VISION DOCUMENT

Назва проєкту: Онлайн-платформа для гри Bridge

Версія: 0.1 (етап проєктування)

Дата: 18 березня 2025

# 1. Вступ

Цей документ описує бачення майбутньої онлайн-платформи для гри в Bridge — популярної інтелектуальної карткової гри. Проєкт перебуває на концептуальному етапі, і його метою є створення зручного веб-сайту, який надасть змогу грати онлайн, навчатися та взаємодіяти з іншими гравцями. Документ слугує відправною точкою для формування вимог до системи.

# 2. Мета

Створити веб-платформу для гри Bridge, яка:  
  
1. буде доступною для новачків і досвідчених гравців;  
2. забезпечить можливість онлайн-ігри з іншими людьми;  
3. надасть доступ до базової інформації та навчальних матеріалів;  
4. дозволить зручно приєднуватися до ігор та вести статистику.

# 3. Контекст і передумови

Сьогодні немає простого україномовного рішення для онлайн-гри в Bridge.  
  
Більшість альтернатив складні, незручні або орієнтовані на вузьку аудиторію.  
  
Зростає зацікавленість у розумових іграх, що сприяє попиту на онлайн-версії.  
  
Наявна потреба у доступному сервісі, який об'єднає гру, навчання і спілкування.

# 4. Цільова аудиторія

1. Нові гравці, які хочуть вивчити Bridge.  
2. Люди, що вже грають офлайн і шукають онлайн-платформу.  
3. Шанувальники карткових стратегій, які хочуть змагатись або тренуватись.  
4. Соціальні гравці, що хочуть грати з друзями.

# 5. Передбачувані функції MVP

1. Головна сторінка з доступом до гри, профілю, лідерборду та правил.  
2. Кнопка “Грати” — старт гри або приєднання за кодом.  
3. Гостьовий режим — можливість грати без реєстрації.  
4. Профіль користувача зі статистикою.  
5. Сторінка з таблицею лідерів.  
6. Доступ до опису правил гри Bridge.  
7. Базова ігрова кімната на 4 гравців з картами, ходами, кодом гри.

# 6. Унікальна цінність

1. Простий, інтуїтивний веб-інтерфейс.  
2. Вхід без обов’язкової реєстрації.  
3. Адаптація під українськомовну аудиторію.  
4. Поєднання гри та навчання в одному середовищі.

# 7. Очікувані переваги після MVP

1. Перевірка життєздатності ідеї на реальних користувачах.  
2. Накопичення бази користувачів та фідбеку.  
3. Підготовка до розширення (чат, матчмейкінг, змагання).

# 8. Критерії успішності

1. Завершення першої онлайн-версії гри (4 гравці, одна партія).  
2. Щонайменше 100 користувачів протестують гру.  
3. 50% гравців завершують хоча б одну повну гру.  
4. Позитивна оцінка інтерфейсу і простоти входу.

# 9. Ризики та припущення

Припущення:

1. Bridge цікавий достатній кількості людей для запуску MVP.  
2. Користувачі готові грати в браузері без завантажень.

Ризики:

1. Можливі складнощі з логікою гри.  
2. Низька кількість активних гравців на старті.  
3. Відсутність ефективного залучення без реклами.