Техническое задание на разработку игры fence (забор)

# Глоссарий

Список терминов, используемых в данном документе:

**Сайт** - Информационная система, предоставляющая пользователям сети Интернет доступ к своему содержимому и функционалу в виде упорядоченного набора взаимосвязанных HTML-страниц

**HTML-страница (веб-страница, страница**) - Основной носитель информации в World ide Web. Особым образом сформатированный файл (набор файлов), просматриваемый с помощью www-браузера как единое целое (без перехода по гиперссылкам)

**HTML-теги (теги)** - Управляющие коды, посредством которых осуществляется форматирование HTML-страницы

**Гиперссылка (ссылка, линк)** - Активный элемент HTML-страницы, задаваемый специальным тегом. Выделенный фрагмент текста или изображения, позволяющий загрузить другую страницу или выполнить определенное действие

**WWW-браузер (браузер)** - Клиентская программа, поставляемая третьими сторонами и позволяющая просматривать содержимое HTML-страниц

**HTML-форма (форма)** - Часть HTML-страницы, предназначенная для взаимодействия с посетителем сайта. Представляет собой набор элементов (текстовых полей, селекторов, выпадающих списков), посредством которых пользователь может ввести какую-либо информацию и отправить ее для обработки на сервере

**Поле (поле БД, поле формы)** - Структурный элемент, содержащий однотипную информацию, например, текст, дату, числовые значения и т.п.

**Администратор (менеджер, редактор) сайта** - Лицо, осуществляющее информационную поддержку сайта, как правило имеющее полные, административные полномочия в системе

**Посетитель сайта, пользователь** - пользователь сети Интернет, открывший в браузере страницу сайта

**Авторизовавшийся посетитель** - пользователь, успешно прошедший процедуру авторизации

**Авторизация** - процедура подтверждения прав доступа

**Дизайн-шаблон страниц** - Файл, содержащий элементы внешнего оформления HTML страниц сайта, а также набор специальных тегов, используемых системой публикации сайта для вывода информации при создании окончательных HTML страниц

**Дизайн веб-сайта** - Уникальные для конкретного веб-сайта структура, графическое оформление и способы представления информации

**Информационные материалы** - Информация о деятельности Заказчика. Может включать графические, текстовые, аудио или видео материалы. Предоставляется Заказчиком

**Наполнение (контент)** - Совокупность информационного наполнения веб-сайта. Включает тексты, изображения, файлы и т.п. предназначенные для пользователей системы

**Элемент наполнения (контента)** - Отдельная запись в базе данных, внешнее представление которой зависит от управляющего ей программного модуля (например, в модуле «новостная лента» элементом наполнения является отдельная новость)

**Система динамического управления наполнением (контентом) сайта (CMS)** - Информационная система, позволяющая авторизованным пользователям производить изменения иерархической структуры и информационного наполнения веб-сайта без использования каких либо дополнительных специальных программных средств. В данном документе подразумевается использование системы "1С-Битрикс" редакции 12+

**Веб-интерфейс** - Совокупность экранов и элементов управления системы, позволяющих пользователю, осуществляющему доступ к системе через веб-браузер, осуществлять поддержку и управление системой.

**Шаблон раздела** - особым образом размеченный ASCII-файл, определяющий как графическое оформление страниц раздела, так и их макет (раскладку) – взаимное расположение блоков с наполнением раздела

**WYSIWYG редактор (визуальный редактор)** - Редактор языка HTML, имеющий возможности по работе в текстовом режиме и в режиме WYSIWYG (What You See Is What You Get). В режиме WYSIWYG элементы HTML страницы при редактировании представляются в том же виде, что и при просмотре

**Роль, группа пользователей, Группа** - Класс пользователей системы, обладающих определенным набором прав доступа к Модулям, Информационным блокам и контенту

**Модуль** - в системе 1С-Битрикс - набор скриптов, дополнительных файлов и таблиц базы данных, полностью реализующих определенный функционал. Например: модуль "Интернет-магазин", модуль "Форумы"

**Информационный блок (ИБ)** - в системе 1С-Битрикс: способ хранения структурированных элементов контента, например Новостей, Каталогов и т. п.

**Публичная часть сайта** - в системе 1С-Битрикс: часть сайта, доступная авторизованным и неавторизованным посетителям

**Административная часть** - в системе 1С-Битрикс: область сайта, доступная Администраторам и содержащая инструменты для настройки и управления системой

**SEO** - Search Engine Optimisation - оптимизация для поисковых систем

**SSM** - Social Media Marketing - продвижение товара или бренда посредством социальных сетей

Прочая техническая терминология понимается в соответствии с действующими стандартами и рекомендациями международных органов, ответственных за вопросы стандартизации в сети Интернет.

**Плагин FlipBook** – программный код, обеспечивающий визуальное оформление информации в виде каталога с возможностью перелистывания «страниц», представляющих собой страницы pdf-документа.

**ЧПУ (Человеко-понятные урлы (URL))** – термин, обозначающий вид ссылок, при котором ссылка представляет собой написание названия страницы в транслитерации.

**Пути по сайту (Хлебные крошки)** – термин, обозначающий путь по сайту до активной страницы, отображаемый в виде последовательности всех вышестоящих страниц с главной до активной.

# Общие положения

### Цели проекта

### Создать игру "Забор" по типу популярной в сети игры 2048

### Помочь клиенту с тратой свободного времени

### Потребности аудитории

### Определится с функциональной составляющей

1. Определится с внешним видом
2. Расшарить друзьям

### Возможные сценарии использования

* Использование игры клиентом при помощи сайта

### Описание задачи

### Благодаря данной разработке пользователи смогут самостоятельно проводить свое свободное время строя забор, находясь у себя в кабинете, в офисе или дома, в наиболее удобное время. Для того, что играть, клиенту нужно будет выбрать необходимое местоположение, а затем при помощи «мыши» расставить все элементы забора по их местам.

# Предмет разработки

3.1. Предметом разработки является онлайн-игра fence (забор), размещенный на одной из страниц сайта. Онлайн- игра должна выполнять все поставленные цели проекта и удовлетворять потребности аудитории. Перечень необходимого функционала и требований для него смотреть в пункте пять.

3.2. Игра разрабатывается на русском языке.

# 4. Требования к вёрстке и графическому дизайну

4.1. Вёрстка – блочная, центральная часть (контент) имеет фиксированную ширину 960 пикс.

4.2. Проект должен быть протестирован в следующих браузерах: FireFox 7+, Opera 10+, Chrome, Safari. Internet Explorer, к сожалению, не поддерживает большинство возможностей, необходимых для реализации функционала конструктора, в таком случае пользователю будет показано сообщение о необходимости использовать другой браузер.

4.3. Проект должен быть протестирован и корректно работать на основных мобильных операционных системах: iOS, Android, Windows Phone.

4.4. Дизайн лаконичный, читабельный, не перегруженный лишними элементами. Дизайн должен быть выполнен в тонах игры 2048.

4.5. При создании проекта используются готовые js библиотеки для работы с элементами и считывания действий указателем мыши (перетаскивание объектов). Также будут написаны собственные модули и библиотеки для корректной работы всего задуманного функционала.

# 5. Функциональные требования

### 5.1. Клиентская часть

Клиентская часть представляет собой веб интерфей. Интерфейс показывается только тогда, когда все элементы подгружены браузером, поэтому, сначала выводится пиктограмма загрузки. Все объекты обязательно кэшируются и загружаются в память (cookies) браузера один раз. Это сделано для ускорения работы ресурса и позволяет подгружать объект всего один раз.