

## Прототипы экранных форм

### Приветственная страница

Описание: страница встречает пользователя, через кнопку “Войти” происходит вход в систему

оценка

опт - 2 ч

пес - 6 ч

ср - 4 ч



### Вход в систему

ср - 9 ч

Описание: пользователь регистрируется в системе, если ранее не был зарегистрирован. Вводит email, пароль, принимает согласие условия приватности.

опт - 6 ч

пес - 12 ч

ср - 9 ч

Регистрация

**Sign up**

Email

Password

Verify password

☐ I use Terms of Privacy

**Sign up**

Общий раздел “Игры”

Описание: на этой странице можно создать квиз или найти ранее созданный

опт - 18 ч

пес - 42 ч

ср - 30 ч

Найти квиз

Создать собственный квиз

## Создание квиза

Описание: на этой странице создается и редактируется квиз

опт - 52 ч

пес - 120 ч

ср - 86 ч

Создание квиза

Quiz name

Question text

☐ Private Quiz?

Is correct? ☐  
☐  
☐

Answer weight

Add question

Delete quiz

Publish quiz

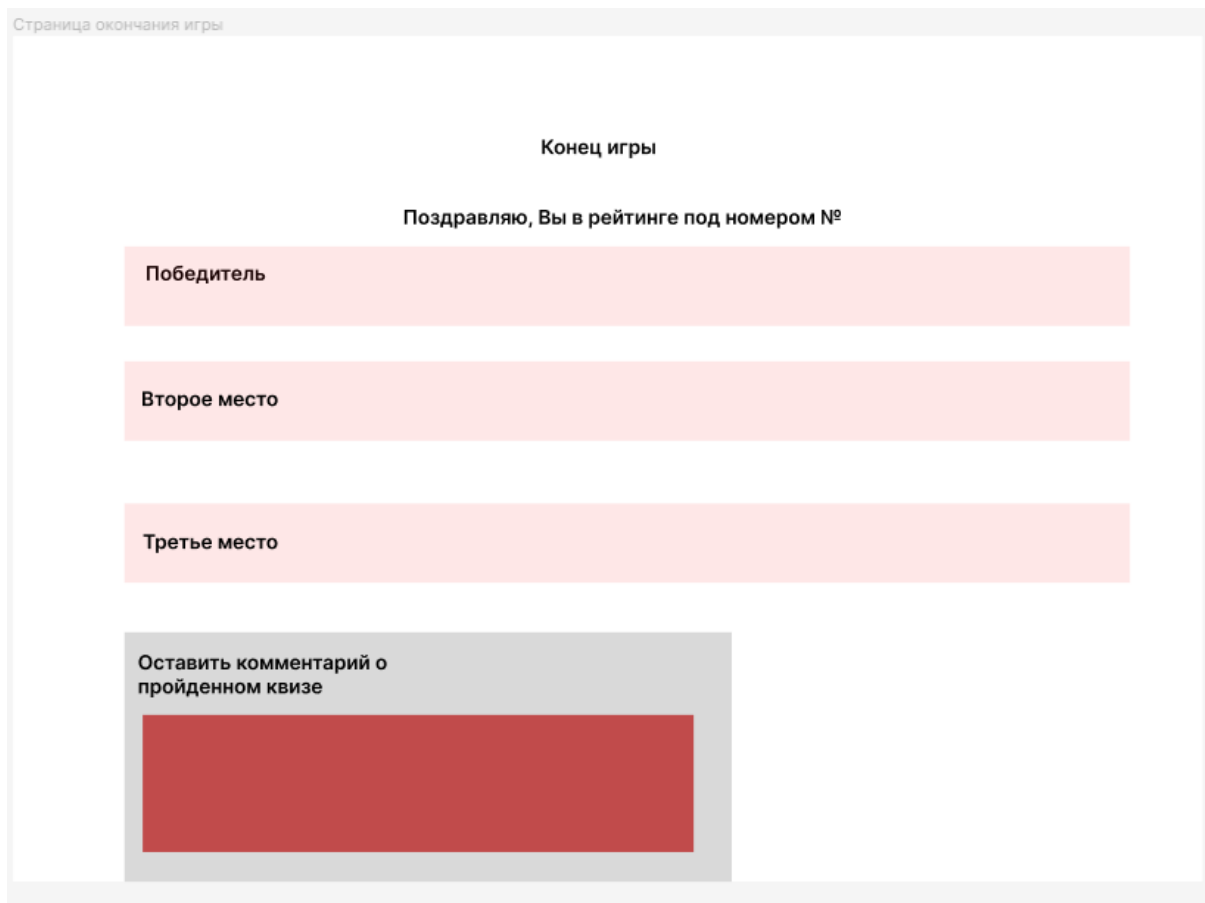
## Страница окончания игры

Описание: страница появляется после окончания игры, имеется статистика и возможность оставить комментарий.

опт - 20 ч

пес - 36 ч

ср - 28 ч



### Страница ожидания

Описание: страница появляется, когда пользователь переходит по ссылке-приглашению, но игра еще не началась, в настоящем времени присоединяются другие игроки, отображается их имена.

опт - 14 ч

пес - 30 ч

ср - 22 ч

Страница ожидания

**InQuiz**

**Ожидайте  
начала игры**

**Игрок 1**

**Игрок 2**

**Игрок 3**

Страница получения ссылки-приглашения

Описание: страница появляется, когда пользователь создал игру и ему надо пригласить игроков.

опт - 8 ч

пес - 14 ч

ср - 11 ч

**Поделитесь qr кодом  
для игроков**



**Или ссылкой-приглашением:  
<http://qwerty.com>**

### Страница игры

Описание: страница появляется, когда пользователь создал игру, присоединились все участники и игра началась.

опт - 46 ч

пес - 100 ч

ср - 73 ч

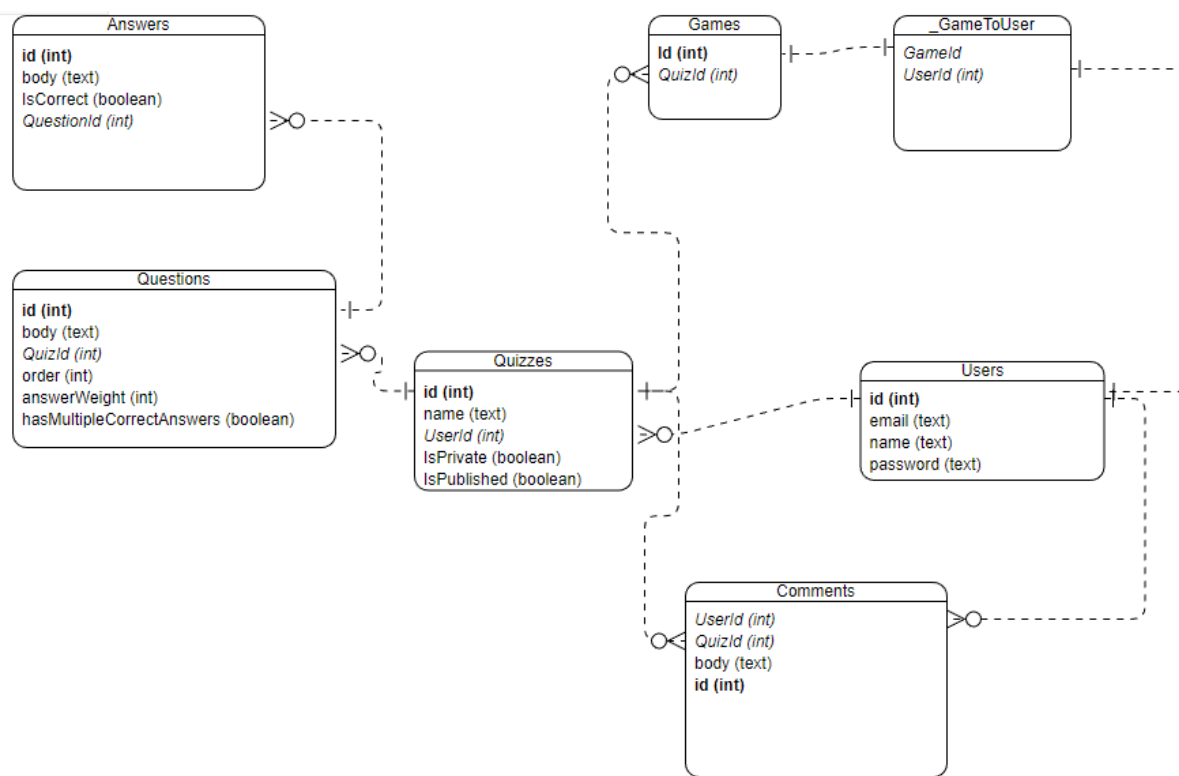


00:00

Вопрос?



## ER Диаграмма



## Разработка API игровой платформы для квизов

### №1

Функция: Регистрация пользователя

Описание действий: Пользователь регистрируется в системе через электронную почту с вводом пароля

Входная информация: логин, email почта, пароль

Выходная информация: подтверждение регистрации пользователя с последующим созданием личного кабинета

оценка

опт - 18 ч

пес - 26 ч

ср - 22 ч

### №2

Функция: Авторизация пользователя

Описание действий: Зарегистрированный ранее пользователь вводит логин/почту и пароль, чтобы авторизоваться в системе и иметь возможность создать квиз и игру по нему

Входная информация: логин/email почта, пароль

Выходная информация: вход в личный кабинет

оценка

опт - 10 ч

пес - 20 ч

ср - 15 ч

### **№3**

Функция: Создание квива

Описание действий: Пользователь нажимает на кнопку “Create” и выходит редактор квивов

Входная информация: id пользователя

Выходная информация: id квива

оценка

опт - 6 ч

пес - 14 ч

ср - 10 ч

### **№4**

Функция: Задать название квиву

Описание действий: Когда пользователь находится в редакторе форм, он задает название квиву

Входная информация: id квива, название

Выходная информация: квиву дано имя

оценка

опт - 1 ч

пес - 2 ч

ср - 1 ч

### **№5**

Функция: Создание вопросов

Описание действий: Когда пользователь находится в редакторе форм, он формулирует вопросы

Входная информация: id квива, текст вопроса

Выходная информация: id вопроса

оценка

опт - 1 ч  
пес - 4 ч  
ср - 2 ч

## **№6**

Функция: Создание ответов для вопроса

Описание действий: Когда пользователь находится в редакторе форм, пользователь вводит ответ на заданный им вопрос

Входная информация: id вопроса, текст ответов

Выходная информация: заданы ответы

оценка  
опт - 2 ч  
пес - 5 ч  
ср - 3 ч

## **№7**

Функция: Задание правильного ответа

Описание действий: Когда пользователь находится в редакторе форм, пользователь отмечает правильный ответ среди всех ответов

Входная информация: id ответа, булево значение: true- если правильный, false-неправильный

Выходная информация: отметка правильного ответа

оценка  
опт - 4 ч  
пес - 8 ч  
ср - 6 ч

## **№8**

Функция: Удаление ответа

Описание действий: Когда пользователь находится в редакторе форм, пользователь может удалить ответ

Входная информация: id ответа

Выходная информация: булево значение: true - если удалить, false - не удалять

оценка  
опт - 4 ч  
пес - 10 ч  
ср - 7 ч

## **№9**

Функция: Удаление вопроса

Описание действий: Когда пользователь находится в редакторе форм, пользователь может удалить вопрос

Входная информация: id вопроса: true - если удалить, false - не удалять

Выходная информация: булево значение

оценка

опт - 4 ч

пес - 12 ч

ср - 8 ч

## **№10**

Функция: Настройка приватности квиза

Описание действий: Когда пользователь находится в редакторе форм, пользователь может сделать квиз приватным/публичным

Входная информация: id квиза

Выходная информация: булево значение: true - если приватный, false - публичный

оценка

опт - 12 ч

пес - 22 ч

ср - 17 ч

## **№11**

Функция: Публикация квиза

Описание действий: Когда пользователь находится в редакторе форм, и он ввел вопросы, ответ, задал правильный ответ, пользователь публикует квиз и он сохраняется в разделе “Мои квизы”

Входная информация: id квиза

Выходная информация: булево значение: true - если опубликован, false - не опубликован

оценка

опт - 20 ч

пес - 32 ч

ср - 26 ч

## **№12**

Функция: Удаление квива

Описание действий: Когда пользователь находится в редакторе форм, пользователь может удалить квива при нажатии на кнопку “Delete”

Входная информация: id квива

Выходная информация: булевое значение: true- удален, false- не удален

оценка

опт - 8 ч

пес - 22 ч

ср - 15 ч

### **№13**

Функция: Задать вес ответу

Описание действий: Когда пользователь находится в редакторе форм, пользователь правильному ответу задает “вес”- количество баллов, которые будут даваться при правильном ответе

Входная информация: id вопроса, id ответа

Выходная информация: число (int)

оценка

опт - 1 ч

пес - 4 ч

ср - 2 ч

### **№14**

Функция: Создание игры по квиву

Описание действий: Когда пользователь опубликовал квива он находится в разделе “My quizzes”, где можно создать игру

Входная информация: id квива, id пользователя

Выходная информация: id игры

опт - 36 ч

пес - 80 ч

ср - 58 ч

### **№15**

Функция: Приглашение пользователей квива по сгенерированному числовому коду/qr коду

Описание действий: Когда пользователь создал игру по квиву, он приглашает участников с помощью сгенерированного числового кода/qr кода

Входная информация: сгенерированный случайным образом числовой код/qr код  
Выходная информация: id пользователей, прошедшие по сгенерированному числовому коду/qr коду, попадают в игру

опт - 4 ч

пес - 12 ч

ср - 8 ч

## **№16**

Функция: Ответить на вопросы

Описание действий: Пользователь отвечает на заданный вопрос

Входная информация: id ответа

Выходная информация: булево значение: true - правильный, false - неправильный

опт - 14 ч

пес - 34 ч

ср - 24 ч

## **№17**

Функция: Покинуть игру

Описание действий: Когда игрок находится в игре, он может ее покинуть по кнопке "Leave"

Входная информация: id игрока, id игры

Выходная информация: отметка об успешности прохождения

опт - 4 ч

пес - 20 ч

ср - 12 ч

## **№18**

Функция: Просмотр статистики по правильным ответам

Описание действий: После окончания игры возможен просмотр статистики по количеству отправленных правильных ответов среди игроков

Входная информация: id игрока

Выходная информация: отображение id игроков в порядке убывания по количеству набранных баллов за правильные ответы

ср - 47 ч

```

graph TD
    IP[Игровая платформа] --> P[Подготовка]
    IP --> D[Дизайн]
    IP --> PR[Проектирование]
    IP --> T[Тестирование]
    IP --> EN[пуск, наладка и сдача проекта]

    P --> F[формулировка целей и задач]
    P --> ST[Сбор требований]
    P --> PRW[план работ]
    P --> TZ[тз]

    F --> A[аудитория]
    F --> K[конкуренты]
    F --> C[цели]
    F --> Z[Задачи]

    ST --> O[общие]
    ST --> OS[определение сроков]

    PRW --> N[написание]

    D --> MS[макеты страниц]
    D --> AR[архитектура]
    D --> RP[Разработка по]

    MS --> K1[концепция]
    MS --> P1[прототипы]
    MS --> AD[адаптивы]

    AR --> K2[концепция]
    AR --> P2[прототипы]
    AR --> AD2[адаптивы]

    RP --> V[верстка осн разделов]
    RP --> B[базы данных]
    RP --> M1[Модуль пользователей]
    RP --> M2[Модуль редактора квизов]
    RP --> M3[Модуль игровой комнаты]

    T --> NK[написание контента]
    T --> D1[доработка]

    NK --> D2[доработка]
  
```

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1ENQmRkdv8vhV9Uh2iI6Dj3acwxe755COAzG9E8gaO1c/edit?usp=sharing>

[illegible]



## Общее время выполнения проекта

Имеется: 18 апи, 7 сущностей, 9 экранных форм

Итого: 555 часов (счет по среднему значению)