**АННОТАЦИЯ**

Основное назначение программы: тренировка быстрой печати и печати на скорость. Данный продукт предназначен для улучшения скорости работы за клавиатурой, развития мелкой моторики и обучению печати вслепую. В дальнейшем планируется улучшение проекта.

Пояснительная записка включает в себя следующие разделы:

* назначение и область применения;
* постановка задачи;
* описание программы;
* текст программы;
* программа и методика испытаний;
* руководство пользователя;
* мероприятия по информационной безопасности.

**СОДЕРЖАНИЕ**

[ВВЕДЕНИЕ 5](#_Toc137380540)

[1 Общие сведения 6](#_Toc137380540)

[2 Постановка задачи 7](#_Toc137380540)

[3 Описание проекта 8](#_Toc137380541)

[3.1 Общие сведения 8](#_Toc137380544)

[3.2 Функциональное назначение 8](#_Toc137380544)

[3.3 Описание логической структуры 8](#_Toc137380544)

[3.4 Используемые технические средства 10](#_Toc137380544)

[3.5 Вызов и загрузка 10](#_Toc137380544)

[3.6 Входные и выходные данные 10](#_Toc137380544)

[3.6.1 Входные и выходные данные лендинг-страницы 10](#_Toc137380544)

[3.6.2 Входные и выходные данные программы 11](#_Toc137380544)

[4 Программа и методика испытаний 12](#_Toc137380542)

[4.1 Объекты испытаний 12](#_Toc137380544)

[4.2 Цель испытаний 12](#_Toc137380544)

[4.3 Требования к программе 12](#_Toc137380544)

[4.4 Методы испытаний 12](#_Toc137380544)

[4.5 Тестовый пример 13](#_Toc137380544)

[4.5.1 Тестирование сайта 13](#_Toc137380544)

[4.5.2 Тестирование главного меню 14](#_Toc137380544)

[4.5.3 Тестирование персонажей 15](#_Toc137380544)

[5. Руководство пользователя 17](#_Toc137380543)

[5.1 Выполнение программы 17](#_Toc137380544)

[5.2 Сообщение пользователю 25](#_Toc137380545)

[6. Мероприятия по информационной безопасности 26](#_Toc137380546)

[ЗАКЛЮЧЕНИЕ 30](#_Toc137380547)

[ПРИЛОЖЕНИЕ 31](#_Toc137380548)

[СПИСОК ИСТОЧНИКОВ 47](#_Toc137380549)

**ВВЕДЕНИЕ**

Компьютеры стали неотъемлемой частью нашей жизни, а в особенности – мессенджеры и социальные сети. Мы постоянно пользуемся клавиатурой, мы пишем друзьям, ищем фильм, или книгу, а может, даже пишем книги.

Всё это требует времени, а если хочется научиться быстро печатать? Или даже вслепую?

Поэтому появилась идея создания клавиатурного тренажёра, имеющего удобный и дружелюбный интерфейс, приятный для глаз дизайн и хороший функционал.

Программа оформлена в форме веб-приложения, что даёт возможность зайти в программу через интернет, для входа любому пользователю, у которого есть возможность выхода в сеть.

В данном техническом задании будут рассмотрены основные функции программы, требования к архитектуре, дизайну, а также этапы разработки и планирования проекта.

**1 Назначение и область применения**

Данный проект предлагает не только эффективный инструмент, но и новый подход к решению проблем психического здоровья и благополучия. Программа может быть использована как в индивидуальной, так и в групповой работе, например, в рамках сеансов психотерапии. Кроме того, она может быть применена в корпоративной сфере, для улучшения работы коллективов и бизнес-процессов.

Аналогов данного приложения не много, в основном это стоки, где представлены экранные друзья от разных разработчиков. Самый популярный аналог в сети интернет - Shimeji Directory[[1]](#footnote-1). Однако, в отличии от аналогов, мой продукт адаптирован для предоставления психологической поддержки. Также, выбор персонажей, при скачивании приложения, доступен без использования интернета.

Достоинствами данного приложения являются:

* Наличие виртуальных персонажей (экранных друзей) с визуальными анимациями и разнообразными характерами для облегчения подачи информации;
* Возможность пользователю выбирать персонажа;
* Система меню Unity для упрощения навигации;
* Лэндинг-страница с презентацией программы.

Минусом приложения является возможность возникновения трудностей в процессе разработки программы, которые связаны с особенностями используемых технологий. К тому же большой объем памяти может быть затрачен на поддержание визуальных компонентов.

### **2 Постановка задачи**

Необходимо разработать лендинг-страницу и программу “Screen Friend”.

Лендинг-страница состоит из программных файлов на языке разметки HTML, языках программирования PHP, JavaScript и CSS. На странице реализован сервис Яндекс-метрика, предназначенный для оценки посещаемости веб-сайтов и анализа поведения пользователей. Также реализована форма связи по почте. Главная цель страницы – скачивание программы. Главная особенность страницы – использование параллакс-скроллинг-эффекта, который предназначен для привлечения внимания к продукту.

Для практического удобства пользователя, необходимо создать красивое и понятное меню, реализовать некоторые функции взаимодействия пользователя с программой через UI (User Interface).

В качестве среды разработки программы меню, был использован движок для игр, Unity2D. Unity широко известен в индустрии, как многоплатформенный игровой движок. Это инструмент для разработки двух и трёхмерных приложений и игр. Разработка реализуется с помощью языка программирования C#.

Для создания экранных друзей использовались технологии Windows Forms. Каждый персонаж обладает индивидуальным набором функций, которые написаны на языке программирования C#. Взаимодействие с ними доступно с помощью внешних устройств компьютера (мышь и клавиатура).

Также необходимо проработать базу знаний по решению проблем с эмоциональной неустойчивостью и реализовать завершенность персонажей

### **3 Описание проекта**

#### **3.1 Общие сведения**

Наименование лендинг-страницы: «ScreenFriend».

Наименование программы: «ScreenFriend».

* Приложение разработано с помощью игрового движка Unity2D и написано на языке программирования C#;
* Для презентации программы и её продвижения разработана лендинг-страница, которая доступна по ссылке: https://dp-latisheva.сделай.site/

#### **3.2 Функциональное назначение**

Приложение нацелено на оказание эмоциональной поддержки пользователю через взаимодействие пользователя с экранным другом с помощью клавиатуры и мыши.

#### **3.3 Описание логической структуры**

Лендинг-страница условно делится на два функциональных раздела. Первый раздел реализует функцию формы связи с помощью библиотеки phpmailer и SMTP протокола, а второй функцию отдачи файла с сервера.

Сначала подгружаются первые две сцены заставки, после сцена с меню. В меню реализовано три холста, каждый из которых принадлежит определенному персонажу. Между собой персонажи переключаются с помощью кнопок навигации. Ниже представлена логическая структура (рис. 1):

1. Приложение Shimeji для ПК. Настольный питомец Shimeji может перемещаться по вашему экрану и взаимодействовать с вашей мышью в Windows.  [↑](#footnote-ref-1)