Оглавление:

Общие сведения о программе

Введение

Основные понятия

Работа с программой

Описание программы

Базовый функционал

**ТЗ проекта v 0.1a**

**«Прогульщик Вася»**

Задача: создание программы (инструмента) для проведения дальнейшей экспериментальной работы. Человек, участвующий в эксперименте (далее – «испытуемый») получает условие задачи (вводный текст; текст нужно получить от Заказчика дальше по ходу проекта). По сути сюжета - есть некий прогульщик Вася, который учится в школе и часто опаздывает на занятия. Начало занятий в 9.00. Вася иногда приходит вовремя, иногда приходит позже, иногда раньше. «Игра» идет один игровой месяц; каждый «день» испытуемый получает информацию о том, во сколько сегодня пришел Вася (и на сколько он в результате опоздал или на сколько минут пришел раньше); после этого игрок может применить одно из действий – похвалить Васю, наказать Васю, воспользоваться еще каким-то из действий, имеющихся у него в наборе (см. далее). После этого наступает следующий игровой день. Итого этот цикл повторяется 30 раз.

В конце месяца игроку предлагается заполнить итоговую анкету: оценить по шкале от 1 до 10 эффективность всех его действий, которыми он мог влиять на Васю («Насколько эффективными, на ваш взгляд, было наказание?» «Насколько эффективной была похвала?») и ввести некоторые анкетные данные (пол, возраст, образование). Дополнительные условия:

1. Программа реализована через веб-интерфейс, т.е. испытуемый получает ссылку на страницу, на странице со вводным текстом есть кнопка «Начать», после которой начинается сам эксперимент с 30 ходами-днями. Лог игры (последовательность «Номер хода – время, когда пришел Вася в этом ходу – выбранное игроком действие – тайм-код принятия решения» х30), а также итоговая анкета сохраняются на сервере.
2. Набор действий, которые есть у игрока в наличии: разработчику программы нужно предложить свой вариант Заказчику. С точки зрения Заказчика обязательны «сделать выговор», «похвалить» и «не делать ничего», еще какие-то варианты нужно обсудить (разумные предложения крайне приветствуются).
3. Алгоритм действий Васи по умолчанию: приходить в случайное время от 8.40 до 9.20 равновероятно. Никак не реагировать ни на какие действия игрока.
4. В первой версии программы нужно реализовать именно алгоритм из п.4. Дальше нужно предусмотреть два варианта программы: «чистый» (где оставлен только этот алгоритм), и «грязный» (где по нажатию кнопки «Начать» сервер выбирает одну из Х стратегий поведения Васи случайным образом, и после этого записывает в лог игры то, какая стратегия была выбрана. Игроку при этом ничего не рассказывается).
5. В «грязном» варианте нужно предусмотреть минимум три стратегии: «чистая», «Вася боящийся» (никак не реагирует на похвалу, после выговора на следующий день приходит в случайное время от 8.30 до 9.10), «Вася подбодряющийся» (никак не реагирует на наказание, на следующий день после похвалы приходит в случайное время от 8.30 до 9.10). Кроме того, Разработчик может предложить Заказчику свои версии алгоритмов поведения Васи.
6. Код программы должен быть адекватно оформлен и откомментирован, чтобы в случае необходимости с ним потом мог работать следующий Разработчик.
7. Одной из задач, стоящих перед разработчиком, является создание адекватного визуального интерфейса этой программы. После создания предварительной версии – согласовать с Заказчиком.

Условия работы программы.

Программа должна быть помещена на сервер.

Для корректной работы и сохранения данных