**Техническое задание на разработку мобильного приложения “Qust”**

|  |  |
| --- | --- |
| Проект | “Qust” |
| 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 “Кваст”

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 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 7**

Карта экранов 7

Сценарии пользовательского поведения 8

**PUSH-уведомления 9**

**Регистрация и аутентификация 9**

**Прототип мобильного приложения 9**

1. Термины и определения

* **Quast**: Мобильное приложение, в котором пользователи могут приобрести брендовые вещи калининградского производства.
* **PUSH-уведомления**: Уведомления, отправляемые пользователям на мобильные устройства для информирования о новых акциях.
* **API**: Программный интерфейс, позволяющий взаимодействовать между серверной частью приложения и клиентом.

**2. Общие положения**

**2.1. Назначение документа**

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

**2.2. Наименование системы**

“Quast”

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

Приложение "Quast" предназначено для покупки брендовых вещей из Калининграда. Основные функции приложения включают:

* Корзина: Возможность сохранять товары в корзину.
* Бонусная система: Возможность копить и тратить бонусы от покупок.
* Выбор ПВЗ: Возможность выбрать удобный пункт выдачи.
* Система оплаты: Система удобной оплаты товара.

**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

**3.4. Требования к сбору статистики:**

* Сбор багов для улучшения работы приложения

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

**4.1. Карта экранов:**

* Главный экран: Экран с логотипом.
* Экран каталога: Экран с каталогом одежды.
* Экран товара: Экран с информацией о товаре.
* Экран оплаты: Экран с выбором банка и ПВЗ.
* Экран корзины: Экран со всеми товарами, которые были добавлены пользователем в корзину.

4.2. **Сценарии пользовательского поведения**:

* Пользователь открывает приложение и попадает на экран приветствия.
* На экране приложения пользователь свайпает или нажимает на стрелку вниз для просмотра каталога.
* После выбора товара в каталоге, пользователь нажимает на картинку и попадает на экран с информацией о товаре.
* Пользователь нажимает на кнопку “Добавить в корзину”, после чего переходит в корзину.
* Пользователь нажимает кнопку “Оплатить”, после чего попадает на экран оплаты.

**5. PUSH-уведомления**

Приложение будет отправлять следующие PUSH-уведомления:

* Интересные акции.
* Уведомления о доставке товара.

**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.

7. Прототип мобильного приложения

Прототип данного мобильного приложения располагается в данной ссылке:

https://www.figma.com/design/u70yn3zuOL00qm6nT9P8dx/Untitled?node-id=0-1&node-type=canvas&t=NRCjxVLuc7t0K8v9-0