

## **1 Название проекта**

Кто хочет стать победителем?

## **2 Цель проекта**

Развлечение пользователей с помощью игры в квизы.

## **3 Задачи проекта**

Предоставить пользователям несколько квизов на выбор.

Осуществить динамический игровой процесс.

Осуществить проведение квизов в мультиплеерном режиме.

## **4 Описание проекта**

Проект представляет собой мобильное приложение, в котором пользователь может участвовать в различного рода квизах. Для этого пользователю необходимо пройти процедуры регистрации и авторизации.

На главном экране находится список доступных квизов. Приложение предоставляет возможность выбрать квиз из списка и либо пройти его с друзьями (генерируется код для приглашения), либо посоревноваться со случайными игроками.

У квиза есть два режима прохождения: стандартный и покорения вершины. В обоих режимах получает баллы за каждый правильно отвеченный вопрос. В стандартном режиме пользователь при ошибочном ответе баллы не теряются, а квиз продолжается. В режиме покорения вершины существует несколько контрольных точек. При ошибочном ответе на вопрос квиз для этого пользователя останавливается, сохраняются только баллы, сохранённые на последней контрольной точке. У пользователя также есть возможность не отвечать на вопрос и забрать имеющиеся баллы.

Во время прохождения квиза есть возможность воспользоваться подсказками 50/50, право на ошибку и звонок другу. По завершении квиза всеми участниками показывается рейтинг.

Прохождения квиза с друзьями может происходить с ведущим или без него. Ведущий может видеть ответы других участников, останавливать игру

для обсуждения, управлять переходами между вопросами и корректировать количество баллов участников.

По прохождении квиза со случайными игроками пользователям начисляются баллы в профиль. За эти баллы они могут кастомизировать свой профиль, чтобы выделиться среди других.

Приложение предоставляет возможность просмотреть историю пройденных квизов со списками лидеров и полученными баллами.

## **5 Используемый стек разработки**

Android: Android Studio, Kotlin, Jetpack Navigation, Retrofit, Moshi. iOS: Xcode, Swift, Alamofire, SnapKit. База данных: PostgreSQL. Back-end: Java, Spring.

## **6 Развёртывание проекта**

Приложение планируется развернуть в play market и app store. Развёртывание в play market будет происходить посредством загрузки android app bundle в панели разработчика и настройки проекта. Развёртывание в app store подразумевает создание страницы приложения и отправки приложения на верификацию.