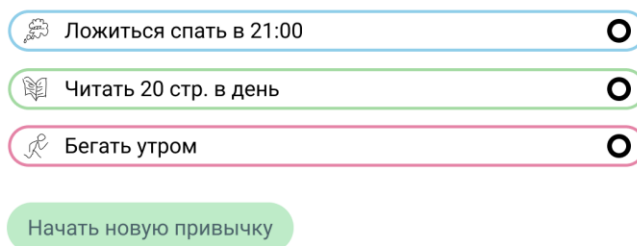
Повторите пароль

Зарегистрироваться

### 1.3. Список текущих привычек пользователя.

Отображает привычки, которыми пользователь занимается на данный момент. Кнопка «Начать новую привычку» вызывает переход в каталог привычек

## Ваши привычки



Ложиться спать в 21:00

Читать 20 стр. в день

Бегать утром

Начать новую привычку

### 1.4. Редактирование текущей привычки

При нажатии на привычку в списке текущих привычек появляется меню с пунктами «изменить» и «удалить». При выборе «изменить» появится форма для редактирования цвета и иконки.



Ваши привычки

Цвет в календаре

Иконка

Сохранить Отмена

### 1.5. Каталог привычек

Содержит встроенные и добавленные пользователем привычки. Для старта какой-либо привычке нужно нажать на нее и в появившемся меню выбрать «начать».

Категории

Образование

Спорт

Здоровье

Другое

Добавить

Выполнить задание по курсу

Прочесть N страниц

Выучить N новых слов

Добавить

#### 1.6. Добавление привычки в каталог или ее редактирование

Для редактирования какой-либо привычки нужно нажать на нее и в появившемся меню выбрать «изменить». Для добавления новой привычки в каталог нужно нажать кнопку «добавить». В обоих случаях откроется форма параметров привычки.

Категории

Образова

Спорт

Здоровье

Другое

Добавить

Название

График выполнения

Цвет в календаре

Иконка

Сохранить

Отмена

#### 1.7. Календарь

Отображает статистику выполнения привычек. Чтобы отметить выполненное действие, нужно нажать по выбранному кружочку лкм 1 раз. Чтобы отметить пропущенное действие – 2 раза.



## 1.8. Справка

Содержит теоретическую информацию о привычках. Слова, выделенные жирным, при щелчке на них лкм предлагают перейти по ссылке с источником (например, статья), откуда взята эта информация.

Как это работает?

### Как формируются привычки?

Если мы регулярно повторяем какое-то действие, в нашем мозге **формируются** нейронные связи. Можно считать это алгоритмом или готовой программой, которая в дальнейшем позволяет нам выполнять эту задачу куда легче и быстрее и даже машинально

### Для чего нужен трекер?

Для формирования привычки нужны **три элемента**: триггер, шаблон действия и вознаграждение. Трекеры **дают** нам то самое сиюминутное удовольствие, в котором мы нуждаемся. Ставить галочки напротив выполненных заданий очень приятно: это занятие приводит к выработке дофамина, повышает мотивацию и желание действовать.

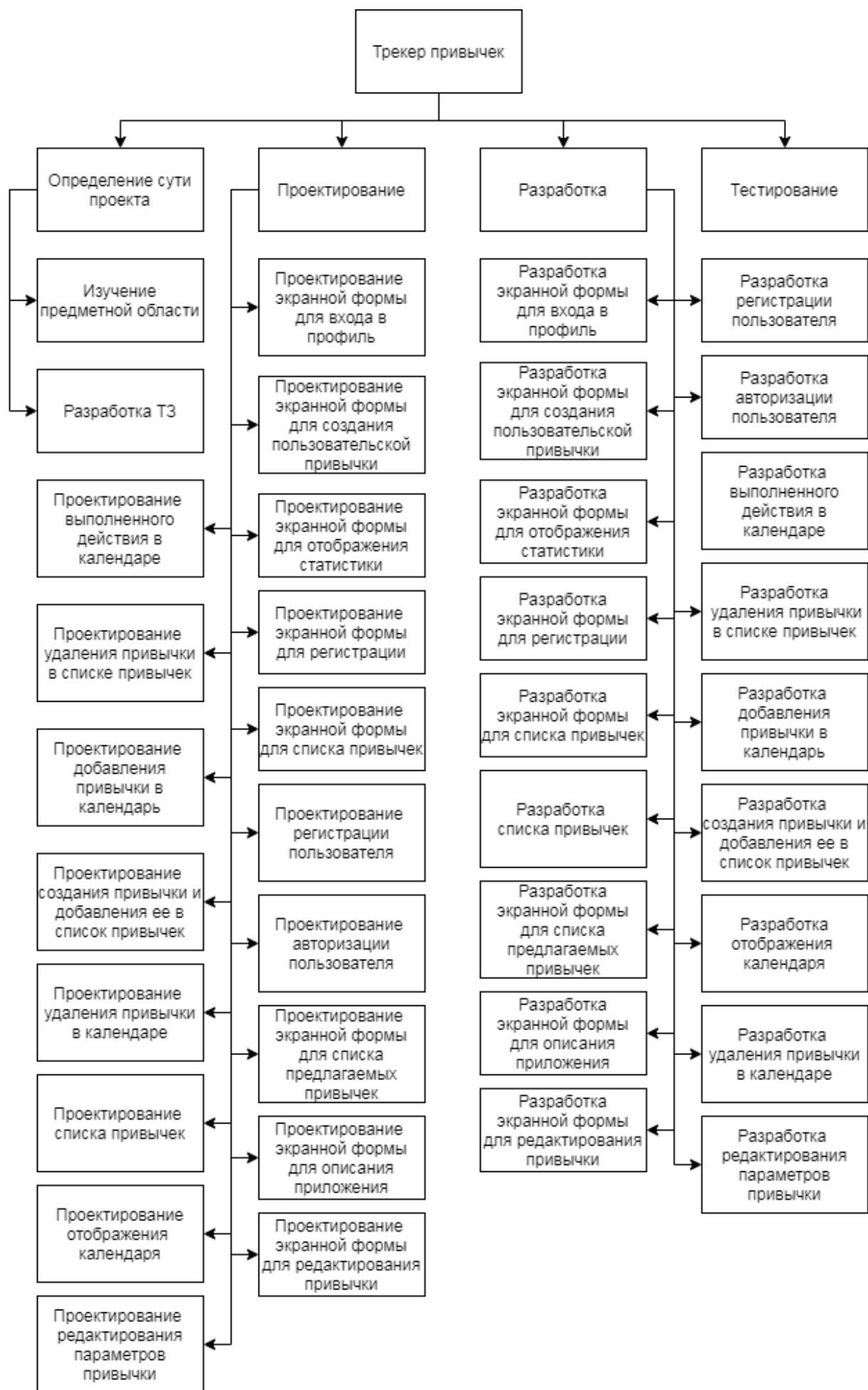
## 2. Диаграмма сущностей



### 3. Система API

	Имя функции	Что выполняет	Входные данные	Выходные данные
1	MarkHabitDone	Отмечает выполненное действие в календаре	Привычка, дата, календарь	-
2	DeleteHabit	Удаляет привычку из каталога пользователя	Привычка, пользователь	-
3	MarkHabitMissed	Отмечает невыполненное действие в календаре	Привычка, дата, календарь	-
4	StartHabit	Добавляет привычку в календарь пользователя	Привычка, календарь	-
5	CreateHabit	Создает привычку и добавляет ее в каталог пользователя	Параметры привычки, пользователь	Сущность привычка
6	SignIn	Регистрирует пользователя	Параметры пользователя	Сущность пользователь
7	LogIn	Авторизует пользователя	Сущность пользователь	-
8	EditHabit	Редактирует параметры привычки	Новые параметры	-
9	EndHabit	Удаляет привычку из календаря	Привычка, календарь	-
10	GetCalendar	Выдает календарь пользователя	Пользователь	Сущность календарь
11	GetCatalog	Выдает каталог привычек пользователя	Пользователь	Список сущностей привычка

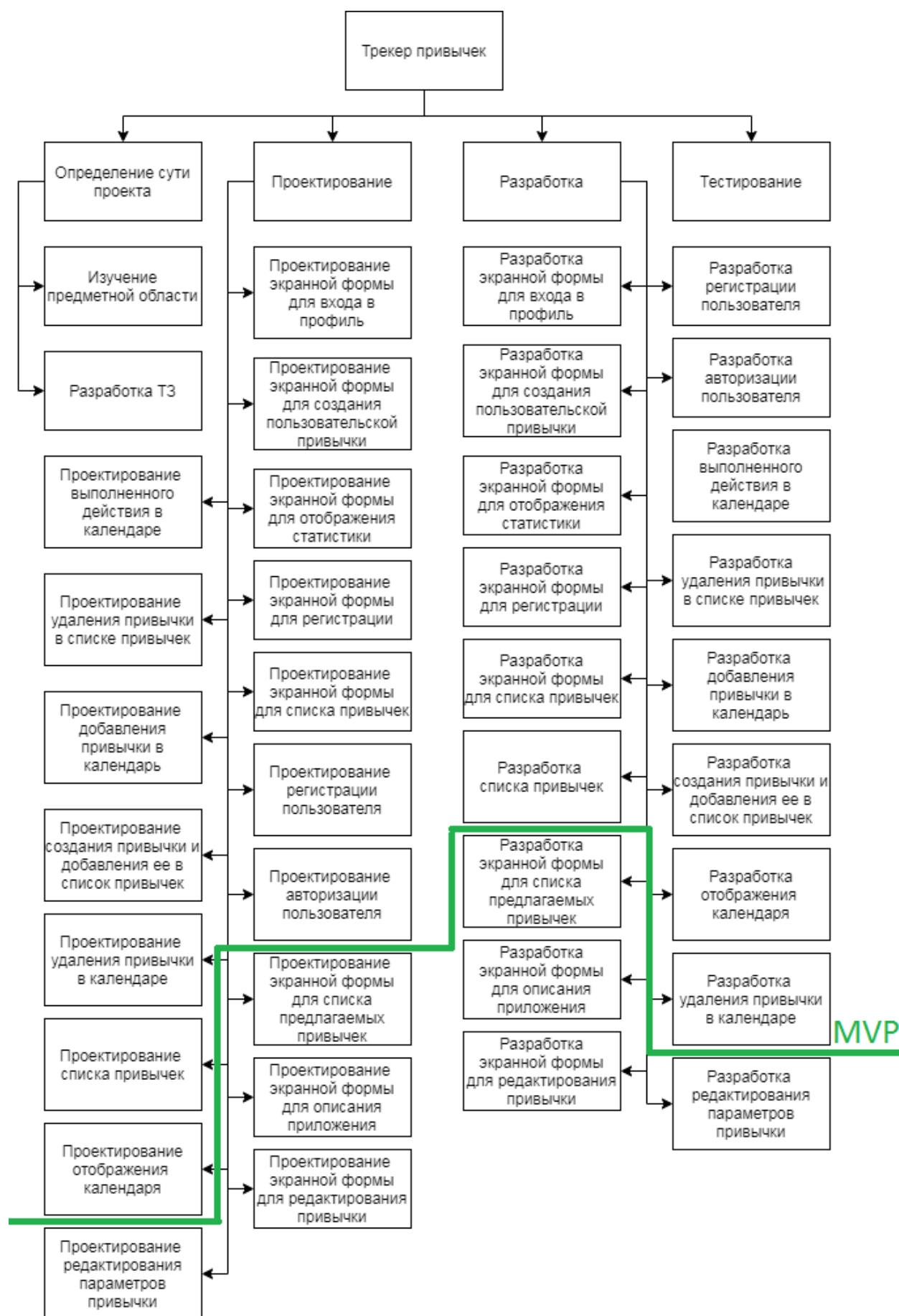
### 4. ИСР



## 5. Этапы работ

MVP не будет включать в себя следующий функционал:

- каталог встроенных привычек
- справка
- возможность редактирования привычки



## 6. Оценка времени выполнения проекта



	М	О	Р	К	Е	СКО	Е95%
формы	2	4	10	8	3,66667	1	
методы аri	4	8	15	11	6,5	1,17	
сущности	2	5	20	4	5,5	2,5	
					122,833	6,93	136,6857

Оценка суммарной трудоемкости проекта, которую мы не превысим с вероятностью 95%, составляет ~137 чел.\*час.

Полученную оценку трудоемкости кодирования необходимо умножить на 4, поскольку кодирование составляет только 25% общих трудозатрат проекта. Поэтому суммарная трудоемкость нашего проекта составит, приблизительно, 548 чел.\*час.

Подразумевается, что сотрудники на 100% назначены на проект. Это означает, что он будет тратить на проектные работы 60–80% от своего рабочего времени (40 часов в неделю). Поэтому, в месяц сотрудник будет работать по проекту, примерно  $160 \cdot 0.8 = 130$  час/мес.

Следовательно, трудоемкость проекта в человеко-месяцах составит, приблизительно  $E_{общ} = 548/130 \sim 4,2$  чел.\*мес.

## 7. Базовое расписание

