**1** ВВЕДЕНИЕ

Проект будет являться приложением для проверки знания фильмов, ранее просмотренных пользователем.

Приложение будет предоставлять кадр из фильма и четыре варианта названия фильма (одно из которых соответствует изображению). Пользователю необходимо будет найти подходящий ответ, за правильные ответы будут начисляться очки, в противном случае пользователь теряет одну из трех «жизней», когда жизней не остается или истекает время, предоставленное для выбора ответа – игра заканчивается.

Кадры из фильмов будут выбраны на основе аккаунта на сайте kinopoisk.ru. Также будет предусмотрена система ведения рекордов.

Название проекта соответствует тематике: **“film expert**”.

**2** ТРЕБОВАНИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

**2.1** Программные интерфейсы

Проект будет создан с помощью Android SDK .

**2.2** Интерфейс пользователя

Интерфейс будет обеспечивать простоту и интуитивность управления.

Прототипы интерфейса и схема взаимодействия экранов будут приложены в виде мокапов.

**2.3** Характеристики пользователей

Проект нацелен на широкую аудиторию, интересующейся кинематографом.

Возрастные ограничения накладываться не будут .

**2.4** Предположения и зависимости

В процессе разработки приложение может обрести дополнительный функционал, а также усовершенствовать первоначальный интерфейс в зависимости от возникновения новых идей, выявления недочетов и др.

**3** СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

**3.1** Функциональные требования

1. Реализация главного экрана приложения, содержащего:

. Кнопку “start”(пользователь начинает игру).  
. Кнопку “help”(пользователь видит правила игры, информацию о приложении)

2. Реализация экрана, отображающего процесс игры.

3. Реализация экрана приостановки хода игры, содержащего:

. Кнопку “continue”(пользователь продолжает игру после паузы)

. Кнопку ”back”(пользователь возвращается к главному экрану)

4. Реализация экрана завершения игры, отображающего количество очков, набранных пользователем в ходе игры и действующий рекорд , а также содержащего :  
 . Кнопку “back”(пользователь возвращается к главному экрану)

. Кнопку “again”(пользователь снова начинает игру)

**3.2** Нефункциональные требования

1. Хранения данных – данные будут храниться в файле для постоянного хранения.

2. Удобство использования – приложение должно иметь простой и понятный интерфейс.