Горизонтальная линия

Функционал планировщика задач “StepByStep”

**─**

# Авторизация/Регистрация

Возможность зарегистрироваться, авторизоваться в личном кабинете. Перед входом в личный кабинет или регистрации пользователя встречает главный персонаж web-приложения, который предлагает узнать о приложении больше или провести маленькую экскурсию по основам пользования. После регистрации пользователя, персонаж привязывается к браузеру и встречает его перед входом в личный кабинет. При регистрации в зависимости от пола пользователю предлагается соответствующий выбор персонажей ( мужской, женский).

# Личный кабинет

## Кастомизация

В личном кабинете пользователю помимо настроек профиля доступна кастомизация своего плана: выбор шрифтов, цвета, фона, цвет подсветки уведомлений и т.д. Сюда же входит настройка меток. Пользователь может выбрать вид отображения задачи.

## Настройка уведомлений, напоминаний и персонажа

Пользователь также может настроить уведомления и напоминания: выбрать удобный формат сообщения, настроить мессенджер, куда будут приходить сообщения и их вид (Telegram-bot,VK-bot и т.д, sms-уведомления или через приложение на телефоне). Пользователь может настроить, какие уведомления ему нужны, а какие нет. Присутствует возможность полного отключения уведомлений и персонажа. В настройках персонажа доступна смена имени, смена персонажа, отключить игровую возможность персонажа и его уведомления.

## Статистика

В личном кабинете доступна возможность просмотра статистики по выполненным, отложенным, не выполненным делам. Пользователь может добавить ведение статистики по своим денежным затратам

## Корпоративный доступ

В личном кабинете компании руководителю доступно создание отделов, назначение TeamLead на отдел, которые, в свою очередь, закрепляют задачи за определёнными работниками организации, расставляют дедлайны и отслеживают их выполнение. После назначения задачи, расписания или редактировании задачи работнику, закреплённому за этой задачей, приходит уведомление об изменении. А TeamLead получает уведомления о том, что работник выполнил или не выполнил задачу, дедлайн подходит к концу.

# Расписание

Пользователь может добавлять себе датированное расписание с возможностью пометки: работа, личное, образование, встреча, отдых. Доступна функция создания своей собственной метки, комментарии к расписанию. Метки подсвечиваются в зависимости от типа выбранной категории. Расписание поддерживает возможность подключения напоминаний в определённую дату и время. К примеру, вы хотите, чтобы персонаж напомнил вам ваше расписание на понедельник в воскресенье в 20:00. Соответственно, в 20:00 воскресенья вы получаете напоминание о ваших завтрашних планах. Напоминания можно делать статическими, чтобы каждое из них приходило в определённое время в течение месяца, полугода и т.д. Пользователю доступен просмотр расписания в Google-календаре. Для категории “образование” создаются автоматически метки “лекции”, “практические занятия”, “ лабораторные”. В каждой из подкатегории доступна настройка имени преподавателя, кабинета и текущих заданий по предметам. Если выбрана категория “встреча” или “поездка”, персонаж предложит подобрать путь к месту, общественный транспорт или способ поездки. Если это поездка за границу, то персонаж предложит купить билеты с низкими ценами.

# Задачи

Пользователь может добавлять, удалять и редактировать свои задачи. К задачам, как и к расписанию, доступны комментарии, вложения, картинки и заметки. В каждой задаче настраивается время выполнения: дата начала и конца задачи. Пользователь может пометить задачу тэгом “Важно”, “очень важно”, “не в приоритете”. В этом случае персонаж анализирует ваш тэг и предлагает расставить дедлайны. К примеру, на “очень важное” персонаж предложит выставить дедлайн в 3 дня. Но пользователь может сам проставить и настроить деллайны по своему усмотрению. Задачи интегрируются в Google-календарь Как и в расписании, пользователю предлагается выбрать категорию задачи. Присутствует возможность пометить задачу как выполненную, если он справился раньше заданного времени, отложить задачу и удалить.

Каждая задача имеет свою подсветку, в зависимости от определённых пользователем дедлайнов. Базовый набор: зелёный, если времени достаточно, жёлтый, когда прошла половина времени, красный - время подходит к концу. Задача представляет из себя прямоугольник, в котором показано время до конца выполнения. Этот прямоугольник заполняется или же теряет жидкость. Когда в определённой задаче время подходит к концу, экран мигает и задача подсвечивается, чтобы пользователь наглядно понимал, в какой из задач у него наступают проблемы.

Пользователь может настроить напоминания и уведомления под каждую из задач. В зависимости от времени, отведенного под задачу, экран подсвечивается различными цветами, персонаж напоминает, что у вас остались невыполненными такие-то задачи и самое время поторопиться. Когда пользователь выполняет задачу, на экране выстреливает конфетти, персонаж радуется и появляется огромная таблица с поздравлением о выполнении, сопровождающаяся музыкой “We are the champions”. Если же до конца дедлайна осталось немного времени, на экране пользователя появляется тикающая бомба с таймером. Когда задание не выполняется, бомба взрывается, а наш персонаж очень негодует тем, что мы его чуть не убили. Время появление настраивается пользователем в личном кабинете.

**Персонаж**

Персонаж является помощником пользователя во всех его делах. Он напоминает о вашем расписании, дедлайнах, планах на будущее, ведёт диалог и подбадривает во время ваших задач и радуется вместе с пользователем, когда задача выполнена. Пользователю доступен интерактивный чат питомцем, который подскажет погоду на завтрашний день, подскажет, куда сходить сегодня и т.д. Если пользователь долго не заходит в приложение, то персонаж отправляет уведомление, что он скучает и самое время заглянуть. При входе на сайт, если дедлайны отсутствуют, персонаж напоминает о вашем расписание на ближайшие дни, о планах на будущее или предлагает послушать музыку, посмотреть любимый сериал и т.п. Если персонаж видит, что у пользователя слишком много задач, он анализирует загруженность и предлагает отдохнуть в такой-то день, посмотрев сериал, сходив на улицу или на мероприятие, которое есть сегодня. При нажатии на персонажа пользователю предлагается поиграть с ним(интерактивная игра) или начать чат. Голосовое управление ????

**Планы на будущее**

У пользователя, помимо базовых функций составления расписания и задач, есть возможность расписать свои планы на будущее и отмечать прогресс их выполнения галочками.

**Копилка(если возможно реализовать)**

Пользователь может в планах на будущее ставить себе цель купить что-нибудь и накапливать на это деньги. Копилка показывает, сколько денег осталось до нужной суммы.

**Отслеживание расходов и бюджета**

Пользователю доступна функция управления своим бюджетом. Он может заносить расходы за день, месячный бюджет и сумму, которую необходимо оставить. В конце месяца, недели, дня, пользователю доступна статистика по его тратам и количество денег, которое у него в остатке на данный момент, если перед этим он ввёл свой бюджет. Ведение автооплаты по счетам ????

**Умные списки**

Система автоматически формирует приоритет выполнения задач. Разбивает пользовательскую задачу на мелкие подзадачи.

**Анализ задач, расписания, планов и умный персонаж**

В зависимости от категории вашей задачи, вам предлагается подобрать маршрут до встречи, подобрать фильм, мероприятие или сериал в категориях отдых. Если единожды ввести персонажу ваш сериал или музыку, то на основе введённых данных персонаж делает подборку. Если это покупка чего-либо, то подсказка в местах, где это можно купить. На основе загруженности пользователя, предложение отдохнуть, размяться или расслабиться. Если говорить в общем, то на основе введённых данных персонаж анализирует введённый текст и подбирает к словам информацию для отображения.

**Система квестов и ачивок**

Каждую неделю в зависимости от частоты обновлений задач и расписания у пользователя появляются “задания” для выполнения. Эти “задания” объединяются в сюжетную линию квеста, где за выполнения этих заданий пользователь получает ачивки и статус в своём профиле. На основе этих квестов можно сформировать таблицу состязаний между пользователями веб-приложения.