**Постановка задачи**

**Организационно-экономическая сущность задачи**

**Наименование задачи:** Мобильное приложение “Легионариум”;

**Цель разработки:** развлечение рядового потребителя;

**Назначение:** данный программный продукт разрабатывается для людей любого возраста, желающим получить информацию о разнообразной магии из книг, сериалов и др.

**Периодичность использования:** когда скучно, по мере необходимости.

**Источники** **и** **способы** **получения** **данных:** Книги, вики, сериалы, фильмы и аниме.

**Обзор** **существующих** **аналогичных** **ПП**: Кроме Web-сайта Wikipedia и Wiki аналогичных ПП найдено не было, однако рассматривая данные сайты можно выделить их удобство использования, данные сайты имеют крайне удобные UI и UX, приложение “Легионариум” будет иметь тоже преимущество в удобстве интерфейса. Проблема рассматриваемых сайтов в зависимости от интернета, в разрабатываемом ПО данная проблема будет отсутствовать.

**Функциональные** **требования**

**Описание** **перечня** **функций** **и** **задач,** **которые** **должен** **выполнять** **будущий** **ПП:**

**Пользователь:**

1. Работать с библиотеками закладок, избранного и выделенного
2. Пользоваться библиотекой книг
3. Пользоваться разделом “Разблокировка”
4. Отправлять пожертвования разработчикам
5. Перемещаться по страницам книг
6. Добавлять и удалять из избранного, закладок и выделенного
7. Изменять тему программы(светлая/тёмная)
8. Изменять настройки программы
9. Изменять тематику заклинаний

**Описание** **процессов** **с** **входной,** **выходной** **и** **условно**-**постоянной** **информацией**

**Таблица** **1-Функции** **программы** **с** **описанием** **входной**, **выходной** **и** **условно**-**постоянной** **информации**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |
| № | Категория пользователей | Наименование процесса | Краткое описание алгоритма выполнения процесса | Входная информация | Выходная информация | Условно – постоянная информация |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 1 | Пользователь | Работа с библиотеками закладок, избранного и выделеного | Любому пользователю разрешено редактировать библиотеки избранного, закладок и выделенного | Страницы добавленные в библиотеки закладок и избранного,  Выделенный текст | Номер страницы,  Выделенный текст | Информация на страницах |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 2 | Пользователь | Использование библиотеки книг | Любому пользователю разрешено используя библиотеку книг переходить к разным книгам заклинаний | Отсутствует | Отсутствует | Книги |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 3 | Пользователь | Использование раздела “Разблокировка” | Любому пользователю разрешено использую раздел “Разблокировка” пройти тест по изученному материалу и разблокировать книги в библиотеке книг | Ответы пользователя | Результаты теста | Вопросы теста |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 4 | Пользователь | Отправка пожертвований разработчикам | Нажав на кнопку поддержать проект человек сможет отправить любую сумму в поддержку разработчиков и их проекта | Отправляе-  мая сумма | Благодар-  ность | Мин. сумма |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 5 | Пользователь | Перемещение по страницам книг | Нажимая на специальные стрелочки или свободные края книги пользователь может перемещаться по страницам книги | Нажимаемая стрелка | Номер страницы,  Текст страницы | Номера страниц |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 6 | Пользователь | Добавление и удаление из избранного, закладок и выделенного | Выделив текст и нажав специализированную кнопку пользователь может добавлять текст в нужную ему библиотеку | Выделенный текст | Добавление выделенного текста в библиотеку |  |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 7 | Пользователь | Изменение темы программы (светлая/тёмная) | Нажав спец. кнопку пользователь может изменить тему программы с тёмной на светлую и наоборот |  |  | Цвета тем |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | Пользователь | Изменение настройки программы | Перейдя в настройки пользователь может регулировать настройки программы по его желанию | Изменение настроек | Изменение внешнего вида программы | Настройки по умолчанию |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 9 | Пользователь | Изменение тематику заклинаний | Нажав спец. кнопку пользователь может изменить тематику заклинаний с тёмных на светлые заклинания и наоборот |  |  |  |

**Эксплуатационные** **требования**

**Требования** **к** **применению:** Помогает заинтересованному пользователю разобраться в теме заклинаний.

**Требования** **к** **реализации:** Для реализации иконок и задних фонов должны использоваться Aseprite и Adobe Photoshop. Для реализации интерактивных объектов должен использоваться язык Kotlin.

**Требования** **к** **интерфейсу:** При разработке мобильного ПО должны использоваться преимущественно тёмно-синий/фиолетовый цвета для тёмной темы и берюзовые/серебрянные цвета длясветлой темы. Грамотный UI и UX. Мобильное ПО должно адаптироваться под разные разрешения экранов телефонов.