Зміст

[Запити зацікавлених осіб 2](#_Toc463457511)

[Вступ 2](#_Toc463457512)

[Мета 2](#_Toc463457513)

[Короткий огляд продукту 2](#_Toc463457514)

[Контекст 2](#_Toc463457515)

[Ділові правила і приписки 3](#_Toc463457516)

[Призначення продукту 3](#_Toc463457517)

[Політика взаємодії з клієнтом 3](#_Toc463457518)

[Характеристика ділового процесу 3](#_Toc463457519)

[Сценарії 4](#_Toc463457520)

[Назва: перегляд статистики 4](#_Toc463457521)

[Назва: визначення техніки для користувачів. 4](#_Toc463457522)

[Назва: перегляд рекомендованої техніки 4](#_Toc463457523)

[Назва: тестування 5](#_Toc463457524)

[Функціональність 6](#_Toc463457525)

[Інтерфейси для користувачів 6](#_Toc463457526)

[Практичність 7](#_Toc463457527)

[Інтерфейc користувача 7](#_Toc463457528)

# Запити зацікавлених осіб

## Вступ

У цьому документі описуються запити зацікавлених осіб, якими є користувачі та керівники сервісу підбору техніки гри World of Tanks.

## Мета

Метою документа є визначення головних вимог до функціональності сервісу та логіки бізнес-процесу.

## Короткий огляд продукту

Веб-сервіс дозволяє користувачеві отримати дані ігрової статистики та список рекомендованої техніки відповідно особистому стилю гри. Особливістю сервісу є те, що користувачеві, який має занадто мало ігрового досвіду для отримання рекомендації, пропонується пройти тест на визначення схильності до певних видів техніки.

## Контекст

Перелік вимог, перераховних у цьому документі, є основою технічного завдання для розробки сервісу підбору техніки гри World of Tanks.

# Ділові правила і приписки

## Призначення продукту

Допомогти користувачам підібрати техніку, що відповідає особистому стилю його гри.

Організувати можливість підбору техніки як за ігровою статистикою, так і за результатами спеціального тесту для недосвідчених гравців.

Організувати зручний та швидкий перегляд ігрової статистики.

## Політика взаємодії з клієнтом

Клієнт завжди є учасником, оскільки для доступу до сервіс він повинен авторизуватись у системі wargaming.net.

## Характеристика ділового процесу

Для доступу до ресурсу клієнт повинен авторизуватися. Після цього він має можливість отримати рекомендації щодо ігрової техніки, попередньо пройшовши тест за необхідності. Також клієнт може переглянути свою статистику та оцінити роботу сервісу.

# Сценарії

### Назва: перегляд статистики

Учасники: користувач, система.

Передумова: користувач авторизований.

Основний сценарій:

1. Користувач натискає кнопку «Перегляд статистики».
2. Система відображає загальну статистику та інші розділи.
3. Користувач може завершити сценарій або перейти до одного з розділів статистики.

Результат: користувач перглянув статистику.

Виключні ситуації:

1. Користувач провів замало боїв для відображення статистки. Система виводить відповідне повідомлення.

### Назва: визначення техніки для користувачів.

Учасники: система.

Передумова: виконується сценарій «Перегляд рекомендованої техніки».

Основний сценарій:

1. Система отримує запит на отримання рекомендованої техніки (сценарій «Перегляд рекомендованої техніки»).
2. Система робить запит до бази даних на отримання статистики гравця. -------------------------------------------------------.
3. Система викликає метод прогнозування статистики для техніки, що гравець не використовував. Даний метод
4. Система повертає рекомендовану техніку.
5. Результат: сценарій «Перегляд рекомендованої техніки» отримує відповідь на запит.

### Назва: перегляд рекомендованої техніки

Учасники: користувач, система.

Передумова: користувач авторизований.

Основний сценарій:

1. Користувач натискає кнопку «Перегляд техніки».
2. Система виконує прогнозування найбільш властивої техніки для користувача на основі ігрового досвіду користувача та інших гравців.
3. Користувач завершує сценарій або може оцінити роботу сервісу.

Результат: користувач перглянув рекомендації.

Виключні ситуації:

1. Користувач провів замало боїв для відображення рекомендації. Система пропонує сценарій «Тестування» або можливість завершити роботу.

### Назва: тестування

Учасники: користувач, система.

Передумова: користувач не має достатньо статистики для отримання рекомендації техніки.

Основний сценарій:

1. Користувач заходить на сторніку «Тестування».
2. Система відображає питання тесту.
3. Користувач відповідає на питання та натискає кнопку «Завершити тестування».
4. Система обробляє результат та повертає користувача до сценарію «Перегляд рекомендованої техніки».

Результат: пройдено тест.

Виключні ситуації:

1. Користувач відповів не на всі питання. Система виводить відповідне повідомлення.

# Функціональність

Головні вимоги щодо функціональності, пред’явлені зацікавленими особами до предмету розробки, відносяться до категорій:

1. Користувачі.

## Інтерфейси для користувачів

1. Авторизація у системі.
2. Можливість переглядати статистику.
3. Можливість переглядати рекомендації ігрової техніки.
4. Можливість пройти тест.
5. Можливість оцінити роботу сервісу.

# Практичність

## Інтерфейc користувача

Інтерфейс користувача має бути зрозумілий. Для кращої навігації контент поділений на розділи.

Опис сценаріїв та варіантів використання



Рисунок 1 Загальна UseCaseModel діаграма

Таблиця 1. UseCase 1

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ID | UC001 | | |
| Назва | Вхід | | |
| Учасники | Зареєстрований користувач, Система | | |
| Передумова | Користувач повинен бути зареєстрованим | | |
| Результат | Зареєстрований користувач авторизований | | |
| Основний сценарій |  | Дії зареєстрованого користувача | Дії системи |
| 1 | Натискає кнопку «Вхід» |  |
| 2 |  | Відображає форму для вводу логіна та пароля |
| 3 | Вводить дані у форму, заповняючи поля «Логін» та «Пароль», натискає кнопку «Увійти» |  |
| 4 |  | Знаходить потрібний профіль та авторизує користувача |
| Виключні ситуації | Користувач не зареєстрований | | |
| Сутності | Профіль, Логін, Пароль | | |