**Техническое задание на разработку мобильного приложения “Kitten-Tap-Time”**

|  |  |
| --- | --- |
| Проект | “Kitten-Tap-Time” |
| Дата | 02.10.2024 |
| Автор | Герасимов К.А., Романенко Н.С. |
| Актуальная версия | 1.0 |

Заказчик: Испольнитель:

Генеральный директор Генеральный директор:

ООО “Мед Брейнс” ООО “Сrypto tap”

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ О.В. Чебулаев \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_К.А. Герасимов

История изменений

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Версия** | **Автор** | **Комментарий** |
| 0.1 от 02.10.2024 | Герасимов К.А., Романенко Н.С | Добавлена структура технического задания |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

Оглавление

**История изменений 2**

**Оглавление 3**

**Термины и определения 4**

**Общие положения 5**

Назначение документа 5

Наименование системы 5

Назначение и основные функции в системе 5

**Требования и ограничения 6**

Требования к программному и аппаратному

обеспечению, версиям операционных систем 7

Требования к поддерживаемым локализациям 7

Требования к сбору статистики 7

**Карта экранов мобильного приложения и сценарии**

**пользовательского поведения 8**

Карта экранов 8

Сценарии пользовательского поведения 8

**PUSH-уведомления 9**

**Регистрация и аутентификация 10**

1. Термины и определения

* **Kitten-Tap-Time**: Мобильное приложение, в котором пользователи могут зарабатывать виртуальные деньги, нажав на изображения котов на экране.
* **Виртуальные деньги**: Играемое условие, которое пользователи зарабатывают в процессе игры и могут тратить на разнообразные улучшения и достижения внутри приложения.
* **PUSH-уведомления**: Уведомления, отправляемые пользователям на мобильные устройства для информирования о новых событиях, акциях, достижениях и напоминаниях об игре.
* **Геймификация**: Использование игровых элементов, таких как достижения, уровни и награды, для повышения вовлеченности пользователей.
* **API**: Программный интерфейс, позволяющий взаимодействовать между серверной частью приложения и клиентом для получения игровых данных и статистики.

**2. Общие положения**

**2.1. Назначение документа**

Данное техническое задание описывает функциональные и нефункциональные требования к мобильному приложению "Котики-тап-Тайм", а также определяет основные сценарии его использования.

**2.2. Наименование системы**

“Kitten-Tap-Time”

**2.3. Назначение и основные функции в системе:**

Приложение "Kitten-tap-time" предназначено для развлечения пользователей и предоставления им возможности зарабатывать виртуальные деньги посредством взаимодействия с изображениями котов. Основные функции приложения включают:

* Тапание котов: Пользователи заработают виртуальные деньги, нажимая на изображения котов.
* Улучшения и бонусы: Возможность покупки улучшений, чтобы увеличить количество заработанных виртуальных денег за каждое нажатие.
* Достижения и уровни: Система достижений, которая мотивирует пользователей набирать больше виртуальных денег и достигать новых уровней.
* Социальные функции: Возможность делиться своими достижениями и уровнем с друзьями.

**3. Требования и ограничения**

**3.1. Требования к программному и аппаратному обеспечению:**

* Поддержка устройств на базе iOS и Android.
* Наличие не менее 100 МБ свободного пространства на устройстве.
* Подключение к интернету для получения обновлений и синхронизации данных.

**3.2. Версия операционных систем:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Платформа** | **Минимальная версия ОС** | **Максимальная версия ОС** |
| IOS | 12.0 | 17.0 |
| Android | 7.0 | 13.0 |

**3.3. Требования к поддерживаемым локализациям:**

* Русский
* Английский
* Испанский
* Французский

**3.4. Требования к сбору статистики:**

* Сбор анонимных данных о пользователях: количество активных пользователей, среднее время игры, достигнутые уровни и купленные улучшения.
* Анализ поведения пользователей для улучшения контента и механики игры.

**4. Карта экранов мобильного приложения и сценарии пользовательского поведения**

**4.1. Карта экранов:**

* Экран приветствия: Вводный экран с логотипом приложения и кнопкой "Начать игру".
* Экран игры: Основной экран с изображениями котов, кнопка "Настройки" и индикатор виртуальных денег.
* Экран достижений: Список достижений и уровней пользователя.
* Экран улучшений: Магазин для покупки улучшений и бонусов.
* Экран профиля: Информация о пользователе, его достижениях и возможностях выхода из аккаунта

4.2. **Сценарии пользовательского поведения**:

* Пользователь открывает приложение и попадает на экран приветствия, где нажимает "Начать игру".
* На экране игры пользователь нажимает на изображения котов, зарабатывая виртуальные деньги.
* После достижения определенного количества виртуальных денег, пользователь переходит на экран улучшений для покупки новых возможностей.
* Пользователь открывает экран достижений, чтобы увидеть, какие награды он заработал, и делится с друзьями.

**5. PUSH-уведомления**

Приложение будет отправлять следующие PUSH-уведомления:

* Напоминания о необходимости играть для заработка виртуальных денег.
* Уведомления о новых улучшениях и акциях в магазине.
* Информация о достижениях пользователя (например, "Поздравляем! Вы достигли 1,000 нажатий!").
* Уведомления о бонусах за вход в приложение в течение нескольких дней подряд.

**6. Регистрация и аутентификация**

6.1. **Регистрация пользователя**:

* Регистрация через электронную почту и пароль или через социальные сети (например, Facebook, Google).
* Подтверждение электронной почты для активации аккаунта.

6.2. **Аутентификация пользователя**:

* Вход в систему с использованием зарегистрированной электронной почты и пароля.
* Возможность восстановления пароля через электронную почту.
* Поддержка функции "Запомнить меня" для удобного входа.