

**ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ
НА РАЗРАБОТКУ МОБИЛЬНОГО
ПРИЛОЖЕНИЯ**

“The Mood”

Список изменений

Дата	Версия	Описание	Автор
18.10.2017	1.0	Создание утвержденного документа	Серазетдинов М.Р.
10.11.2017	1.1	Внесение правок по серверной части	Серазетдинов М.Р.

Введение	4
1. Общая информация	5
1.1. Наименование проекта	5
1.2. Цели и задачи разработки	5
1.3. Пользователи и роли	6
1.4. Целевая аудитория проекта	6
1.5. Описание сущностей, используемых в приложении	6
2. Функциональные требования	7
2.1 Регистрация и авторизация в приложении	7
2.2 Личный кабинет пользователя	7
2.3 Окно настроек пользователя	8
2.4 Клавиатура	8
2.5 Вычисление сервером среднего уровня настройки пользователя за определенный промежуток времени	8
2.6 Графики настройки	8
3. Требования к экранным формам	8
3.1. Экран авторизации	8
3.2. Экран регистрации	8
3.3. Экран личного кабинета пользователя	8
3.4 Экран графиков	9
3.5 Экран настроек пользователя	9
4. Нефункциональные требования	9
4.1. Требования к разрешению экрана	9
4.2. Требования к интерфейсу пользователя	9
4.3 Требования к дизайну приложения	9
4.4 Требования к производительности	9
4.5. Требования к безопасности	10

Введение

Данный документ является основополагающим документом для проведения проектных работ. Он содержит описание заинтересованных лиц проекта, их целей и задач, методов решения этих задач в рамках проекта.

Документ содержит список всех требований, которые предъявляются к проекту: функциональных и нефункциональных, требований к визуальному оформлению и информационному наполнению. Документ является единственным списком требований, учитываемых разработчиком в процессе работы.

Требования, не указанные в данном документе после согласования, могут быть добавлены в документ только после специальной процедуры, в рамках которой будет рассмотрено влияние новых требований на объем работ по проекту.

1. Общая информация

1.1. Наименование проекта

The Mood

1.2. Цели и задачи разработки

Цель проекта

Целью проекта является создание и презентация мобильного инструмента для оценки настроения пользователя на основе вводимого текста.

Задачи, поставленные для достижения цели:

- Аналитика, создание концепции
- Выбор стратегии реализации всех компонентов и проработка сроков
- Создание макетов
- Реализация намеченных задач
- Презентация проекта

1.3. Пользователи и роли

Наименование	Описание
Пользователь	Рядовой пользователь, имеющий доступ ко всему основному функционалу приложения - регистрации и авторизации (как с использованием функционала своего приложения, так и с использованием аккаунтов социальных сетей), просмотр графика и подробной статистики своего настроения за определенный промежуток времени (день, неделя, месяц) просмотр и редактирование своего профиля.

1.4. Целевая аудитория проекта

Целевой аудиторией проекта являются пользователи в возрасте от 14 до 55 лет, которые активно используют различные социальные сети и мессенджеры для общения посредством текстовых сообщений.

1.5. Описание сущностей, используемых в приложении

- Таблица пользователей
- Таблица значений настроения

2. Функциональные требования

2.1 Регистрация и авторизация в приложении

В приложении должна быть реализована стандартная функция регистрации и авторизации уже зарегистрированных пользователей.

2.2 Личный кабинет пользователя

В личном кабинете пользователь видит приветственное сообщение свою аватарку и может перейти на страницу графиков или настроек.

2.3 Окно настроек пользователя

Окно настроек пользователя позволяет изменять параметры учетной записи, менять аватарку пользователя, а так же сменить учетную запись.

2.4 Клавиатура

Клавиатура в фоновом режиме отправляет на сервер текст, введенный пользователем за определенный промежуток времени, для последующей обработки.

2.5 Вычисление сервером среднего уровня настроения пользователя за определенный промежуток времени

На сервере производится анализ текста, полученного от пользователей, и вывод значения пользователю.

2.6 Графики настроения

Графики должны наглядно и показательно отражать изменения в настроении пользователя, быть наглядными и легко читаться, быть оформленным в контрастных, приятных глазу цветах.

3. Требования к экранным формам

3.1. Экран авторизации

Содержит текстовые поля ввода логина и пароля

3.2. Экран регистрации

Содержит текстовые поля ввода логина, пароля, номера телефона и адреса электронной почты, кнопки “Зарегистрироваться” и “Назад”

3.3. Экран личного кабинета пользователя

Содержит кнопки перехода на экран настроек пользователя и экран графиков, отображает аватарку пользователя и приветственное сообщение.

3.4 Экран графиков

Содержит графики, кнопки, меняющие временной промежуток отображаемых данных.

3.5 Экран настроек пользователя

Содержит кнопки изменения личных данных пользователя, а так же кнопку выхода.

4. Нефункциональные требования

4.1. Требования к разрешению экрана

Экраны приложений должны корректно отображаться как в портретном, так и в вертикальном режиме, на экранах разрешением от 640x480 пикселей.

4.2. Требования к интерфейсу пользователя

Интерфейс приложения должен быть на английском языке, интуитивно понятным для пользователей и удобен в использовании

4.3 Требования к дизайну приложения

Дизайн приложения должен использовать гармонично сочетающиеся цвета и следовать современным тенденциям в оформлении мобильных приложений.

4.4 Требования к производительности

Приложение должно оперативно обрабатывать запросы пользователя, обеспечивать плавный переход между экранами и не загружать систему сверх необходимого.

4.5. Требования к безопасности

Система должна корректно обрабатывать учетные записи пользователей, и не допускать случайного доступа к учетным записям других пользователей