**ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ**

**Приложение SandessLearn**

**СОДЕРЖАНИЕ**

[1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ 3](#_Toc117550100)

[1.1 Наименование заказчика и исполнителя 3](#_Toc117550101)

[2. НАЗНАЧЕНИЕ И ЦЕЛИ РАЗВИТИЯ ПРИЛОЖЕНИЯ 4](#_Toc117550102)

[2.1 Назначения приложения 4](#_Toc117550103)

[2.2 Цели развития приложения 4](#_Toc117550104)

[2.3 Задачи приложения 4](#_Toc117550105)

[3. ТРЕБОВАНИЯ К ПРИЛОЖЕНИЮ 5](#_Toc117550106)

# ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

# Наименование заказчика и исполнителя

Государственным заказчиком работ является: Красильников Игорь Владимирович

Юридический адрес государственного заказчика: 125480, Москва, ул. Героев Панфиловцев, д.20.

Почтовый адрес государственного заказчика: 125047, г. Москва, Миусская пл., д.9.

Исполнителем работ является: Студенты группы КС-36: Усачев Сергей, Савельев Дмитрий, Перов Михаил, Парамонова Елена.

# НАЗНАЧЕНИЕ И ЦЕЛИ РАЗВИТИЯ ПРИЛОЖЕНИЯ

## Назначения приложения

Обучающая платформа для повышения навыков программирования в игровой форме, освоения базовых алгоритмов и решения логических задач.

## Цели развития приложения

Целями выполнения работ по развитию приложения являются:

* Помощь с освоением профессии в IT сфере в игровой форме;
* Изучение новых языков программирования;

## Задачи приложения

Задачами выполнения работ являются:

* Знакомство с основами программирования;
* Знакомство с будущей профессией;
* Изучение базовых алгоритмов;
* Усовершенствование навыков решения логических и алгоритмических задач с применением программирования;

# ТРЕБОВАНИЯ К ПРИЛОЖЕНИЮ

* Мобильное приложение под Android
* Игра текстовый линейный квест
* Суть игры – изучение языка программирования
* Сюжет игры: машинист решается поменять профессию на ИТ-специалиста. Постепенно игровой персонаж будет осваивать выбранную профессию, для этого пользователю необходимо будет решать логические задачи.
* Структура обучения будет подразделяться на модули, состоящие из тем.
* После запуска приложения пользователю необходимо будет либо войти в свой аккаунт, либо зарегистрироваться.
* После каждой темы пользователю будет необходимо решить тест и задачу по пройденному материалу. В конце каждого модуля последует большая итоговая задача.
* Задачи будут представлены в двух типах: классическое написание кода или правильная расстановка блоков кода.
* За правильно решённую задачу будет начисляться опыт, за который будет открываться новый уровень и доступ к следующему заданию.
* За качество выполнения задания, будет начисляться специальная валюта, за которую можно изменять внешний вид персонажа, продвигаться по сюжету и открывать специальные задания.
* Специальные задания будут представлять из себя собеседования.
* Покупка внутриигровых декоративных вещей, награды за ежедневный вход.
* Песочница для написания кода (текстовый редактор, возможность запускать код и видеть результат выполнения программы).
* Основная задача чтобы пользователь не вводил самостоятельно код. Большая часть заданий будет представлять из себя графическое программирование из блоков языка java.
* При каждом заходе в приложение без VIP аккаунта будет выскакивать баннер с просьбой его купить.
* Для открытия модульных задач необходимо либо просмотреть рекламу (1 раз), либо заплатить 50 кристаллов.
* Будет возможность покупки VIP аккаунта, что позволит полностью отключить рекламу и открыть все модульные задачи.
* За неправильно решённые 7 задачи подряд VIP аккаунт будет сниматься. Последующее восстановление повысит сумму покупки.
* За предоставление студенческого билета администрации будет выдаваться скидка 50%.
* За успешное прохождение курса пользователю будет выдаваться онлайн-сертификат в формате pdf.
* Пользователю будет предоставляться возможность получения обратной связи. (Техподдержка)
* Возможность расширения приложения.