

Техническое задание на разработку прототипа интерактивной образовательной платформы

Цель

Создать простейший работающий прототип онлайн-платформы в стиле **Kahoot** для проведения интерактивных викторин между преподавателем (учителем) и участниками (учениками). Прототип предназначен **не для выхода на рынок, а для проведения первичного тестирования гипотез и исследования интереса аудитории**.

Общее описание

Платформа будет состоять из двух основных ролей:

1. **Учитель** – создаёт комнату, добавляет тест с вопросами и вариантами ответов, в конце получает результаты в виде Excel-файла.
 2. **Ученик** – подключается к комнате по коду, отвечает на вопросы.
-

Функциональные требования

1. Интерфейс учителя

- Форма создания "комнаты":
 - Генерация пятизначного кода (рандомный числовой код, например, 38517).
- Возможность создать тест:
 - Добавление не менее 2–3 вопросов.
 - Варианты ответов:
 - С выбором из предложенных (множественный выбор).
 - С вводом собственного ответа (текстовое поле).
- Кнопка "Начать тест", после чего ученики смогут подключаться.
- После завершения теста:
 - Отображение результатов по каждому ученику.
 - Возможность **экспортировать результаты в Excel-файл (.xlsx)**, содержащий:
 - Имя ученика.
 - Ответы на каждый вопрос.
 - Правильность ответов (если возможно).

2. Интерфейс ученика

- Стартовая форма с полем для ввода кода комнаты.
- Ввод имени (для идентификации в результатах).
- Подключение к комнате по коду.
- Прохождение теста:

- Ответы на вопросы, по типу, определённому учителем (кнопки выбора или текстовое поле).
 - Завершение теста – информация о том, что ответы сохранены (без оценки).
-

Нефункциональные требования

- Прототип **не должен** быть идеально оформлен визуально – допускается использование базовой вёрстки и стандартных компонентов UI.
 - Код может быть написан с минимальной архитектурой – цель функциональность, а не масштабируемость.
 - Разрешено использовать любые простые фреймворки и библиотеки (например, Flask, Django, Node.js + Express, React, Vue, или даже чистый HTML/JS).
-

Ограничения

- Прототип запускается локально или на тестовом сервере.
 - Нет требований к авторизации пользователей.
 - Нет необходимости в БД – можно использовать временное хранение в памяти (в пределах сессии).
 - Максимум 5–10 одновременных учеников на комнату (в рамках прототипа).
-

Критерии завершения задачи

- Учитель может:
 - Создать комнату и тест.
 - Получить код.
 - Провести тест.
 - Скачать Excel с результатами.
- Ученик может:
 - Ввести код.
 - Участвовать в тесте.
 - Завершить участие.