# Требования

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ID | Описание | Важность | Часы |
| 1. Функциональные требования | | | |
| 1.1. Требования не авторизованных пользователей | | | |
| FR-1 | Приложение должно предоставлять пользователям возможность зарегистрироваться в сети. | MH |  |
| FR-2 | Пользователь должен иметь возможность указать свой никнейм и установить пароль. | МH |  |
| FR-3 | Приложение должно предоставлять пользователю возможность авторизоваться в системе с помощью своего пароля и никнейма. | МH |  |
| FR-4 | Приложение должно предоставить пользователю возможность авторизоваться с помощью социальных сетей. | SH |  |
| FR-6 | Приложение должно предоставить пользователю возможность сменить язык интерфейса. 2 доступных: Eng, Рус. | SH |  |
| FR-7 | Приложение должно предоставить пользователю возможность изменять Dark/Long mode. | CH |  |
| 1.2. Требования авторизованных пользователей | | | |
| FR-8 | Система должна предоставлять пользователю возможность ознакомиться со списком всех остальных зарегистрированных пользователей. | SH |  |
| FR-9 | Система должна предоставлять возможность поиска пользователей по никнейму в списке всех пользователей. | SH |  |
| FR-10 | Система должна предоставлять пользователю возможность ознакомиться с топ 10 игроков по суммарному количеству убийств, среди не скрывших статистику. | CH |  |
| FR-11 | Приложение должно предоставлять пользователю статистику набранного им уровня и очков по каждому из классов (Assault, Support, Engineer, Recon) в удобном интерфейсе. | MH |  |
| FR-12 | Система должна предоставлять возможность просмотра статистики других пользователей, за исключением тех, которые её скрыли. | SH |  |
| FR-13 | Система должна предоставлять возможность сокрытия своей статистики от других пользователей, за исключением тех, которые имею права администратора. | CH |  |
| FR-14 | Система должна в наглядном виде демонстрировать характеристики всего существующего в приложении оборудования. | MH |  |
| FR-15 | Система должна предоставлять пользователю список доступных ему камуфляжей/специализаций/гаджетов/оружия в соответствии с набранным им уровнем и очками классов. | MH |  |
| FR-16 | Система должна предоставлять пользователю возможность просмотра количества совершённых им убийств из открытого им оружия. | MH |  |
| FR-17 | Система должна предоставлять возможность просмотра доступных пользователю апгрейдов для каждого открытого им вида оружия, в соответствии с количеством, совершённых им убийств посредством этого оружия. | MH |  |
| FR-18 | Система должна предоставлять пользователю возможность узнать требуемый уровень и количество классовых очков для открытия камуфляжей, специализаций, типов оружия, гаджетов. | MH |  |
| FR-19 | Система должна предоставлять пользователю возможность узнать требуемое количество убийств на открытых им видах оружия для открытия к ним определённых апгрейдов. | MH |  |
| 1.2.1 Требования пользователей с правами администратора | | | |
| FR-20 | Система должна предоставлять администраторам возможность добавлять/изменять/удалять записи в базе данных в таблицах:  CAMOS  SPECIALIZATIONS  WEAPON  GADGETS  COMMON\_WEAPONS  CLASS\_WEPONS  UPGRADES | MH |  |
| FR-21 | Система должна предоставлять администраторам возможность просмотра статистики скрывших её пользователей. | MH |  |
| 2. Не функциональные требования | | | |
| NFR-1 | Система должна хранить все необходимые ей значения в базе данных. | MH |  |
| NFR-2 | Информация о статистике пользователей пользователей должна извлекаться из базы данных ресурса bf3stats.com, посредством «Battlefield 3 Stats JSON API». | MH |  |
| NFR-3 | Уровень back-end должен быть основан на Spring. | MH |  |
| NFR-4 | Уровень front-end должен быть построен на Google Web Toolkit (gwt) с использованием библиотеки Vaadin. | MH |  |
| NFR-5 | Все веб-интерфейсы системы должны быть адаптированы для отображения в 3 режимах:  "Десктопный" - для устройств, ширина экрана которых равна или превышает 1202 пикселей.  "Планшетный" - для устройств, ширина экрана которых равна или превышает 774, но меньше 1202 пикселей. | MH |  |