

MEGABRAIN

[Название]

Техническое задание

MegaBrain

01.11.2016



Оглавление

Введение	4
1 Основание для разработки проекта	5
1.1 Назначение проекта.....	5
1.2 Монетизация проекта.....	5
2 Структура проекта. Интерфейс	7
2.1 Экраны авторизации и регистрации	8
2.2 Экран профиля.....	9
2.3 Экран виртуального города.....	12
2.4 Экраны объекта (кафе, магазины, прочее).....	17
2.5 Экраны клубов	19
3 Функционал и сервисы веб-игры.....	21
3.1 Интеграция с внешними ресурсами	29
3.2 Чат	29
3.3 Фотоальбомы	31
3.4 Поиск пользователей и настройка фильтров.....	32
3.5 Режимы работы проекта	33
3.6 Сообщения и уведомления	34
3.7 Настройки приватности и конфиденциальности	37
4 Требования к видам обеспечения	38
4.1 Требования к лингвистическому обеспечению.....	38
4.2 Требования к программному обеспечению	38
4.3 Требования к математическому обеспечению	38
4.4 Требования к информационному обеспечению	39
5 Требования к надежности.....	40
5.1 Сервер. Хранение информации.....	41
6 Требования к эргономике и технической эстетике проекта	43
6.1 Требования к дизайну	43
6.2 Требования к обратной связи.....	43

7 Администрирование.....	44
8 Требования к программной документации.....	47
9 Стадии и этапы разработки проекта.....	48
9.1 Порядок контроля и приемки.....	48
9.2 Требования к последующему сопровождению и гарантии	48
Приложение А – Список доступных покупок интернет-проекта.....	50

Введение

Настоящее техническое задание описывает требования, предъявляемые к интернет-проекту "(Коммерческое название)". Предприятием-разработчиком является "(согласно Устава)", предприятием-заказчиком "(согласно Устава)".

1 Основание для разработки проекта

Основание для разработки интернет-проекта является договор № _____ между предприятием-разработчиком и предприятием-заказчиком.

1.1 Назначение проекта

Назначением проекта является создание уникальной системы знакомств, интегрирующей в своем составе элементы веб-игры и типового сайта знакомств.

1.2 Монетизация проекта

Все покупки в любом режиме работы интернет-проекта должны осуществляться через внутреннюю валюту проекта.

Пользователь должен иметь возможность платного и бесплатного пополнения счета внутренней валюты проекта. К бесплатным методам пополнения счета внутренней валюты относятся:

- система поощрений за регулярный онлайн в интернет-проекте:
 - при первом посещении проекта раз в сутки пользователь должен получать __ у.е.;
 - при посещении проекта 10 дней подряд пользователь должен получать __ у.е..
- система поощрений за распространение интернет-проекта:
 - "Поделиться ссылкой на интернет-проект" в социальных сетях Facebook, Вконтакте, Одноклассники – пользователь должен получать __ у.е.;
 - "Привести друга" через контакты gmail.com, социальных сетей Facebook, Вконтакте, Одноклассники – пользователь должен получать __ у.е. (при условии регистрации);
- [Конфиденциально]

В интернет-проекте должна быть предусмотрена возможность продажи внутренней валюты проекта по курсу 1 у.е. = 1 ... (курс может изменяться администратором по согласованию с заказчиком).

Должна быть предусмотрена возможность покупки пользователем VIP-аккаунта.

Возможности VIP-аккаунта:

– предоставляет расширенные настройки профиля (добавление пунктов "Кто может видеть вашего персонажа" и "Кто может к вам обращаться" – новые настройки обновляют настройки по умолчанию):

- по типу ориентации – гетеро, гомо, би, все;
- по возрасту (от и до) – мужчины, женщины;

– добавление "режима невидимки" (возможность пользователя отключать видимость персонажа в режиме виртуального города, при этом за пользователем должна сохраняться возможность перемещения и взаимодействия с элементами виртуального города).

– предоставляет возможность просмотра карты виртуального города с отметками кафе/клубов/элементов взаимодействия;

– бесплатное создание анимированного 3D-аватара персонажа;

– пакеты бонусов (монеты/подарки/заказы в кафе);

– создания публичных/закрытых клубов по упрощенному алгоритму;

– вступление в закрытые клубы упрощенному алгоритму (как для публичных);

– просмотр приватных фотоальбомов и фотографий пользователей;


– ...

Пользователь должен иметь возможность покупки некоторых отдельных элементов VIP-аккаунта. Список доступных покупок приведен в приложении А настоящего документа.

2 Структура проекта. Интерфейс

Данные проекта являются общими для любого режима работы. Переход между режимами должен быть реализован с помощью специальной кнопки, внизу экрана. Общая структура интернет-проекта показана в таблице 1.

Таблица 1 - Структура основного экрана

		Виртуальный город	Настройки	Профиль	Вход/Выход
Сообщения		Рабочая область			
Посетители					
Оповещения					
Поиск					
Фотографии					
Мобильная версия Веб-игры	Сайт знакомств ↔ Веб-игра				

Примечание - интерфейс рабочей области зависит от конкретного окна, открытого пользователем.

На основном экране проекта должны располагаться следующие кнопки:

– [Сообщения], [Посетители], [Оповещения], [Поиск], [Фотографии], [Настройки], [Профиль], при нажатии на которые система выводит в рабочей области соответствующие меню сайта;

- [Виртуальный город] – при нажатии система должна перевести наполнение рабочей области сайта в режим Веб-игры;
- [Мобильная версия сайта] – при нажатии система должна включать режим Веб-игры на полный экран мобильного устройства, при этом на экране должны отсутствовать элементы интерфейса основного экрана (для возврата на полную версию сайта должна быть предусмотрена кнопка возврата);
- [Вход/Выход] – при нажатии на которую, пользователь должен иметь возможность входа (авторизации) и выхода из авторизованного профиля сайта.

В режиме виртуального города в рабочей области интерфейса экрана должен располагаться список пользователей.

2.1 Экраны авторизации и регистрации

Для того чтобы впервые войти в систему интернет-проекта пользователю необходимо пройти процедуру регистрации. Процедура регистрации предназначена для формирования начального профиля пользователя. Экран регистрации должен содержать следующие поля, предлагаемые к заполнению пользователем:

- 1) Адрес электронной почты (обязательное поле);
- 2) Пароль (обязательное поле; уникальная комбинация не менее 6 символов);
- 3) Повтор пароля (обязательное поле; символы должны совпадать с полем (2)).

Система должна предусматривать возможность регистрации через аккаунты социальных сетей Facebook, Вконтакте, Одноклассники, при нажатии на соответствующие кнопки, и прохождения процедуры авторизации в социальных сетях через интерфейс интернет-проекта. При регистрации в интернет-проекте через социальные сети, данные профиля пользователя интернет-проекта должны автоматически заполняться имеющимися данными социальных сетей.

После заполнения пользователем данных при регистрации, на указанный адрес электронной почты должно отсылаться сообщение, содержащее в себе

ссылку активации, при нажатии на которую пользователь подтверждает свою регистрацию.

Экран авторизации должен содержать в себе следующие поля:

- 1) Логин (Адрес электронной почты , указанные при регистрации);
- 2) Пароль (должен совпадать с указанным при регистрации (2));
- 3) Кнопку [Забыли пароль?].

Экран авторизации должен позволять возможность авторизации в интернет-проекте через аккаунты социальных сетей Facebook, Вконтакте, Одноклассники, при нажатии на соответствующие кнопки, и прохождения процедуры авторизации в социальных сетях через интерфейс интернет-проекта.

После прохождения процедуры авторизации, при каждом последующим посещении интернет-проекта пользователю не требуется проходить повторную процедуру авторизации. Система должна сохранять данные о пройденной авторизации. Пользователь обязан проходить повторную авторизацию только в случае выхода из учетной записи интернет-проекта.

В случае если пользователь не имеет возможности корректно ввести свой пароль, при нажатии на кнопку [Забыли пароль?] система должна отправлять на электронную почту, указанную при регистрации (11), данные о новом пароле и ссылке активации профиля пользователя.

2.2 Экран профиля

Экран профиля доступен в любом режиме работы интернет-проекта.

После первого прохождения авторизации пользователь должен заполнить набор основных данных профиля:

- 1) Имя (обязательное поле);
- 2) Фамилия (не обязательное поле);
- 3) Загрузка фотографии (при отсутствии фотографии пользователю предлагается один из стандартных аватаров на выбор, ограничение к файлу - формат jpeg, не более 12 Мбайт);
- 4) Дата рождения (обязательное поле формата XX.месяц.XXXX);

5) Пол (обязательное поле формата мужской/женский);

6) Указание "О себе" (необязательное текстовое поле размером до 500 символов);

7) Номер телефона (не обязательное поле 10 цифр);

8) Адрес электронной почты (обязательное поле);

Пользователь должен иметь возможность заполнения расширенных данных профиля пользователя:

1. Указание об ориентации:

1.1. Гетеро;

1.2. Гомо;

1.3. Би;

1.4. Не указано (не высвечивается)

2. Данные о физических показателях:

2.1. Рост (XXX см);

2.2. Вес (XX или XXX кг);

2.3. Телосложение:

2.3.1. Стройный(ая);

2.3.2. Спортивный(ая);

2.3.3. Плотный(ая);

2.3.4. Полный(ая).

3. Данные для фильтрации в поиске пользователей "Я ищу ...":

3.1. Пол (мужчина/женщина);

3.2. Возраст (в формате от XX до XX лет);

3.3. Рост (от XXX до XXX см);

3.4. Вес (от XX до XX кг или от XX до XXX кг);

3.5. Ориентация (аналогично пункту 1, должна быть предусмотрена возможность выбора множества значений)

4. Указание о цели знакомства "Знакомлюсь для..." (должна быть предусмотрена возможность выбора множества значений):

4.1. Отношения;

4.2. Интим;

4.3. Дружба;

4.4. Переписка;

4.5. Флирт;

4.6. Путешествия.

5. Фотографии (с возможностью добавления/редактирования/удаления фотографий).

6. Страна/город (заполняется автоматически при помощи геолокации, по умолчанию на карте виртуального города будут показываться пользователи из данного региона, возможен показ всех пользователей по стране, при включении соответствующей опции).

7. Данные о персонаже пользователя.

Система должна иметь возможность самостоятельно анимировать аватар (главную фотографию) пользователя при переходе из режима Сайта знакомств в режим Веб-игры. При отсутствии фотографии, система должна предложить на выбор несколько стандартных анимированных аватаров¹. При первичном входе в режим веб-игры система должна отсылать пользователя к экрану настроек для создания своего персонажа.

Различия экрана в режимах работы показаны в таблице 2:

¹ Допускается возможность использования конструктора анимированных аватаров.

Таблица 2 - Характеристики режимов работы интернет-проекта

[Конфиденциально]

2.3 Экран виртуального города

Экран виртуального города доступен только в [Конфиденциально].

Экран виртуального города представляет собой 3D карту с возможностью масштабирования – размерность от 0,1х до 10х (детальный просмотр объектов взаимодействия/персонажей пользователей должен быть доступен в информационных окнах объектов/персонажей). Масштабирование должно осуществляться при помощи колеса мыши/виртуального джойстика.

Пользователь должен осуществлять взаимодействие с виртуальным миром в режиме "от 3 лица". Регламент угла обзора камеры задается по согласованию с Заказчиком. Необходимо предусмотреть возможность добавления режима взаимодействия с виртуальным миром "от 1 лица" в перспективе развития проекта. Пользователь должен иметь возможность вращать камеру обзора.

На экране виртуального города должны показываться все пользователи. Пользователь должен иметь возможность отключения показа оффлайн пользователей на карте виртуального города.

На экране виртуального города пользователь должен иметь возможность переключения и просмотра следующих списков, путем простановки символа "V" в соответствующих полях:

- список онлайн/оффлайн пользователей (должен быть открыт по умолчанию);
- список клубов.

Пользователи должны быть рассортированы в списке по критерию онлайн/оффлайн с приоритетом демонстрации онлайн-пользователей. В случае, если какой-либо пользователь не заходил на интернет-портал в течение 3 месяцев, имя данного пользователя должно быть исключено из списка оффлайн-пользователей. За определенное время до удаления системой должно высылаться на почту письмо с уведомлением пользователя о скором исключении из списка оффлайн пользователей. Сроки высылаемого уведомления и удаления имени пользователя из списка оффлайн-пользователей должен устанавливаться администратором согласно [пункту 7](#) настоящего документа. Должна быть предусмотрена возможность свертывания списка пользователей до онлайн-пользователей.

На карте экрана могут размещаться типовые объекты:

- Основные объекты;
- Клубы;
- Другие по согласованию с заказчиком.

Объекты на карте должны редактироваться только администратором по согласованию с заказчиком.

Пользователь должен иметь возможность миграции по карте экрана.

В основе карты виртуального города должна быть расположена виртуальная координатная сетка, т.е. структурно вся карта виртуального города разбита на клетки (квадраты). Площадь города должна иметь возможность регулироваться администратором. При миграции в виртуальном городе каждый персонаж пользователя должен занимать 1 клетку. Ширина улиц, площадь объектов - регулируется администратором. При демонстрации виртуального города координатная сетка не должна быть видна пользователям.

Пользователь должен иметь возможность перемещения на любую незанятую клетку карты виртуального города следующими способами:

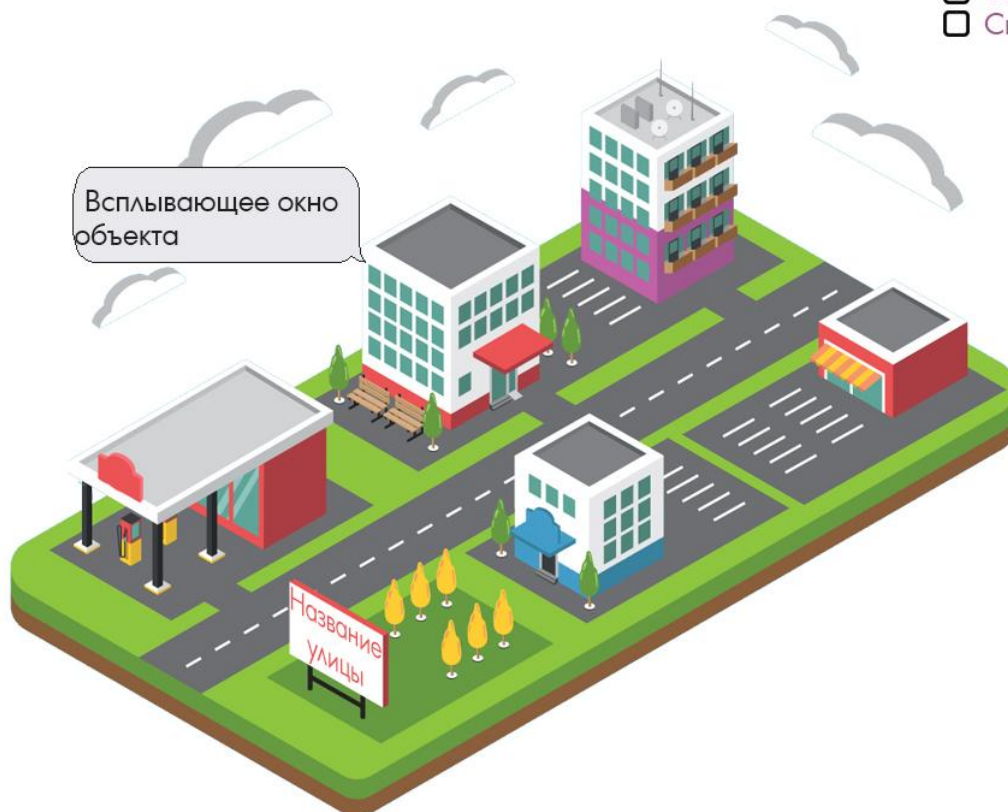
- при помощи нажатия левой кнопки мыши на клетку координатной сетки на персональном компьютере (далее - ПК) или на сенсорный экран устройства;
- путем непосредственного перемещения персонажа пользователя при помощи виртуального джойстика/стрелок на клавиатуре.

Для ускорения процесса перемещения персонажей на большие расстояния внутри виртуального города необходимо введение ускоренного процесса перемещения. При задании конечной точки перемещения на карте виртуального города, система должна автоматически ускорять скорость движения персонажа относительно обычной. Расстояние активации ускоренного режима, скорость передвижения персонажей пользователей должны устанавливаться администратором согласно [пункту 7](#) настоящего документа.

При нажатии на аватар (персонаж) другого пользователя система должна открывать всплывающее информационное окно. Информационное окно персонажа должно соответствовать [пункту 3](#) настоящего документа.

При нажатии на конкретный объект система должна отсылать пользователя к экрану этого объекта. Модель виртуального города показана на рисунке 1.

- ☒ Список пользователей
☐ Список клубов



Онлайн

Пользователь 1

Пользователь 2

Пользователь 3

...

Оффлайн

Пользователь 1

Пользователь 2

Пользователь 3

...




 Джойстик виртуального города

Рисунок 1 - Модель виртуального города

Пользователь должен иметь возможность совершать действия согласно таблице 3:

Таблица 3 - Функционал макета виртуального города

Входной сигнал	Действие
Левая кнопка мыши на ПК или нажатие на сенсор на мобильном устройстве	Перемещение персонажа пользователя на соответствующую клетку в виртуальном городе
Левая кнопка мыши на ПК или нажатие на сенсор на мобильном устройстве при наведении на персонажа пользователя	Всплывающее окно с информацией о пользователе, согласно пункта 3 настоящего документа
Левая кнопка мыши на ПК или нажатие на сенсор на мобильном устройстве при наведении на персонажа другого пользователя	Всплывающее окно с информацией о соответствующем пользователе, согласно пункта 3 настоящего документа
Левая кнопка мыши на ПК или нажатие на сенсор на мобильном устройстве при	Вызывает всплывающее окно с информацией об объекте

наведении на объект города (кафе, клуб и т.д.) при одиночном нажатии	
Левая кнопка мыши на ПК или нажатие на сенсор на мобильном устройстве при наведении на объект города (кафе, клуб и т.д.) при двойном нажатии	Перемещение пользователя на соответствующий экран объекта согласно пункту 2.4 и пункту 2.5 настоящего документа
[]	Вызывает функцию джойстика виртуального города
[]	Выход в режим сайта знакомств на экран профиля пользователя.
[]	Вызов окна фильтрации пользователей согласно пункта 3.4 настоящего документа
<input checked="" type="checkbox"/> Список пользователей	Выводит на экран список онлайн/офлайн пользователей. Список открыт по умолчанию.
<input checked="" type="checkbox"/> Список клубов	Выводит на экран список доступных клубов
[Пользователь X] если пользователь онлайн в режиме веб-игры	Переносит к пользователю к персонажу запрашиваемого пользователя (на экран виртуального города или экран объекта), открывает всплывающее окно запрашиваемого пользователя
[Пользователь X] если пользователь оффлайн или онлайн в режиме сайта знакомств	Переносит пользователя на экран профиля пользователя

На всплывающем окне объекта должно быть указано:

- название объекта;
- количество онлайн-посетителей объекта;
- ограничение приватности объекта (открытый/закрытый);
- кнопку запроса о вступлении в клуб (для объекта типа "клуб");
- краткое описание объекта (редактируется администратором).

Джойстик виртуального города должен предусматривать возможность:

- перемещения камеры пользователя по экрану виртуального города (в случае если размерность экрана виртуального города с учетом масштабирования больше размерности устройства пользователя);
- перемещение пользователя по клеткам координатной сетки виртуального города;

- поворот угла камеры пользователя;
- масштабирование от размерности 0,1х до размерности 10х.

Под окном виртуального города (см таблицу 1 [пункта 2](#) настоящего документа) должна располагаться область чата виртуального города согласно [пункта 3.2](#) настоящего документа.

2.4 Экраны объекта (кафе, магазины, прочее)

Структура экрана должна быть унифицированной для каждого типа объекта. Дизайн экрана должен быть уникален для каждого объекта.

На экране объекта должны располагаться внутренние объекты (столики и т.д) и персонажи-посетители объекта согласно примененной фильтрации (см [пункт 3.4](#) настоящего документа). На экране должны быть показаны только онлайн-пользователи.

Фоновые рисунки экранов объектов должны быть согласованы с заказчиком согласно [пункта 6.1](#) настоящего документа.

Объекты должны быть выполнены в 2D анимации.

Возможность диалога между пользователями в кафе должна быть реализована ниже окна рабочей области экрана (см таблицу 1 [пункта 2](#) настоящего документа), в виде отдельного окна чата согласно [пункта 3.2](#) настоящего документа.

Макет экрана кафе представлен на рисунке 2.





Рисунок 2 - Макет экрана кафе

При нажатии на внутренний объект кафе (или аналогичного объекта) должны появляться иконки кнопок возможных действий пользователя.

Перечень возможных действий показан в таблице 4.

Таблица 4 - Перечень действий экрана объекта

Внутренний объект	Входной сигнал	Действие
Непосредственно экран	[]	Вызывает окно дополнительных платных услуг (алкогольные напитки, цветы, десерты)
	[]	Вызывает окно настройки фоновой музыки (платная услуга)
	[]	Закрытие экрана объекта, персонаж пользователя перемещается на экран виртуального города

Персонаж за столиком с персонажем пользователя		Открыть всплывающее информационное окно персонажа согласно пункта 3 настоящего документа. Персонаж-контрагент получает уведомление о просмотре
Персонаж пользователя		Полученное уведомление согласно пункта 3.6 настоящего документа

Все остальные внутренние объекты на экране являются декоративными.

2.5 Экраны клубов

Клубы могут создаваться администрацией, либо пользователями интернет-проекта. На экране клуба должна быть указана информация о создателе и о его модераторах.

Клубы должны быть дифференцированы по настройкам приватности²:

- публичные - пользователь должен иметь возможность свободно вступить в клуб;
- закрытые - пользователь должен иметь возможность вступить в клуб по разрешению администратора.

На экране клуба должны располагаться внутренние объекты, список персонажей-участников клуба с индикатором онлайн/оффлайн, окно общего чата объекта – ниже окна рабочей области экрана (см таблицу 1 [пункта 2](#)), согласно [пункта 3.2](#) настоящего документа. Пользователь должен иметь Экран клуба должен иметь следующие возможности:

- возможность просмотра списка участников клуба (онлайн и оффлайн-пользователи);
- возможность настройки фильтрации участников общего чата объекта (настройка групповой беседы);
- возможность написания адресованного сообщения участнику клуба (при клике на имя пользователя в окне общего чата/списке участников клуба);

² Приватность клуба определяется администратором

- возможность создания приватного/группового чата (согласно [пункта 3.2](#) настоящего документа);
- возможность просмотра информационного окна персонажа участника клуба (при двойном клике на имя пользователя в окне общего чата/списке участников клуба).

3 Функционал и сервисы веб-игры

При нажатии на персонажа в режиме веб-игры (на поле виртуального города, в списке пользователей, на экранах объектов), система должна открывать всплывающее окно краткой информации просматриваемого персонажа пользователя.

Окно должно содержать информацию по пунктам 1.1.–1.7. информационного окна персонажа (по согласованию с Заказчиком), кнопки совершения возможных действий, форму отправки приватного сообщения, согласно пункту 2 информационного окна персонажа, и кнопку [Подробнее]. Макет всплывающего окна краткой информации показан на рисунке 3.

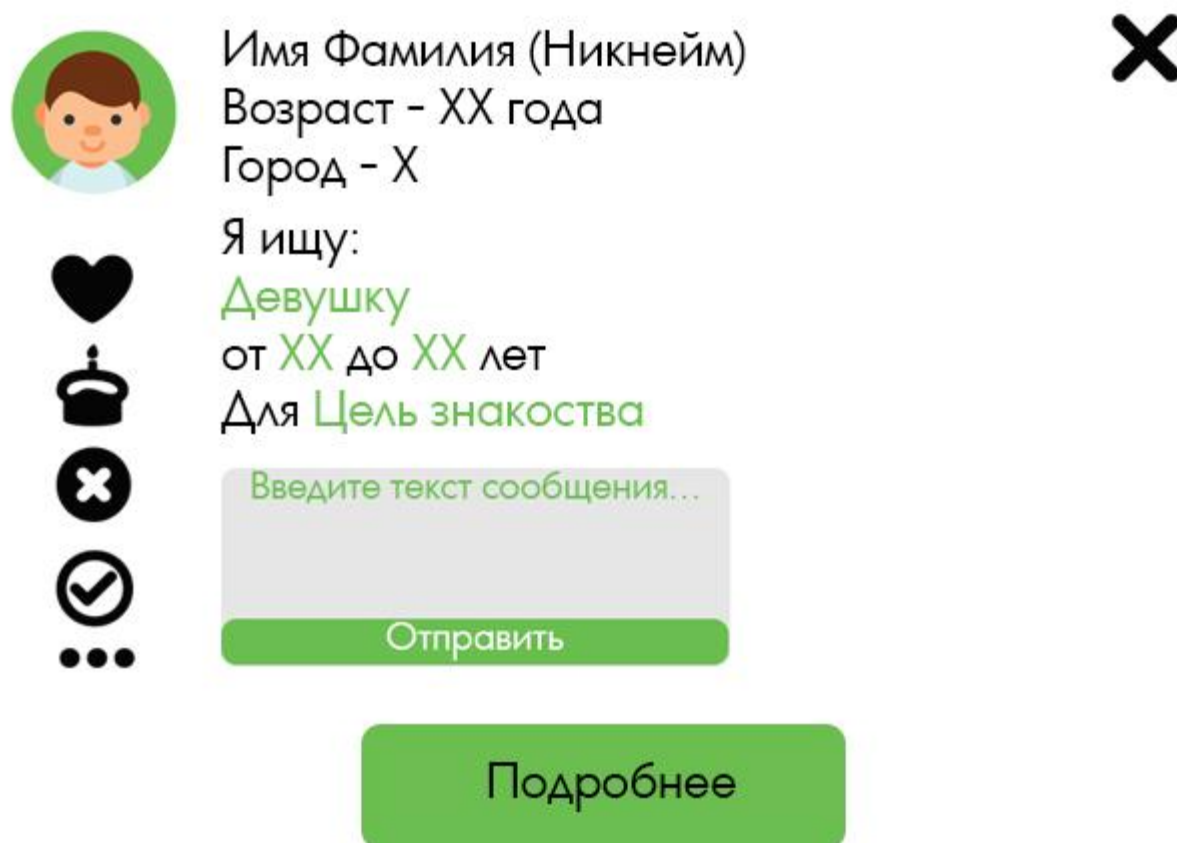


Рисунок 3 – Макет окна краткой информации персонажа


При нажатии пользователем на [Подробнее] должно открываться информационное окно персонажа. Поле информационного окна должно находиться поверх поля рабочей области (см таблицу 1 [пункта 2](#) настоящего документа) экрана.

Информационное окно персонажа должно иметь возможность:






1. Просмотра информации о пользователе:
 - 1.1. имя;
 - 1.2. фамилия;
 - 1.3. никнейм;
 - 1.4. возраст;
 - 1.5. ориентация;
 - 1.6. город;
 - 1.7. цель знакомства;
 - 1.8. рост;
 - 1.9. вес;
 - 1.10. телосложение;
 - 1.11. информация "о себе";
 - 1.12. информация об участии в клубах;
 - 1.13. информация о примененных фильтрах.
2. Совершения следующих действий:
 - 2.1. отправить приватное сообщение пользователю;
 - 2.2. приглашать пользователя в клуб;
 - 2.3. подарить подарок;
 - 2.4. проявить симпатию;
 - 2.5. пригласить на свидание;
 - 2.6. пожаловаться на пользователя;
 - 2.7. перейти на профиль пользователя в режиме сайта знакомств;
 - 2.8. других действий (по согласованию с Заказчиком).


Каждому действию должна соответствовать отдельная кнопка окна.

Информационные окна персонажа должны содержать следующий общий набор элементов:

- аватар персонажа;
- кнопка "проявить симпатию" [

22

- кнопка "подарить подарок" [];
- кнопка "пожаловаться на пользователя" [];
- кнопка "пригласить на свидание" [];
- кнопка других действий [] (по согласованию с Заказчиком);
- кнопка выхода из информационного окна [].

Пользователь должен иметь возможность закрытия информационного окна персонажа нажатием кнопки [].

Макет информационного окна пользователя показан на рисунке 4.



Имя Фамилия (Никнейм)

Возраст - XX года

Город - X

Я ищу:

Девушку

от XX до XX лет

Для Цель знакомства



Введите текст сообщения...

Отправить

Рост XXX см

Вес XX кг

Телосложение Спортивное

Ориентация Гетеро

О себе

Информация пользователя

Клубы

Клуб 1, Клуб 2, Клуб 3...

Я ищу:

Девушку

от XX до XX лет

Город - X

от XXX до XXX см

от XX до XX кг

Пригласить в клуб ▼

Клуб 1

Клуб 2

...

Подробнее

Рисунок 4 – Макет информационного окна пользователя







Список клубов, в которых состоит рассматриваемый персонаж пользователей, должен отображать только публичные клубы. Показ информации об участии в закрытых/платных клубах, при просмотре информации о персонажах пользователей, должен быть доступен только для участников данных сообществ. Пользователь должен иметь возможность настройки приватности показа клубов данного списка при первом их посещении, а также в настройках внутри конкретного клуба.

В случае, если профиль пользователя заполнен не полностью (после регистрации нового пользователя) – пользователь не должен иметь возможность написания личных сообщений в окне чата/при просмотре информационного окна персонажей пользователей. Для активации данной функции пользователю необходимо полностью заполнить данные профиля согласно [пункту 2.2](#) настоящего документа.

Возможный функционал информационного окна персонажа показан с таблице 5.

Таблица 5 - Функционал информационного окна персонажа

Состояние всплывающего окна	Входной сигнал	Действие
Свернутое	Нажатие на аватар персонажа	Переход на страницу пользователя в режиме сайта знакомств
	[]	Выражает пользователю симпатию. После нажатия кнопки она должна окрашиваться в другой цвет. Пользователь-реципиент получает уведомление о выраженной симпатии.
	[]	Отсылает пользователя к окну выбора/покупки подарков согласно пункту 1.2 настоящего документа
	[]	Добавляет пользователя в папку "Заблокированные". После нажатия кнопки она должна окрашиваться в другой цвет
	[]	Приглашает просматриваемого пользователя на свидание. При

		нажатии пользователь должен выбрать кафе на карте виртуального города. Пользователь-реципиент получает соответствующее уведомление.
	[● ● ●]	Выводит на экран дополнительные возможные действия (по согласованию с Заказчиком)
	[Введите сообщение...] текст	Поле для ввода приватного сообщения пользователю. Должно принимать текстовую информацию с клавиатуры устройства пользователя.
	[Отправить]	Отправляет набранное сообщение пользователю в папку "Виртуальный город". Пользователь получает уведомление о входящем сообщении
	[✕]	Закрытие информационного окна персонажа
	[Подробнее]	Выводит на экран подробное информационное окно пользователя
Подробное	Нажатие на аватар персонажа	Переход на страницу пользователя в режиме сайта знакомств
	[❤️]	Выражает пользователю симпатию. После нажатия кнопки она должна окрашиваться в другой цвет. Пользователь-реципиент получает уведомление о выраженной симпатии.
	[👑]	Отсылает пользователя к окну выбора/покупки подарков согласно <u>пункту 1.2</u> настоящего документа
	[⊗]	Добавляет пользователя в папку "Заблокированные". После нажатия кнопки она должна окрашиваться в другой цвет
	[✅]	Приглашает просматриваемого пользователя на свидание. При нажатии пользователь должен выбрать кафе на карте виртуального города.

		Пользователь-реципиент получает соответствующее уведомление.
	[● ● ●]	Выводит на экран дополнительные возможные действия (по согласованию с Заказчиком)
	[Введите сообщение...] текст	Поле для ввода приватного сообщения пользователю. Должно принимать текстовую информацию с клавиатуры устройства пользователя.
	[Отправить]	Отправляет набранное сообщение пользователю в папку "Виртуальный город". Пользователь получает уведомление о входящем сообщении
	[✕]	Закрытие информационного окна персонажа
	[Подробнее]	Выводит на экран окно краткой информации (свернутое)
	[Клуб X]	Переход на экран виртуального города к запрашиваемому объекту. Должно открываться информационное окно объекта
	[▼]	Позволяет выбрать из списка клуб для приглашения пользователя-реципиента. Пользователь-реципиент получает уведомление о приглашении в клуб с возможностью быстрого вступления/отклонения приглашения

При нажатии на объект, находящийся на экране виртуального города система должна открывать всплывающее информационное окно объекта, которое должно находиться поверх рабочей области экрана (см таблицу 1 [пункта 2](#) настоящего документа).

Макет информационного окна объекта показан на рисунке 5.



Название объекта

Тип объекта
(открытый/закрытый)

Участников: XXX



Вы состоите в клубе/Подать заявку

Рисунок 5 - Информационное окно объекта

Данное окно должно отражать информацию:

- название объекта (дублируется на вывеске макета объекта);
- тип объекта (открытый/закрытый);
- количество участников, вступивших в клуб³;
- статус пользователя в клубе (участник/подать заявку⁴).

При нажатии на [★] пользователь может подать заявку для вступления в клуб или выйти из клуба (если он является его участником).

При первом посещении пользователем клуба, система должна выводить на экран всплывающее окно с текстом "Скрыть участие в клубе при просмотре информации о пользователе", а также окном активации "□" (при простановке в которое символа "V", система должна ограничить информацию об участии в

³ Только для клубов

⁴ Только для клубов

клубе для сторонних пользователей, при просмотре информационного окна персонажа) и кнопкой [ОК] для подтверждения информации.

3.1 Интеграция с внешними ресурсами

Пользователь должен иметь возможность свободно переходить между режимами интернет-проекта (согласно таблицы 2 [пункта 2.2](#) настоящего документа). Вся информация в различных режимах должна быть максимально консолидирована. Приватные сообщения между персонажами веб-игры должны быть дублированы в личные сообщения пользователя в режиме сайта знакомств и выделены в отдельную папку.


Интернет-проект должен предусматривать возможность оплаты услуг пользователями при помощи следующих платежных систем:

- VISA;
- MasterCard;
- Maestro;
- PayPal.

Пользователь должен иметь возможность получать уведомления на указанный при регистрации адрес электронной почты (данная функция должна быть предусмотрена в разделе "Настройки")


3.2 Чат

Сервис чата должен быть единым и унифицированным для экрана города и экранов объектов и клубов. Сервис чата должен предусматривать:


- интеграцию сообщений пользователей в едином окне;
- возможность создания приватного/группового чата-диалога в отдельной вкладке при нажатии на аватар пользователя;
- возможность приглашать пользователей в приватный/групповой чат при нажатии [];
- возможность добавить пользователя в "игнорируемые" в общем чате при нажатии на аватар пользователя (сообщения от игнорируемых пользователей

сохраняются, но не показываются до момента исключения пользователя из списка игнорируемых – при исключении пользователя из списка, все сохраненные сообщения показываются);

- возможность отправления приватного сообщения конкретному пользователю нажатием на аватар пользователя;

- возможность вложения файлов до 10 Мбайт в сообщения нажатием на  [↓];

- голосовой набор сообщения,

- возможность просмотра гороскопа (сервис гороскопа носит информативный характер, информация, показанная в окне гороскопа, определяется администратором) [].

Макет окна чата показан на рисунке 6

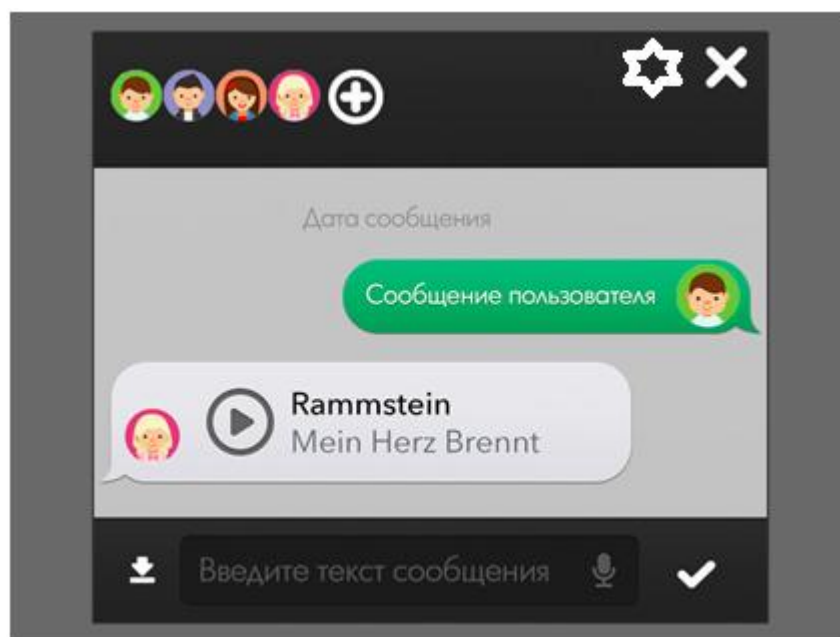




Рисунок 6 - Макет окна чата

Окно чата должно показывать аватары всех персонажей, участвующих в диалоге. Отправленные пользователем сообщения и адресованные пользователю сообщения должны быть выделены цветом.

Отправление сообщения должно осуществляться нажатием на кнопку [].
Заккрытие чата должно осуществляться нажатием на кнопку [] (только для групповых бесед и частных диалогов).

3.3 Фотографии

Аватар пользователя должен иметь возможность анимирования в аватар персонажа в режиме веб-игры с помощью технологии prisma⁵ или другой аналогичной по согласованию с Заказчиком.

При первичном входе в режим веб-игры система должна отослать пользователя в окно настроек - редактирования персонажа, где ему должно быть предложено создать собственного персонажа согласно макету на рисунке 7.



Рисунок 7 - Макет окна создания редактирования персонажа

Все добавляемые фотографии должны прикрепляться к профилю пользователя.

Пользователь должен иметь возможность добавления/редактирования и удаления собственных фотографий в режиме сайта знакомств.

Пользователь должен иметь возможность отметки конкретных фотографий как "приватные" (данные фотографии может видеть только их владелец). Пользователь должен иметь возможность запроса/подтверждения запроса на

⁵ <http://prisma-ai.com/>

просмотр приватных фотографий у/от других пользователей. В случае подтверждения запроса фотография должна быть доступна к свободному просмотру. Пользователь должен иметь возможность отмены доступа других пользователей к собственным приватным фотографиям.

Максимальный размер добавляемых фотографий - 2 Мбайт. При превышении размера фотографии система должна понижать качество изображения до 2 Мбайт при её добавлении.

Максимальное количество добавляемых фотографий - 40 (по согласованию с заказчиком).

3.4 Поиск пользователей и настройка фильтров

Пользователь должен иметь возможность поиска других пользователей. Система поиска пользователей должна быть унифицирована для любого режима работы интернет-проекта.

Система фильтрации пользователей в режиме виртуального города должна работать в одном из двух режимов работы:

1. Режим "динамической фильтрации". При переходе пользователя в режим виртуального города, система должна показывать персонажей всех пользователей на экране города. Затем по мере ввода критериев фильтрации количество персонажей пользователей на экране сокращается.

2. Режим фильтрации "по профилю". При переходе пользователя в режим виртуального города, система должна автоматически фильтровать персонажей пользователей на экране в соответствии с критериями, заданными в настройках профиля согласно [пункту 2.2](#) настоящего документа.

Переключение режимов фильтрации в системе должно осуществляться администратором интернет-проекта согласно [пункту 7](#) настоящего документа.

Пользователь должен иметь возможность настройки фильтрации поиска пользователей по следующим критериям в формате "Я ищу...":

- Пол (мужчина/женщина)⁶ - **обязательный критерий**;

⁶ Должна быть предусмотрена возможность выбора обеих позиций

- Город;
- Возраст (от XX до XX);
- Рост (от XXX до XXX);
- Вес (от XX до XXX);
- Ориентация;
- Телосложение;
- Цель знакомства.

Все критерии поиска должны соответствовать [пункту 2.1](#) настоящего документа.

При поиске в режиме веб-игры результат поиска должен быть ограничен только участниками-пользователями веб-игры.

3.5 Режимы работы проекта

По умолчанию пользователь должен заходить при авторизации или входе в систему в режиме сайта знакомств.

Для перехода из режима сайта знакомств в режим веб-игры пользователю необходимо нажать кнопку [Виртуальный город] (см таблицу 1 [пункта 2](#) настоящего документа), при этом в рабочей области экрана должен открываться интерфейс виртуального города согласно [пункта 2.3](#) настоящего документа.

При первом входе в режим веб-игры пользователю должно демонстрироваться обучение при помощи всплывающих окон. Текст обучения устанавливается администратором. Пользователя отправляет на экран настроек, в котором он моделирует своего персонажа. По умолчанию пользователь начинает деятельность в режиме веб-игры в том месте, откуда он вышел из режима в последний раз. В случае первичного входа в режим веб-игры пользователь начинает свою деятельность в центре карты виртуального города.

Для перехода из режима веб-игры в режим сайта знакомств пользователь должен нажать на кнопку [X]. При данном переходе пользователь должен попадать на экран собственного профиля.

3.6 Сообщения и уведомления

Система должна автоматически отсылать уведомления на почту пользователей:

- при регистрации нового пользователя, для подтверждения;
- уведомления в случае произошедших действий/изменений (настраиваемые пользователем):

- получение оценок;
- получение сообщений от других пользователей или администрации в режиме оффлайн;

- приглашение/принятие/отказ от принятия в клуб;
- приглашение на свидание;
- выражение симпатии;
- получение подарка;
- при отсутствии активности в течение срока, регламентированного администратором проекта, должны высылаться:

- уведомления со сроком от последнего захода;
- уведомления о возможном исключении имени пользователя из списка на экране виртуального города/при исключении имени пользователя из списка на экране виртуального города;

- при обновлении системы информация об изменениях, добавлениях функций;

- уведомления о специальных предложениях.

Сообщения и уведомления должны быть консолидированными для любого режима работы интернет-проекта.

Сообщения должны быть рассортированы по папкам. Пользователь должен иметь возможность создавать собственные папки сообщений. По умолчанию в режиме сайта знакомств должны быть доступны папки:

- Основная (сообщения от пользователей, отправленные в режиме сайта знакомств);


- Виртуальный город (сообщения от пользователей, отправленные в режиме веб-игры);
- Избранное (сообщения от пользователей, отмеченных как "понравившиеся");
- Заблокированные (сообщения от заблокированных пользователей; уведомления на данные сообщения не приходят).

В режиме виртуального города пользователь получает сообщения только от пользователей, находящихся в режиме виртуального города.

Пользователь должен иметь возможность в режиме сайта знакомств переносить диалоговые окна сообщений из папок Основная и Виртуальный город в папки Избранное и Заблокированные.

Пользователь должен получать уведомления при следующих случаях:

- получении сообщений от других пользователей или администрации в любом режиме;
- приглашении в любой чат в режиме веб-игры;
- при выражении симпатии, получении подарка, отправке приглашения в клуб пользователю согласно [пункта 3](#) настоящего документа;
- принятие/отказ от принятия пользователя в клуб;
- получения приватного сообщения в чате, в режиме виртуального города;
- отметки фотографии пользователя, как понравившейся (получение "лайка");
- комментарии к фотографии пользователя;
- обновлении гороскопа пользователя;
- посещения профиля пользователя другими пользователями в любом режиме работы интернет-проекта;
- любом оповещении администрации ресурса.

Пользователь получает уведомления о действиях персонажей-контрагентов на экранах объектов или клубов. Уведомления на экранах объектов открываются нажатием на кнопку . При получении уведомления к иконке кнопки

добавляется маркер показывающий количество поступивших уведомлений:

"[🔔(2)] Перечень уведомлений должен соответствовать таблице 6.

Таблица 6 - Перечень уведомлений экрана объекта и экрана клуба

Уведомление	Возможные действия	
Приглашение на свидание	Согласиться	Персонажи пользователей переносятся за столик в выбранное кафе
	Отказаться	Персонажу-контрагенту отсылается уведомление об отказе
Получение сообщения в персональном диалоге	Открывается дополнительное окно индивидуального частного чата	
Получение адресованного сообщения в групповом чате (в клубе)	Открывается всплывающее окно с текстом "Вы получили сообщение в групповой беседе" и кнопкой [ОК]. После нажатия кнопки [ОК] открывается окно чата групповой беседы	
Получение адресованного сообщения в общем чате	Открывается всплывающее окно с текстом "Вы получили сообщение в чате объекта Х" и кнопкой [ОК]. После нажатия кнопки [ОК] открывается окно чата объекта	
Уведомление о просмотре информационного окна	Пользователю доставляется сообщение с текстом: "Пользователь ИМЯ ФАМИЛИЯ просматривал вашу анкету"	

3.7 Настройки приватности и конфиденциальности

Пользователь должен иметь возможность настройки конфиденциальности через экран "настройки" (согласно таблицы 1 [пункта 2](#) настоящего документа).

Пользователь должен иметь возможность устанавливать настройки приватного просмотра на фотоальбомы и фотографии согласно [пункта 3.3](#) настоящего документа.

Пользователь должен иметь возможность блокировать сообщения сторонних пользователей согласно [пункта 3.6](#) настоящего документа.

Все приватные сообщения в любом режиме работы должны быть конфиденциальны.

Пользователь должен иметь возможность ограничения показа информации о своем участии в клубах через настройки профиля.

Информация об участии в приватных клубах является конфиденциальной.

4 Требования к видам обеспечения

4.1 Требования к лингвистическому обеспечению

Язык интернет-проекта выбирается пользователем в экране "Настройки". Макеты всех страниц должны быть переведены на иврит, английский и русский языки.

Сервис чата должен предусматривать возможность быстрого перевода английский-иврит.

4.2 Требования к программному обеспечению

Интернет-проект должен нормально работать на операционных системах:

- Windows 7 и следующих версий;
- iOS версии 8 и и следующих версий;
- Android версии 4.0 и и следующих версий.

Интернет-проект должен корректно работать в любом открытом браузере:

- Opera;
- Google Chrome;
- Safari;
- Internet Explorer.

4.3 Требования к математическому обеспечению

Интернет-проект предусматривает наличие внутренней игровой валюты.

Курс игровой валюты назначается администратором. Первичный курс игровой монеты 1 у.е = ...

Погрешность при конвертировании реальных финансов в игровую валюту должна быть менее 0,1% с округлением вниз.

Все операции оплаты через игровую валюту должны осуществляться с точностью до 1.

Формат игровой валюты: "XX монет".

В течение суток пользователю идет ... у.е.

Система должна обеспечивать математический расчет возраста пользователя по указанной дате рождения.

Возраст, рост и вес пользователя указываются в целых числах.

Количество "лайков" к фотографиям пользователей указываются в целых числах.

4.4 Требования к информационному обеспечению

Интернет-проект должен быть разработан с использованием современных систем управления базами данных (далее - СУБД) и современных языков программирования.

Структура базы данных должна быть организована рациональным способом, исключающим единовременную полную выгрузку информации, содержащейся в базе данных интернет-проекта.

5 Требования к надежности

Должна быть предусмотрена возможность организации автоматического резервного копирования данных приложения средствами системного и базового программного обеспечения (ОС, СУБД).

Компоненты подсистемы защиты приложения от несанкционированного доступа должны обеспечивать:

- идентификацию пользователя;
- проверку полномочий пользователя при работе с системой;
- разграничение доступа пользователей на уровне модулей.

Протоколы аудита системы и приложений должны быть защищены от несанкционированного доступа как локально, так и в архиве.

Защищенная часть системы должна автоматически блокировать сессии пользователей и приложений по заранее заданному времени (от 15 минут) отсутствия активности со стороны пользователей и приложений.

Гарантийный срок эксплуатации интернет-проекта - 3 года.

Вероятность полного отказа интернет-проекта - не более $1 \cdot 10^{-5}\%$.

Предприятие-разработчик интернет-проекта должно соблюдать гарантийное сопровождение системы в течение гарантийного срока эксплуатации.

Первое обновление интернет-проекта - не ранее, чем через 3 месяца с момента ввода в эксплуатацию.

Вероятность нарушения работоспособности интернет-проекта - не более 0,1% в течение 18 месяцев непрерывного пользования проектом.

Вероятность "утечки информации" из интернет-проекта - не более 0,05% в течение 18 месяцев непрерывного пользования интернет-проектом.

Система проекта должна резервировать данные о пользователях (метод по согласованию с заказчиком).

Система проекта должна иметь защиту от вирусов и методы соблюдения информационной безопасности. Допускается использование внешних антивирусов.

Система должна обеспечивать защиту от взлома на всех этапах функционирования интернет проекта.

Система должна обеспечивать дополнительную защиту персональных данных.

5.1 Сервер. Хранение информации

На сервере должна храниться информация:

- о пользователях;
- об объектах и клубах;

При каждом подключении пользователя к сети интернет система должна отправлять запрос на сервер для актуализации указанных выше данных.

Система должна сохранять выше перечисленную информацию, которая будет обновляться при каждом подключении пользователя к сети интернет. Обновление может происходить как в фоновом режиме, так и при открытой странице.

База данных сервера содержать информацию о пользователях:

- домен;
- аккаунт (VIP или стандарт);
- всю информацию указанную при регистрации и в настройках профиля;
- участие пользователя в клубах;
- лицевой счет пользователя (как в игровой, так и в реальной валюте).

База данных должна содержать информацию об объектах и клубах:

- положение в городе;
- количество внутренних объектов;
- количество участников (для клубов);
- приватность [открытый/закрытый] (для клубов).

Система в фоновом режиме при наличии подключения к интернету, должна отправлять запросы на сервер для проверки изменения контента и статуса аккаунта.

6 Требования к эргономике и технической эстетике проекта

Все обозначения, рисунки и названия в данном документе являются условными и требуют дополнительного согласования с заказчиком.

6.1 Требования к дизайну

Исполнителем должны быть предоставлены для согласования с заказчиком:

- 1) Цветовая модель интернет-проекта;
- 2) Макет виртуального города, включая все макеты всех объектов виртуального города (кафе, клубов, дороги и т.д.);
- 3) Макеты стандартных аватаров персонажей пользователя для режима веб-игры;
- 4) Макеты стандартных аватаров пользователя для режима сайта знакомств;
- 5) Макет окна персонажа пользователя для режима веб-игры;
- 6) Макеты окна клубов и кафе.

6.2 Требования к обратной связи

Выделенные объекты на карте виртуального города должны подсвечиваться.

Персонажи должны быть анимированы.

Объекты виртуального города должны быть анимированы.

В списке пользователей в режиме веб-игры онлайн-пользователи должны быть выделены цветом согласно [пункта 6.1](#) настоящего документа, оффлайн-пользователи должны быть выделены монохромным цветом.

Все уведомления сопровождаются звуком по согласованию с заказчиком.

Все кнопки в игре должны иметь возможность пояснения при задержке на них мыши (только использовании интернет-проекта с ПК).

7 Администрирование

Все пользователи интернет-проекта могут иметь следующие уровни доступа:

- Супер-администратор;
- Администратор;
- Модератор клуба;
- Пользователь;

Все действия администратора, допускаемые при работе с интернет-проектом должны быть описаны в руководстве администратора.

Настройка и управление серверной установкой настоящего проекта должно происходить при помощи панели специальной администрирования. Доступ к панели администрирования должен быть у пользователей системы, которые обладают правами администратора.

Администратор должен иметь возможность управления информацией в проекте:

- Управление текстовой информацией на всплывающих и информационных окнах обучения режиму веб-игры согласно [пункта 3.5](#) настоящего документа.

- Рассылка уведомлений любому из пользователей с возможностью редакции текста сообщения.

- Управление контентом:
 - редакция структуры виртуального города;
 - редакция структуры объектов виртуального города;
 - редакция окна "гороскоп";
 - редакция информации об объектах города;
- Управление пользователями:
 - удаление пользователей из системы;
 - создание, удаление и подтверждение клубов;
 - добавление, подтверждение, удаление участников клуба.

- блокировки пользователя;
- бана пользователя в чатах.
- Управление системой:
 - мониторинг активности пользователей;
 - мониторинг производительности приложения;
 - учет статистики приложения.
- Подтверждение отчислений сторонним пользователям.

Автоматизированное рабочее место администратора должно содержать:

- форму для загрузки объектов в город;
- отчетную форму о количестве клубов;
- отчетную форму о количестве пользователей;

Окно администратора согласовывается с Заказчиком. Макет рекомендованного окна администратора показан в таблице 7.

Таблица 7 - Структура рабочего места администратора

	Редактировать	Удалить	Добавить	Войти/Выйти
Пользователи				
Клубы				
Уведомления				
Гороскоп				
Обучение				
Конструктор виртуального города				
Отчетность				

При активации аккаунта пользователь должен автоматически добавляться в систему. Окно администратора должно отображать следующие данные о пользователе:

- логин;
- дата последнего посещения;
- стандартный аккаунт / VIP аккаунт;
- информация, указанная в профиле;
- аватар персонажа виртуального города;

- учет финансовых операций.

Вкладка "Уведомления" должна содержать диалоговое окно, в котором администратор должен иметь возможность ввода текста с ограничением до 5000 символов. Должна присутствовать возможность избирательной рассылки уведомлений.

Во вкладках "Обучение" и "Гороскоп" должна быть предусмотрена возможность редактирования информации.

8 Требования к программной документации

Разработчик предоставляет программную документацию Заказчику в соответствии с договором на разработку интернет-проекта №_____. Окончательная версия проекта, разработанного по настоящему документу с учетом требований Заказчика имеет порядковый номер версии 1.0. Порядковый номер версии должен быть учтен во всей программной документации.

По окончании разработки мобильного приложения Разработчик прикладывает руководство администратора.

9 Стадии и этапы разработки проекта

Порядок выполнения работ предприятием-разработчиком приведен в таблице.

Таблица 8 - Порядок выполнения работ предприятием-разработчиком

Этап	Наименование	Срок
1	Утверждение технического задания	
2	Технико-коммерческое предложение	
2.1	Согласование технико-коммерческого предложения	
2.2	Утверждение технико-коммерческого предложения	
3	Разработка документации	
3.1	Разработка эскизно-технического проекта	
3.2	Разработка технического проекта	
3.3	Разработка эксплуатационной документации	
4	Согласование документации	
5	Разработка проекта	
5.1	Разработка функционала	
5.2	Испытания и отладка функционала	
5.3	Разработка дизайна	
5.4	Испытания и отладка	
6	Приемо-сдаточные испытания проекта	
6.1	Тестирование проекта	
6.2	Подготовка и согласование исполнительной документации проекта	
7	Обучение персонала	
8	Гарантийное и постгарантийное обслуживание	

9.1 Порядок контроля и приемки

По окончании разработки интернет-проекта всей документацией должен быть присвоен порядковый номер версии - 1.0. Документация, переданная заказчику, должна быть учтена.

Передача исполнителем промежуточных версий после внутреннего тестирования производится по согласованию с заказчиком.

9.2 Требования к последующему сопровождению и гарантии

Исполнитель предоставляет гарантию на безотказную работу интернет-проекта - 6 месяцев.

Срок первого обновления проекта - не ранее чем через 3 месяца работы системы.

Исполнитель осуществляет сопровождение интернет-проекта в рамках договорных отношений с заказчиком.

Приложение А – Список доступных покупок интернет-проекта

№	Наименование	Стоимость (внутренняя валюта), у.е.	Стоимость (реальная валюта), у.е.
1	[Конфиденциально]		
1.1			
1.2			
1.3			
1.4			
2			
3			
3.1			
3.2			
3.3			
3.3.1			
3.4			
3.5			
3.6			
4			
4.1			
4.2			
4.3			
5			
5.1			
5.2			
5.3			
5.4			