6

RU.17701729.04.01­01 ТЗ 01­1

* **ТРЕБОВАНИЯ К ПРОГРАММЕ**

**4.1** **Требования к функциональным характеристикам**

**4.1.1** **Требования к составу выполняемых функций**

Программа выполняется в рамках темы курсовой работы в соответствии с учебным планом подготовки бакалавров по направлению 09.03.04 «Программная инженерия» Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики», факультет компьютерных наук.

Разработка требований велась совместно с командой и заказчиком в рамках предмета «Групповая динамика и коммуникации в программной инженерии» *Состав команды:*

* Борис Малашенко – android­developer;
* Тимофей Семенкович – backend­developer;
* Дмитрий Сорокин – iOS­developer;
* Дмитрий Штеменко – android­developer;

*Заказчик:*

* Авшалумова Бациин, Школа дизайна/ Кафедра «Коммуникационный дизайн».

**FR­1. Авторизация клиента**

Чтобы использовать все возможности программы, клиент должен авторизоваться в системе

**FR­1.1.**

При регистрации в программе клиенту необходимо заполнить обязательные поля регистрации:

1. имя и фамилия;
2. email или номер телефона;
3. пароль.

**FR­1.2.**

Уже зарегистрированный клиент для входа в социальную сеть должен ввести свою почту или номер телефона и пароль.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
| Изм. | Лист | № докум. | Подп. | Дата |
| RU.17701729.04.01­01 ТЗ 01­1 |  |  |  |  |
| Инв. № подл. | Подп. и дата | Взам. инв. № | Инв. № дубл. | Подп. и дата |

7

RU.17701729.04.01­01 ТЗ 01­1

**FR­1.3.**

После успешной регистрации пользователю будет выслан код на введенную им почту, который нужно ввести в специальное поле в приложении, только после правильного ввода кода клиент сможет войти в социальную сеть.

**FR­1.4.**

Если пользователь забыл пароль от системы, ему на почту/телефона должна быть выслана форма восстановления.

**FR­1.5.**

* + пользователя должна быть возможность авторизоваться при помощи:

1. социальной сети Facebook;
2. социальной сети Twitter;
3. социальной сети Вконтакте.

**FR­2. Прохождение квестов**

**FR­2.1.**

* пользователя должна быть возможность просмотра актуальных квестов с основной информацией о них.

**FR­2.2.**

Должна быть возможность фильтровать список квестов по параметрам:

1. последние / популярные;
2. сложность;
3. тема;
4. дистанция от пользователя до места проведения квеста;
5. примерное время, за которое проходится выставка, связанная с квестом.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
| Изм. | Лист | № докум. | Подп. | Дата |
| RU.17701729.04.01­01 ТЗ 01­1 |  |  |  |  |
| Инв. № подл. | Подп. и дата | Взам. инв. № | Инв. № дубл. | Подп. и дата |

8

RU.17701729.04.01­01 ТЗ 01­1

**FR­2.3.**

При выборе квеста пользователю должна быть предоставлена основная информация о квесте и выставке, связанной с ним. Должны отображаться следующие данные:

1. краткая информация о мероприятии;
2. цена билета на мероприятие;
3. возраст, с которого позволен вход на мероприятие;
4. время прохождения мероприятия;
5. сложность мероприятия;
6. отзывы о мероприятии.

Если пользователь посещал связанную с квестом выставку, у него должна быть возможность пройти этот квест.

**FR­2.4.**

При прохождении вопросов квеста пользователь может использовать подсказку на данный вопрос, но потеряет часть своих баллов при верном ответе.

Пользователю должны предоставляться как минимум три вида вопросов:

1. с выбором ответа из списка;
2. вида ”собери картинку”;
3. вида ”впиши верное слово”.

**FR­2.5.**

После прохождения квеста у пользователя должна быть возможность оценить пройденный

квест.

Кроме того пользователь сможет разместить запись о прохождении и оценке на личной странице приложения «Арт­квест», либо на странице одной из своих социальных сетей.

**FR­2.6.**

При успешном прохождении квеста, пользователь должен получить бонусные баллы

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
| Изм. | Лист | № докум. | Подп. | Дата |
| RU.17701729.04.01­01 ТЗ 01­1 |  |  |  |  |
| Инв. № подл. | Подп. и дата | Взам. инв. № | Инв. № дубл. | Подп. и дата |

9

RU.17701729.04.01­01 ТЗ 01­1

**FR­3. Профиль**

* + пользователя должна быть личная страница с основной информацией:

1. имя и фамилия пользователя
2. пройденные квесты;
3. количество баллов.

**FR­4. Таблицы лидеров**

* + приложении должны быть таблицы лидеров за:

1. все время;
2. последний месяц;
3. последнюю неделю.

Пользователь должен видеть свое положение в каждой из таблиц.

**FR­5. Магазин наград**

Пользователь должен видеть все товары, которые он может приобрести за баллы.

**FR­6. Настройки**

* + пользователя должна быть возможность изменить свои:

1. фото;
2. имя и фамилию;
3. пароль;
4. электронную почту;
5. телефон.
   * клиента должна быть возможность включить/выключить уведомления, звуковые эффекты.

Должна быть возможность поделиться успехами, если привязаны соц. сети, оставить отзыв программе, либо выйти из аккаунта.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
| Изм. | Лист | № докум. | Подп. | Дата |
| RU.17701729.04.01­01 ТЗ 01­1 |  |  |  |  |
| Инв. № подл. | Подп. и дата | Взам. инв. № | Инв. № дубл. | Подп. и дата |