**Приложение №2  
К договору № 300714ПП  
От 01 октября 2014 года**

**Техническое задание**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Дата** | **Версия** | **Автор** |
| 2014.08.19 | 1.0.0 | Коршиловский А.С,  Сацута А.А. |
| 2014.08.22 | 1.1.0 | Коршиловский А.С,  Сацута А.А. |
| 2014.08.26 | 1.2.0 | Коршиловский А.С,  Сацута А.А. |
| 2014.09.01 | 1.3.0 | Коршиловский А.С,  Сацута А.А. |
| 2014.09.02 | 1.4.0 | Коршиловский А.С,  Сацута А.А. |
| 2014.09.03 | 1.5.0 | Коршиловский А.С,  Сацута А.А. |
| 2014.09.04 | 1.5.1 | Коршиловский А.С |
| 2014.09.12 | 1.5.2 | Коршиловский А.С,  Сацута А.А. |

**СОДЕРЖАНИЕ**

[Технические требования](#h.nlmy5dj9bwmc)

[Замечания по реализации приложения на ОС Android](#h.ydts4orcsu1w)

[UC01. Загрузка](#h.g99255yh80r)

[UC03. Категории](#h.j7pp9cn1mf3e)

[UC04. Подкатегории](#h.68yh3uqsa7qr)

[UC05. Заведения-Список](#h.o19391ffykhy)

[UC06. Заведения-Карта](#h.tt2a3biai27t)

[UC07. Заведение](#h.numoroxhsvqi)

[UC08. Заведение-Карта](#h.cu1mxyvqyg6k)

[UC09. Фотобраузер](#h.ab6csrr9x4jn)

[UC10. Отзывы](#h.i4bw9f4rwho4)

[UC11. Новый отзыв](#h.8dye5az3o5im)

[UC12. Фильтр](#h.c4estwc3saum)

[UC13. Авторизация](#h.vdw21zag1q67)

[UC14. Боковое меню](#h.5z69f4davqv2)

[UC15. Результаты поиска](#h.7olwbz4g06jb)

[UC16. Акции и скидки - список](#h.sx0tg93tqiwp)

[UC17. Акции и скидки- детальный](#h.892ede1pk0fw)

[UC20. Профиль пользователя](#h.p3lx756tt2yj)

[UC21. Написать нам](#h.eszk7a1bv589)

[UC22. О Программе](#h.vpijsw7mcwe1)

[UC23. Избранное-Заведения](#h.ymc49yrmzxk9)

[UC24. Избранное-Категории](#h.3k7aal8mj6h3)

[UC25. Рядом](#h.et7pzmmxchme)

[UC26. Рядом-Фильтр](#h.vb97ejo2c042)

[UC27. Настройки](#h.mevuhrruwm20)

# Технические требования

1. Поддерживаемые версии ОС: iOS7-8
2. Поддерживаемые версии ОС: Android 4.2 и выше
3. Поддерживаемые iOS устройства: iPhone 4, iPhone 4S, iPhone 5, iPhone 5S, iPhone 5C, iPod5, iPad2, iPad3, iPad4, iPad mini, iPhone6, iPhone6 plus.
4. Поддерживаемые Android устройства: с плотностью пикселей на экране Normal-hdpi, Large-hdpi.
5. Поддерживаемые ориентации: портретная и ландшафтная.
6. Работа в офлайне: приложение поддерживает работу в офлайне: основной контент доступен, за некоторыми исключениями (см ниже).
7. Работа с картами: для работы с картами необходимо использовать OpenStreetMap
8. Для работы с картами будет использовано фримиум SDK MapBox: [https://www.mapbox.com](https://www.mapbox.com/mapbox-ios-sdk/), база данных карты для города будет предустановлена в приложение.
9. Локализация: поддержка только русского языка.
10. Кеширование картинок: кешируются только просмотренные пользователем картинки.
11. Статистика: для статистики будет использован Flurry Analytics: [http://www.flurry.com](http://www.flurry.com/)
12. Для информирования о критических ошибках будет использован сервис Crashlytics: <https://crashlytics.com>

# Замечания по реализации приложения на ОС Android

1) Вместо барабанов и actionsheet будет использован стандартный элемент интерфейса - диалог.

2) Для отправки сообщения на почту будет использован стандартный механизм на Android - окно с выбором приложения, через которое будет отправлено сообщение.

|  |  |
| --- | --- |
| UC01. Загрузка |  |
| Сплэш (1).png  Скетч1 | **Precondition:**   * Пользователь запустил приложение   **Description:**  Скетч 1 - Splash Screen. Показывается при запуске приложения.  Скетч 2 - Алерт с предложением обновить данные. Показывается только тогда, когда есть данные для обновления.  Скетч 3 - Прогресс бар. Показывается в процессе загрузки данных. С помощью анимации показывается процент загруженных данных и текущий статус загрузки (загрузка архива, разархивация, сохранение, ...).  **Flow:**   1. При старте приложения, показывается Splash Screen. 2. Пока идет запрос на сервер, поверх Splash Screen показывается Activity. 3. Если на сервере есть новые данные, поверх Splash Screen появляется алерт с текстом “Вы хотите обновить данные?” и двумя кнопками: “Да”, ”Нет”    1. Если пользователь нажимает “Да”, поверх Splash Screen появляется прогресс бар и производится загрузка данных. После загрузки, пользователь переходит на экран [UC03](#h.j7pp9cn1mf3e).    2. Если пользователь нажимает “Нет”, он сразу переходит на экран [UC03](#h.j7pp9cn1mf3e). 4. Если новых данных на сервере нет, пользователь автоматически переходит на экран [UC03](#h.j7pp9cn1mf3e).     **Notes:**   * Если в процессе загрузки новых данных произошел сбой, показать алерт с текстом “Не удалось загрузить данные. Хотите повторить попытку?” и двумя кнопками: “Позже”, “Повторить”   + Если пользователь нажимает “Позже”, он переходит на экран [UC03](#h.j7pp9cn1mf3e).   + Если пользователь нажимает “Повторить”, происходит повторная попытка загрузки данных (аналогично пункту 3.1). |
| Предложение_о_загрузке_данных (2).png  Скетч2 |  |
| Загрузка_данных (3).png  Скетч3 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| UC03. Категории |  |
| Категории_-_Иконками (5).png  Скетч 1  Категории_-_Списком (6).png  Скетч 2 | **Precondition:**   * ~~Переход с~~ [~~UC01~~](#h.g99255yh80r) * ~~Переход с~~ [~~UC14~~](#h.5z69f4davqv2) ~~(боковое меню)~~   **Description:**  На этом экране располагается и список категорий с наименованиями и иконками.  Так же на данном экране отображаются баннер.  Скетч 1 - отображение в виде картинок  Скетч 2 - отображение в виде списка  **Flow:**   1. Когда пользователь нажимает на банер, он может перейти на детальный экран заведения (), детальный экран акции, сайт заведения или не совершать перехода. Это зависит от того, какая информация хранится в баннере. 2. ~~Когда пользователь нажимает на кнопку, в правом углу навигейшн бара:~~     1. ~~Если категории отображались в виде картинок - они переключаются на отображение в виде сплошного списка (скетч 2).~~    2. ~~Если категории отображались в виде сплошного списка - они переключаются на отображение в виде картинок (скетч 1).~~ 3. ~~Если пользователь делает горизонтальный свайп, в том месте, где находится баннер - баннеры пролистывается. Пользователь может пролистывать баннеры, в любую сторону.~~ 4. ~~Когда пользователь нажимает на ячейку категории:~~    1. ~~Он переходит на экран~~ [~~UC04~~](#h.68yh3uqsa7qr)~~, если у данной категории, есть подкатегории.~~    2. ~~Он переходит на экран~~ [~~UC05~~](#h.o19391ffykhy)~~, если в данной категории нет под категорий (но есть заведения).~~ 5. ~~Если пользователь нажимает на кнопку в левом углу навигейшн бара или делает горизонтальный свайп слева на право - появляется боковое меню (~~[~~UC14~~](#h.5z69f4davqv2)~~).~~ 6. ~~Когда пользователь нажимает на иконку сердца, происходит добавление / удаление категории в раздел Избранные категории (~~[~~UC24~~](#h.3k7aal8mj6h3)~~).~~ 7. Пользователь нажал на банер -   **Notes:**  ~~При переключении между способами отображения категорий, кнопка в правом углу навигейшн бара, должна визуально менятся.~~  ~~Если пользователь переключился на один из способов отображения - остальные экраны, на которых есть эта функция, должны отображаться тем же способом.~~  ~~Одновременно, на экране может отображаться только один баннер.~~  ~~Баннеры автоматически пролистываются, с интервалом в N секунд, если пользователь не делает этого самостоятельно. Когда баннеры пролистываются до последнего - перелистывание начинается с самого начала.~~  ~~Стандартный page-индикатор внизу баннера, должен показывать какой по счету баннер отображается на данный момент и сколько баннеров всего.~~  ~~Список категорий отображается в виде картинок с названием категории.~~  ~~В одном ряду находится 2 категории.~~  ~~У каждой категории могут быть или список под категорий, или список заведений.~~  ~~Если категория добавленна в избранное, иконка сердца должна отображаться выделеной.~~  ~~Если категорию удалили из избранного, иконка сердца больше не должна отображаться выделеной.~~  ~~Категории сортируются по ключу который приходит с сервера. Если у нескольких категорий, одинаковый ключ - эти категории сортируются по алфавиту.~~ |

|  |  |
| --- | --- |
| UC04. Подкатегории |  |
| Категории_-_Подкатегории (9).png | **Precondition:**   * ~~Переход с~~ [~~UC03~~](#h.peto4kmftfji) * Переход с [UC24](#h.3k7aal8mj6h3)   **Description:**  На этом экране отображается полный список подкатегорий, выбранной категории  **Flow:**   1. ~~Когда пользователь нажимает на кнопку, в правом углу навигейшн бара:~~     1. ~~Если под категории отображались в виде картинок - они переключаются на отображение в виде сплошного списка.~~    2. ~~Если под категории отображались в виде сплошного списка - они переключаются на отображение в виде картинок.~~ 2. ~~Если пользователь нажимает на ячейку под категории - он переходит на экран~~ [~~UC05~~](#h.o19391ffykhy)~~.~~ 3. ~~Когда пользователь нажимает на иконку сердца, происходит добавление / удаление под категории в раздел избранные категории (~~[~~UC24~~](#h.3k7aal8mj6h3)~~).~~ 4. ~~Когда пользователь нажимает на иконку сердца - см~~ [~~UC03~~](#h.peto4kmftfji)~~, Flow3.~~   **Notes:**  ~~Изначально, этот экран отображается тем способом, который был выбран пользователем в последний раз, на одном из экранов, где есть функция переключения между стилем отображения.~~  ~~Подкатегории сортируются по ключу который приходит с сервера. Если у нескольких под категорий, одинаковый ключ - эти под категории сортируются по алфавиту.~~ |

|  |  |
| --- | --- |
| UC05. Заведения-Список |  |
| Заведения_-_Список (8).png | **Precondition:**   * ~~Переход с~~ [~~UC03~~](#h.peto4kmftfji) * ~~Переход с~~ [~~UC04~~](#h.68yh3uqsa7qr) * Переход с [UC23](#h.ymc49yrmzxk9)   **Description:**  На данном экране отображается список заведений конкретной категории / под категории, с которой мы перешли на него.  В каждой ячейке содержится:   * ~~Фото заведения~~ * ~~Название заведения~~ * ~~Адрес `~~ * ~~Рейтинг~~ * Расстояние до заведения от текущей позиции пользователя   **Flow:**   1. ~~Если пользователь нажимает на кнопку, в правом углу навигейшн бара - появляется модальное окно~~ [~~UC12~~](#h.c4estwc3saum) ~~(фильтр).~~ 2. ~~Если пользователь нажимает на кнопку “Карта”, он переходит на экран~~ [~~UC05~~](#h.o19391ffykhy) ~~(Заведения-карта).~~ 3. ~~Если пользователь нажимает на ячейку заведения, он переходит на экран~~ [~~UC07~~](#h.numoroxhsvqi) ~~(Заведение).~~   **Notes:**  ~~Название категории или под категории, в которую вложено это заведение, должно отображаться в тайтле навигейшн бара.~~  ~~Заведения сортируются по ключу который приходит с сервера. Если у нескольких заведений, одинаковый ключ - эти заведения сортируются по алфавиту.~~  ~~Проплаченные заведения выделяются:~~  ~~1) Они всегда находятся в верху списка. Т.е. все заведения сортируются по ключу с сервера, но проплаченые - всегда вверху и всегда выделены другим цветом~~  ~~2) В списках ячейки проплаченных заведений имеют другой фон~~ |

|  |  |
| --- | --- |
| UC06. Заведения-Карта |  |
| Заведения_Карты (7).png | **Precondition:**   * Переход с [UC05](#h.o19391ffykhy).   **Description:**  На этом экране отображается все заведения с кластеризацией (ближайшие заведения объединяются в один маркер).  **Flow:**   1. Если пользователь нажимает на кнопку, в правом углу навигейшн бара - появляется модальное окно [UC12](#h.c4estwc3saum) (фильтр). 2. Если пользователь нажимает на маркер заведения, поверх карты появляется аннотейшн с информацией о заведении (фото, название, адрес, рейтинг, расстояние). 3. Если пользователь нажимает на анотейшн, он переходит на экран [UC07](#h.numoroxhsvqi) (экран данного заведения). 4. Если пользователь нажимает на кнопку “Список”, он переходит на экран [UC05](#h.o19391ffykhy) (Заведения-Список).   **Notes:**  Для отображения карты, использовать Open Street Map  Местоположение каждого заведения на карте, отображается при помощи маркера.  Заведения разных категорий имеют разные маркеры.  Анотейшн с информацией о заведении, отображается только если пользователь нажмет на маркер.  У карты и анотейшна стандартное поведение. |

|  |  |
| --- | --- |
| UC07. Заведение |  |
| Заведение (10).png  Скетч 1  Заведение_-_нет_фото (11).png  Скетч 2  Заведение_-_позвонить (12).png  Скетч 3 | **Precondition:**   * ~~Переход с~~ [~~UC05~~](#h.o19391ffykhy) * Переход с [UC06](#h.tt2a3biai27t) * Переход с [UC15](#h.7olwbz4g06jb) (результаты поиска)   **Description:**  Детальный экран заведения.  Скетч 1 - экран заведения с фотографией.  Скетч 2 - экран заведения, без фотографии.  Сектч 3 - ActionSheet, который появляется при нажатии на кнопку “Позвонить” .  **Flow:**   1. ~~Когда пользователь нажимает на кнопку в правом углу навигейшн бара, он переходит на экран~~ [~~UC08~~](#h.cu1mxyvqyg6k) ~~(Заведение-Карта)~~ 2. ~~Когда пользователь нажимает на иконку сердца, происходит добавление / удаление заведения в раздел~~ [~~UC23~~](#h.ymc49yrmzxk9) ~~(Избранное-Заведения)~~ 3. ~~Когда пользователь нажимает на ячейку с рейтингом, он переходит на экран~~ [~~UC10~~](#h.i4bw9f4rwho4) ~~(Отзывы).~~ 4. ~~Если пользователь нажимает на ячейку с уменьшенными фото заведения, он переходит на экран~~ [~~UC09~~](#h.ab6csrr9x4jn) ~~(Фотобраузер)~~ 5. ~~Если пользователь нажимает на надпись “показать все” или на стрелочку, рядом с ней - область с текстом описания разворачивается так, что бы был отображен весь текст. При повторном нажатии - сворачивается.~~ 6. ~~Если пользователь нажимает на одну из кнопок социальных сетей, начинается стандартный процесс шаринга в социальную сеть.~~ 7. ~~Когда пользователь нажимает на кнопку “Позвонить” в разделе характеристик:~~     1. ~~Появляется стандартный ActionSheet со списком номеров телефонов, этого заведения.~~        1. ~~Если пользователь нажимает на номер телефона - выполняется звонок по этому номеру.~~       2. ~~Если пользователь нажимает на кнопку “Отмена” - ActionSheet исчезает.~~ 8. Если пользователь нажимает на кнопку “Акции и Скидки” , он переходит на экран [UC18](#h.sx0tg93tqiwp) (список акций и скидок этого заведения). 9. ~~Если пользователь нажимает на кнопку “Отзывы” , он переходит на экран~~ [~~UC10~~](#h.i4bw9f4rwho4) ~~(Список отзывов)~~   **Notes:**  ~~В лейбле навигейшн бара, должна отображаться надпись “Заведение~~”.  Если название заведения слишком длинное, оно переносится на следующую строку.  ~~В строке рейтинга, должен отображаться средний рейтинг данного заведения и общее число пользователей, которые поставили оценку.~~  ~~Уменьшенные фото заведения под рейтингом, можно прокручивать горизонтальным слеше, что бы увидеть больше фотографий.~~    ~~Описание заведения изначально находится в укороченном виде. Сама кнопка “показать больше” появляется только если текст не вместился в отведенную область.~~    ~~Рядом с адресом, временем работы, номером телефона и ссылками на сайт размещены маленькие иконки.~~  ~~Если у заведения отсутствует главная фотография - экран отображается без нее (скетч 2). В этом случае необходимо отображать иконку сердца (для добавления в избранное) напротив названия категории.~~  ~~Если у заведения нет списка фотографий - отображать экран без него (пустого места не должно быть).~~ |

|  |  |
| --- | --- |
| UC08. Заведение-Карта |  |
| Заведение_-_Карта_+_Построение_маршрута (12).png | **Precondition:**   * Переход с [UC07](#h.numoroxhsvqi).   **Description:**  На данном экране показывается местоположение одного заведения на карте.  **Flow:**  -  **Notes:**  Для отображения карты, использовать Open Street Map  В лейбле навигейшн бара, должно отображаться название заведения. |

|  |  |
| --- | --- |
| UC09. Фотобраузер |  |
| Фото-браузер (9).png | **Precondition:**   * ~~Переход с~~ [~~UC07~~](#h.numoroxhsvqi)   **Description:**  ~~На этом модальном экране, пользователь может просмотреть увеличеные фотографии заведения.~~  **Flow:**  **-**  **Notes:**   * ~~В лейбле навигейшн бара, отображается номер текущей фотографии и их общее количество.~~ * ~~Пролистывания фотографий, осуществляется при помощи горизонтальных свайпов.~~ |

|  |  |
| --- | --- |
| UC10. Отзывы |  |
| Отзывы (10).png  Скетч1  Предложение_Авторизоваться (12).png  Скетч2 | **Precondition:**   * Переход с [UC07](#h.numoroxhsvqi) (двумя способами)   **Description:**  Скетч1 - Список отзывов  На этом экране отображается список отзывов определенного заведения.  В каждой ячейке списка, показывается фото пользователя, его имя, его отзыв, поставленный им рейтинг и дата.  Скетч2 - Алерт с предложением авторизоваться. Появляется только в том случае, если не авторизованный пользователь, нажал на кнопку “Оставить отзыв”.  **Flow:**   1. Если авторизованный пользователь нажимает на кнопку “написать отзыв”, в правом углу навигейшн бара - Он переходит на экран [UC11](#h.8dye5az3o5im) (новый отзыв). 2. Если не авторизованный пользователь нажимает на кнопку “написать отзыв” - Поверх списка отзывов, появляется Алерт, с уведомлением о необходимости авторизоваться и кнопками: “Войти”,”Отмена”    1. Если пользователь нажимает “Войти”, он переходит на экран [UC13](#h.vdw21zag1q67) (авторизация).    2. Если пользователь нажимает “Отмена” - Алерт закрывается.   **Notes:**   * Каждая ячейка с отзывом, должна растягиваться по высоте, так что бы был виден весь текст отзыва. * Отзывы сортируются по дате написания. Чем раньше написан комментарий, тем выше он в списке. Самый поздний комментарий, находится в самом низу списка. |

|  |  |
| --- | --- |
| UC11. Новый отзыв |  |
| Написать_отзыв (15).png | **Precondition:**   * ~~Переход с~~ [~~UC10~~](#h.i4bw9f4rwho4) * Переход с [UC13](#h.vdw21zag1q67) (после авторизации)   **Description:**  На данном экране, пользователь может поставить заведению оценку (рейтинг) и написать отзыв.  **Flow:**   1. ~~Для того, что бы поставить рейтинг заведению, от 1 до 5 - пользователь должен нажать на соответствующую по счету звездочку - эта звездочка и все стоящие перед ней, становятся выделенными.~~ 2. ~~Когда пользователь нажимает на поле для тектса - надпись “Текст отзыва” исчезает, в начале поля устанавливается курсор, выдвигается клавиатура.~~     1. ~~Если пользователь нажимает вне области текстового поля - клавиатура прячется.~~ 3. ~~Когда пользователь нажимает на кнопку “Отправить” – , после успешной отправки, появляется алерт с текстом «Спасибо за ваш отзыв. После модерации он будет добавлен в список». В случае неуспеха отправки – алерт «Не удалось отправить отзыв. Попробуйте позже» (если есть интернет). Если интернета нет – «Отзывы доступны только онлайн».~~   **Notes:**   * ~~Изначально, звездочки на экране не выделены~~ * ~~Размер текста отзыва должен быть ограничен 1000 символами.~~ * ~~Под полем ввода отзыва расположена строка: n/m, где: n - количество введенных символов m - максимально доступное количество символов (1000)~~ * ~~Если поле для отзыва было не заполненное или не поставлен рейтинг - показывать стандартный алерт с информацией о том, что отзыв не может быть отправлен без текста или рейтинга (хотя бы одна звездочка).~~ * После одобрения модератором, отзыв попадает в список отзывов. |

|  |  |
| --- | --- |
| UC12. Фильтр |  |
| Фильтр (15).png | **Precondition:**   * Переход с [UC06](#h.tt2a3biai27t) * Переход с [UC05](#h.o19391ffykhy)   **Description:**  Это модальное окно, при помощи которого, пользователь может отфильтровать заведения в списке или на карте.  **Flow:**   1. Если пользователь переводит переключатель в состояние “Да” - после применения фильтра, будут показаны заведения соответствующие данному атрибуту. 2. Если пользователь переводит переключатель в состояние “Не важно” - после применения фильтра, будут показаны все заведения соответствующие и не соответствующии данному атрибуту. 3. Если пользователь переводит переключатель в состояние “Нет” - заведения, соответствующие данному атрибуту, показываться не будут. 4. Если пользователь переводит переключатель в состояние “Не важно” - 5. Если пользователь нажимает, на поле для которого есть список значений - появляется стандартный барабан, со списком возможных значений, а так же полем “Не важно” (это значение выделено по-умлочанию и позволяет указать, что пользователю не важен данный параметр при поиске).    1. Если пользователь нажимает на атрибут в списке - на против него появляется галочка.    2. Пользователь может выбрать несколько вариантов.    3. Если пользователь нажимает “ОК” - выбранные значения должны отобразится в поле со списком (если текст с выбранными значениями не влазит - он обрезается с троеточием), барабан прячется.    4. Если пользователь нажимает на “Отмена” - барабан прячется, в поле со списком остается предыдущее значение.    5. Если пользователь нажимает вне барабана - он прячется , в поле со списком остается предыдущее значение. 6. Если пользователь нажимает на кнопку “ОК”, в правом углу навигейшн бара - значения, выбранные в окне фильтра, применяются:    1. К списку заведений ([UC05](#h.o19391ffykhy)) - пользователь виде в списке только те заведения, которые соответствуют выбранным атрибутам.    2. К карте заведений ([UC06](#h.tt2a3biai27t)) - пользователь видет на карте только те заведения, которые соответствуют выбранным атрибутам. 7. Если пользователь нажимает на кнопку “Отмена”, в левом углу навигейшн бара - окно фильтра закрывается (фильтр не применяется).     **Notes:**   * Фильтр имеет 3 общих атрибута, которые применяются к любым заведениям: Круглосуточно, работает сейчас, Есть вебсайт. * У заведений каждой категории / под категории есть уникальные атрибуты, которые отображаются в фильтре, под общими атрибутами. * В зависимости от того, из какой категории / под категории вызывается окно фильтра - такими будут уникальные атрибуты для заведений этой категории / под категории. * Значение атрибута может устанавливаться либо при помощи переключателя, либо при помощи барабана, содержащего список возможных вариантов. * Нажатие на кнопку “ОК” в правом углу навигейшн бара, без внесения каких либо данных, равносильно Отмене. |

|  |  |
| --- | --- |
| UC13. Авторизация |  |
| Авторизация (18).png | **Precondition:**   * Переход с [UC10](#h.i4bw9f4rwho4) * ~~Переход с~~ [~~UC14~~](#h.5z69f4davqv2) ~~(боковое меню)~~   **Description:**  Это модальный экран, на котором пользователь может авторизоваться через одну из трех социальных сетей.  **Flow:**   1. ~~Когда пользователь нажимает на кнопку одной из социальных сетей - запускается стандартный процесс авторизации, через эту сеть~~. 2. ~~По завершению авторизации, пользователь автоматически переходит:~~     1. ~~На экран~~ [~~UC03~~](#h.j7pp9cn1mf3e) ~~(категории). Если он пришел на экран авторизации с выпадающего меню (~~[~~UC14~~](#h.5z69f4davqv2)~~)~~    2. ~~На экран~~ [~~UC11~~](#h.8dye5az3o5im) ~~(новый отзыв), если он пришел с экрана~~ [~~UC10~~](#h.i4bw9f4rwho4) ~~(алерт с предложением авторизоваться). Новый отзыв должен предназначаются тому заведению, со списка отзывов которого, пользователь пришел на экран авторизации.~~   **Notes:**  - |

|  |  |
| --- | --- |
| UC14. Боковое меню |  |
| Меню_-_не_авторизованный (16).png  Скетч1 | **Precondition:**   * Переход с [UC03](#h.peto4kmftfji) * Переход с [UC16](#h.sx0tg93tqiwp) * Переход с [UC18](#h.rgp8ewpl3uv) * Переход с [UC23](#h.ymc49yrmzxk9) * Переход с [UC24](#h.3k7aal8mj6h3) * Переход с любого экрна, по горизонтальному свайпу слева на право.   **Description:**  На этом экране располагается поиск по заведениям и список разделов приложения.  Скетч1 - боковое меню для не авторизованного пользователя.  Скетч2 - боковое меню для авторизованного пользователя.  **Flow:**   1. Когда пользователь нажимает на поле с надписью “Поиск” - надпись исчезает, в начало текстового поля помещается курсор и появляется клавиатура. При этом, выпадающее меню растягивается на весь экран. По мере ввода текста отображаются результаты в виде [UC15](#h.7olwbz4g06jb) (результаты поиска). 2. ~~Когда пользователь нажимает “Категории” - он переходит на экран~~ [~~UC03~~](#h.peto4kmftfji) 3. ~~Когда пользователь нажимает “Акции и Скидки” - он переходит на экран~~ [~~UC18~~](#h.rgp8ewpl3uv) 4. ~~Когда пользователь нажимает “Рядом” - он переходит на экран~~ [~~UC25~~](#h.et7pzmmxchme) 5. ~~Когда пользователь нажимает “Избранное” - он переходит на экран~~ [~~UC24~~](#h.3k7aal8mj6h3) 6. Когда пользователь нажимает “Авторизоваться” - он переходит на экран [UC13](#h.vdw21zag1q67) 7. Когда пользователь нажимает “Имя пользователя” (профиль) - он переходит на экран [UC20](#h.p3lx756tt2yj) 8. Когда пользователь нажимает “Выход” - он переходит в состояние Не авторизованный 9. ~~Когда пользователь нажимает “Настройки” - он переходит на экран~~ [~~UC27~~](#h.mevuhrruwm20) ~~(настройки).~~   **Notes:**   * ~~Выпадающее окно, должно выезжать с левой стороны экрана.~~ * Если пользователь не авторизован, кнопка Профиль (“имя пользователя” на скетче2) и кнопка “Выход” отсутствуют. * Если пользователь авторизован, выше указанные кнопки присутствуют, но отсутствует кнопка “Авторизация”. |
| Меню_-_авторизованный (17).png  Скетч2 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| UC15. Результаты поиска |  |
| Меню_-_Результаты_поиска (18).png | **Precondition:**   * Переход с [UC14](#h.5z69f4davqv2) (боковое меню)   **Description:**  Экран на котором пользователь видит результаты поиска.  **Flow:**   1. Когда пользователь вводит ключевое слово (слова) в поисковую строку, на экране появляются результаты поиска. 2. При нажатии на крестик, экран переходит к обычному виду - [UC14](#h.5z69f4davqv2) (боковое меню)   **Notes:**   * Поиск осуществляется только по Заведениям и Акциям и Скидкам. * Поиск осуществляется по текстам в названии, описанию и метатегам. * В результатах поиска, пользователь видит первые три заведения, из списка найденных и первые три акции/скидки. Внизу каждой секции Заведения/Акции - расположена кнопка “Показать еще”. При нажатии на которую отображается список остальных элементов (заведений или акций - смотря что пользователь нажал). * Поиск выполняется внутри самого приложения. * Первыми, в списке результатов поиска, должны идти проплаченные заведения, (выделеные и отсортированные по ключу с сервера). После них - заведения, отсортированные по ключу с сервера (смотри UC05) |

|  |  |
| --- | --- |
| UC16. Акции и скидки - список |  |
| Акции_и_Скидки_-_Список (20).png | **Precondition:**   * Переход с [UC07](#h.numoroxhsvqi) * Переход с [UC14](#h.5z69f4davqv2)   **Description:**  На этом экране пользователь сможет увидеть либо список акций/скидок одного заведения, либо список акций/скидок по всем заведениям.  В каждой ячейке пользователь видит фото, название акции/скидки, краткое описание и количество времени, оставшихся до конца акции.  Также, на этом экране распологается баннер, верху списка.  **Flow:**   1. Когда пользователь нажимает на банер, он может перейти на детальный экран заведения ([UC07](#h.numoroxhsvqi)), детальный экран акции, сайт заведения или не совершать перехода. Это зависит от того, какая информация хранится в баннере. 2. Если пользователь делает горизонтальный свайп, в том месте, где находится баннер - баннеры пролистывается. Пользователь может пролистывать баннеры, в любую сторону. 3. Если пользователь нажимает на кнопку в правом углу навигейшн бара:    1. он переходит на экран [UC14](#h.5z69f4davqv2) (выпадающее меню), если пришел с меню.    2. переходит на детальный экран заведения [UC07](#h.numoroxhsvqi), если пришел с него. 4. Если пользователь нажимает на ячейку из списка, он переходит на экран [UC17](#h.892ede1pk0fw) (Акции и скидки - детальный).   **Notes:**   * Баннер доступен только в общем списке Акций и Скидок (если мы переходим с [UC14](#h.j7pp9cn1mf3e)) * Логику работы банеров см в [UC03](#h.j7pp9cn1mf3e). * Если пользователь переходит на эту страницу с [UC07](#h.numoroxhsvqi), он видит список акций/скидок конкретного заведения. * Если пользователь переходит на эту страницу с [UC14](#h.5z69f4davqv2), он видит общий список акций/скидок, по всем заведениям. * На данном экране отображаются только актуальные акции, т.е. те акции, срок действия которых истек - НЕ отображаются. * В случае если название акции/скидки слишком длинное, оно должно переносится на вторую строку. * Краткое описание должно быть ограничено определенным кол. символов * Время до конца акций может отображаться в днях, неделях или месяцах: а) если осталось менее 7 дней - то в днях; б) от 7 до 30дней - в неделях; в) от 30 дней и больше - в месяцах. |

|  |  |
| --- | --- |
| UC17. Акции и скидки- детальный |  |
| Акции_и_Скидки_-_Детальный (23).png | **Precondition:**   * Переход с [UC16](#h.sx0tg93tqiwp) * Переход с [UC15](#h.7olwbz4g06jb) (результаты поиска)   **Description:**  На этом экране пользователь видит детальную информацию о скидке: название, дату начала действия акции/скидки, время до окончания, картинку и детальное описание.  **Flow:**  **-**  **Notes:**   * Контент экрана формируется как html-страница. * Картинка передается отдельным полем и кешируется. * Контент акции может содержать картинки (помимо главной картинки). * Кешируются только просмотреные картинки. |

|  |  |
| --- | --- |
| UC20. Профиль пользователя |  |
| Профиль_пользователя (23).png | **Precondition:**   * Переход с [UC14](#h.5z69f4davqv2)   **Description:**  Экран, на котором пользователь видит дополнительные функции.  **Flow:**   1. Если пользователь нажимает на кнопку “Оставить отзыв”, он переходит в App Store, на страницу приложения. 2. Если пользователь нажимает на кнопку “Написать нам”, он переходит на экран [UC21](#h.eszk7a1bv589) 3. Если пользователь нажимает на кнопку “О программе”, он переходит на экран [UC22](#h.vpijsw7mcwe1)   **Notes:**   * Доступ к этому экрану имеют только авторизованные пользователи. |

|  |  |
| --- | --- |
| UC21. Написать нам |  |
| Написать_нам (24).png | **Precondition:**   * ~~Переход с~~ [~~UC20~~](#h.p3lx756tt2yj)   **Description:**  При помощи этого экрана, пользователь может отправить письмо авторам приложения.  **Flow:**   1. ~~Когда пользователь нажимает на кнопку отправить - письмо отправляется получателю, а пользователь переходит на экран~~ [~~UC20~~](#h.p3lx756tt2yj)~~.~~   **Notes:**  ~~- Данный экран представляет собой системный экран отправки сообщения.~~  ~~- Для Android - открывается диалогове окно с выбором внешнего почтового приложения. Пользователь выбирает приложение и переходит на него с предзаполнеными полями.~~ |

|  |  |
| --- | --- |
| UC22. О Программе |  |
| О_Программе (25).png | **Precondition:**   * Переход с [UC20](#h.p3lx756tt2yj)   **Description:**  На этом экране, пользователь может увидеть описание программы, информацию об авторах и др.  **Flow:**  **-**  **Notes:**  Контент загружаем с сервера и кешируем на неделю. По истечении данного срока - обновляем. |

|  |  |
| --- | --- |
| UC23. Избранное-Заведения |  |
| Избранное_-_Заведения (29).png | **Precondition:**   * ~~Переход с~~ [~~UC14~~](#h.5z69f4davqv2)   **Description:**  На этом экране, отображаются список заведений, которые были добавлены в избранное.  **Flow:**   1. ~~Когда пользователь нажимает на кнопку “Категории”, он переходит на экран~~ [~~UC24~~](#h.3k7aal8mj6h3)~~.~~ 2. ~~Когда пользователь нажимает на ячейку в списке заведений, он переходит на экран~~ [~~UC07~~](#h.numoroxhsvqi) ~~(заведение-детальный)~~ 3. ~~Если пользователь делает свайп по ячейке, справа на лево - ячейка отодвигается в сторону, а с правой стороны появляется кнопка “Удалить” (стандартный механизм удаления ячейки).~~     1. ~~Если пользователь делает свайп по ячейке, слева на право - кнопка “Удалить” исчезает, а ячейка возвращается на привычное место.~~    2. ~~Если пользователь нажимает на кнопку “Удалить” - ячейка удаляется из списка избранных.~~   **~~Note~~**   * ~~При удалении заведения из избранного, иконка сердца на экранах~~ [~~UC07~~](#h.numoroxhsvqi) ~~и~~ [~~UC05~~](#h.o19391ffykhy)~~, больше не выделяется~~ * ~~Кнопка “Заведения” должна быть выделена.~~ * ~~Добавление в избранное возможно как в онлайне, так и в офлайне.~~ * Избранное синхронизируется с сервером при появлении интернета. |

|  |  |
| --- | --- |
| UC24. Избранное-Категории |  |
| Избранное_-_Категории (28).png | **Precondition:**   * Переход с [UC14](#h.5z69f4davqv2)   **Description:**  На этом экране, отображаются список категорий, которые были добавлены в избранное.  **Flow:**   1. ~~Когда пользователь нажимает на кнопку “Заведения”, он переходит на экран~~ [~~UC23~~](#h.ymc49yrmzxk9) 2. ~~Когда пользователь нажимает на ячейку в списке категорий он:~~     1. ~~Переходит на экран~~ [~~UC04~~](#h.68yh3uqsa7qr) ~~в раздел под категорий, если в нажатой категории есть под категории.~~    2. ~~Переходит на экран~~ [~~UC05~~](#h.o19391ffykhy) ~~(заведения-список), если у нажатой категории нет под категорий.~~ 3. ~~Если пользователь делает свайп по ячейке, справа на лево - ячейка отодвигается в сторону, а с правой стороны появляется кнопка “Удалить” (стандартный механизм удаления ячеек).~~     1. ~~Если пользователь делает свайп по ячейке, слева на право - кнопка “Удалить” исчезает, а ячейка возвращается на привычное место.~~    2. ~~Если пользователь нажимает на кнопку “Удалить” - ячейка удаляется из списка избранных~~.   **Notes:**   * ~~Если пользователь добавляет категорию в избранное - она отображается в списке избранных и пользователь может увидеть ее под категории и заведения. В этом случае пользователь НЕ может удалить под категорию или заведение, которые находятся внутри избранной категории. Он может удалить только всю категорию.~~ * ~~Если пользователь добавляет под категорию в избранное - она отображается в списке избранных, вместе с категориями (на одном уровне). Пользователь может зайти в нее и увидеть ее заведения.Пользователь не может удалять заведения, которые находятся внутри этой под категории. Он может удалить всю категорию.~~ * ~~При удалении категории / под категории из избранного, иконка сердца на экранах~~ [~~UC03~~](#h.peto4kmftfji)~~,~~ [~~UC04~~](#h.68yh3uqsa7qr)~~,~~ [~~UC07~~](#h.numoroxhsvqi) ~~больше не выделяется~~ * ~~Кнопка “Категории” должна быть выделена~~. * ~~Добавление в избранное возможно как в онлайне, так и в офлайне.~~ * Избранное синхронизируется с сервером при появлении интернета. |

|  |  |
| --- | --- |
| UC25. Рядом |  |
| Рядом (30).png | **Precondition:**   * Переход с [UC14](#h.5z69f4davqv2) (боковое меню)   **Description:**  На этом экране отображаются все заведения с кластеризацией, в заданном радиусе.  **Flow:**   1. Если пользователь нажимает на кнопку, в правом углу навигейшн бара - он переходит на экран [UC26](#h.vb97ejo2c042) (фильтр для Рядом). 2. Если пользователь нажимает на маркер заведения, поверх карты появляется аннотейшн с информацией о заведении (фото, название, адрес, рейтинг, расстояние). 3. Если пользователь нажимает на анотейшн, он переходит на экран [UC07](#h.numoroxhsvqi) (экран данного заведения).   **Notes:**   * Положения каждого заведения на карте, показывается при помощи маркера. * Заведение каждой категории имеет свой тип маркера. * Радиус установлен в программе и не может задаваться пользователем. |

|  |  |
| --- | --- |
| UC26. Рядом-Фильтр |  |
| Рядом_-_Фильтр (28).png | **Precondition:**   * Переход с [UC25](#h.et7pzmmxchme) (Рядом)   **Description:**  На этом экране отображаются параметры фильтра для раздела Рядом.  **Flow:**    **Notes:**  Поведение аналогично поведению фильтра в [UC12](#h.c4estwc3saum)  Отображается 3 общих параметра: Круглосуточно, Работает сейчас, Есть вебсайт, а также текстовое поле для ввода ключевых слов.  Логика поиска по ключам, аналогична логике поиска в [UC15](#h.7olwbz4g06jb) (т.е. поиск по заведениям)  После применения фильтра, пользователь переходит на экран [UC25](#h.et7pzmmxchme) (Рядом), на котором отображаются только те заведения, которые соответствуют параметрам фильтра.  Выбранный фильтр, сохраняется в течении сессии. |

|  |  |
| --- | --- |
| UC27. Настройки |  |
| Настройки (31).png  Экран Настройки  Пуш_-_плашка (32).png  Плашка пуша внутри приложения | **Precondition:**   * Переход с [UC14](#h.5z69f4davqv2)   **Description:**  На этом экране отображаются настройки пуш уведомлений, в виде списка с переключателями.  **Flow:**   1. Пользователь вкл/выкл Акции и Скидки - ему приходят/не приходят уведомления, которые относятся к общему списку акций-скидок (Notes: 1,2). 2. Пользователь вкл/выкл Избранное - ему приходят/не приходят уведомления об акциях, которые относятся к списку избранных заведений (Notes: 3,4). 3. Пользователь нажимает на кнопку “Очистить кэш” - происходит очистка кэша: Удаляются все картинки и удаляются акции и скидки, у которых истекло время действия.   **Notes:**   * Пуш-уведомления доступны всем пользователям (авторизованным и нет). * Если в момент прихода пуш-уведомления, пользователь находился внутри приложения с верху выезжает плашка с тектом уведомления. * Пользователь может получать пуш-уведомления нескольких типов:  1. Появилась новая акция-скидка в общем списке акций.    1. Системный: <Название акции>    2. Плашка: аватар акции, название заведения, название акции, кнопка закрытия. 2. До окончания акции-скидки из общего списка акций-скидок осталось N дней.    1. Системный: <Название акциии>. Осталось N дней.    2. Плашка: аватар акции, название акции, Осталось N дней, кнопка закрытия. 3. Новая акция-скидка из списка избранных заведений. *Аналогично пт. 1.a, 1.b* 4. До окончания акции-скидки из списка избранных заведений осталось N дней. *Аналогично пт. 2.a, 2.b.* 5. Если пользователь нажимает на кнопку Закрыть - плашка исчезает 6. Плашка никогда не исчезает самостоятельно. 7. При появлении ново й плашки - предыдущая прячется. 8. При тапе на плашку:    1. пользователь переходит на детальный экран соответствующей акции, если еще не на данном экране.    2. если пользователь уже на экране соответствующей акции, то плашка просто прячется. 9. При тапе на системный пуш - открывается приложение, открывается детальный экран акции. |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Заказчик:**  **ИП Агаев Ф.Ф.**  Индивидуальный предприниматель  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ / Агаев Ф.Ф./  «01» октября 2014 г. | **Исполнитель :**  **ООО «Аппс Групп»**  Генеральный директор  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ /Батыршин Р.С./  «01» октября 2014 г. |