MVP DOCUMENT

Назва проєкту: Онлайн-платформа для гри Bridge

Версія: 0.1 (етап розробки MVP)

Дата: 18 березня 2025

# 1. Головна сторінка

Інтерфейс, що дає доступ до основних функцій:  
  
1. Кнопка для старту гри.  
2. Доступ до профілю користувача.  
3. Посилання на правила гри.  
4. Таблиця лідерів.

# 2. Гостьовий режим

Користувачі можуть приєднатися до гри без обов'язкової реєстрації, що дозволить тестувати гру без реєстрації та залучати більше гравців.

# 3. Ігрова кімната для 4 гравців

Базова ігрова кімната для чотирьох гравців:  
  
1. Механізм для старту гри за унікальним кодом.  
2. Реалізація ходів за допомогою клієнт-серверної взаємодії (C++ для логіки гри на сервері, Django для взаємодії з клієнтами).

# 4. Профіль користувача

1. Статистика про виграні/програні ігри.  
2. Можливість редагувати ім'я користувача та переглядати історію.

# 5. Таблиця лідерів

Відображення найкращих гравців за результатами ігор.

# 6. Правила гри Bridge

Простий доступ до правил гри Bridge для новачків.

# 7. Технологічний стек (для MVP)

1. \*\*Frontend:\*\* HTML, CSS, JavaScript (React або Vue для динамічного інтерфейсу).  
2. \*\*Backend:\*\* C++ для логіки гри та обробки ходів. Django для веб-інтерфейсу та взаємодії з базою даних.  
3. \*\*База даних:\*\* MySQL для зберігання даних користувачів і результатів ігор.

# 8. Тестування та фідбек

1. Залучення першої групи користувачів для тестування гри.  
2. Збір фідбеку щодо зручності інтерфейсу та ігрового процесу.

# 9. Кроки для реалізації MVP

1. \*\*Розробка серверної частини на C++:\*\* Реалізувати логіку гри та механіку ходів для чотирьох гравців.  
2. \*\*Створення клієнтської частини на JavaScript (React/Vue):\*\* Створити інтерфейс для гри, профілю, таблиці лідерів та правил.  
3. \*\*Зв'язок між сервером та клієнтом через HTTP API:\*\* Django відповідає за отримання і відправку даних через запити до сервера.  
4. \*\*Розгортання на сервері:\*\* Підготувати простий сервер для хостингу Django та C++ сервера.