

ТЗ на легаси разработку магазина игровых товаров Genshin - Kleewish.

Дата создания: 17.10.2023

Дата обновления: 22.10.2023

Текущая ссылка на проект : <https://kleewish.hoolissoftware.xyz> (22.10.2023)

Текущая ссылка на патч : <http://kleewish.hoolissoftware.xyz:666> (22.10.2023)

---

Таблица подсчёта срока:

Этапы из ТЗ [https://docs.google.com/document/d/1hYqsmBLYXWMZzqhhYz-cSXrL\\_eOuCarmfl-Rh6710fl/edit](https://docs.google.com/document/d/1hYqsmBLYXWMZzqhhYz-cSXrL_eOuCarmfl-Rh6710fl/edit) :

Задачи по готовности (22.10.2023) :

Этап	Время
Хедер и футер	
Кейсы	
Кейс	
Магазин	
Страница покупки	
Отзывы	
Профиль (свой)	
Профиль (чужой)	
Лотерея	
Аукцион	
Результаты лотереи/аукциона	
Алхимия	
(модалка) Пополнение	
(модалка) Размещение отзыва	
(модалка) Авторизация	
(модалка) Открытие кейса	

---

Драфт:

- Хедер

- Модальное окно с пополнением баланса
    - Открывается при нажатии на баланс в хедере
- 

## Хедер

Путь в исходнике (**base**) : `/components/layout/website-header.vue`

Задача - Подкорректировать структуру хедера, так как на обоих фронт-ендах он разный.

---

## Футер

Путь в исходнике (**base**) : `/components/layout/website-footer.vue`

Задача - Отобразить данные :

- Кол-во открытых кейсов
- Кол-во пользователей
- Кол-во покупок в магазине
- Кол-во отзывов

Требуется:

- Выдать из `API` данные (см. Задача)
- 

## Страница кейсов

Ссылка на страницу : <https://kleewish.hoolissoftware.xyz/>

Путь в исходнике (**base**) : `/pages/index.vue`

Эндпоинт : -

Задача - Отобразить кейсы по категориям :

- Инадзума
- Монштадт
- Ли ЮЭ
- Сумеру

Уточнение - Кейс содержит поля :

- Название
- Стоимость

- Картинка

Вопросы :

- ☐ Слаг категории?
- 

## Страница кейса

Ссылка на страницу <https://kleewish.hoolissoftware.xyz/case>

Путь в исходнике (**base**) : `/pages/case.vue`

Эндпоинт : -

1. Задача - Получить из `API` кейс и отобразить :
  - Название
  - Стоимость
  - Картинка
  - Стоимость в магазине
  - Что может выпасть
2. Задача - Модалка открытия кейса :
  - Отправить в `API` запрос, получить ответ
  - При успешном ответе отобразить успешную модалку
  - При ошибке запроса отобразить модалку ошибки
  - При нажатии на **Ещё раз** цикл повторяется заново
  - При нажатии на **Продать** кнопка блокируется и выводится сообщение "Продано" , модалка никак не реагирует
3. Задача - Показать внизу страницы три наиболее близких по цене кейса

Вопросы :

- ☐ см. Задача 2 - Как проавторизоваться в `API` что бы открыть кейс?
- ☐ см. Задача 2 - Как продать кейс в `API` ?
- ☐ см Задача 3 - Для того что бы отобразить близкие по цене кейсы нужно :
  - Взять все кейсы из `API` , и найти их
  - Получить из `API` 4 кейса по фильтру макс. цена (например `price__lt` )
- 

## Магазин

Ссылка на страницу <https://kleewish.hoolissoftware.xyz/shop>

Путь в исходнике (**base**) : `/pages/shop.vue`

Эндпоинт : -

1. Задача - Отобразить данные предметов :

- Название
- Стоимость
- Картинка

2. Задача - Сделать **слайдер с выбором кристаллов**

Вопросы:

- см. Задача 1 - Нужна ли загрузка (по скроллу / по нажатию кнопки "Загрузить ещё")?
  - см. Задача 2 - Что значит слайдер с выбором кристаллов
- 

## Покупка в магазине

Ссылка на страницу <http://kleewish.hoolisoftware.xyz:666/purchase>

Путь в исходнике (**patch**) : `/pages/purchase.vue`

Эндпоинт : -

1. Задача - Взять из **второго шаблона** страницу, и вставить в **Первый шаблон** под ссылкой <https://kleewish.hoolisoftware.xyz/purchase/:id>

2. Задача - Отобразить данные предмета

- Название
- Картинка
- Стоимость (в **норе магазина**)
- Описание

3. Задача - Логика UUID карточки

- При введении валидного UUID выводятся **данные профиля?**
- При введении невалидного UUID профиль пропадает

4. Задача - Подтверждение покупки

- При нажатии на кнопку подтверждения делается `POST` запрос в `API`
- При ошибке запроса отображается модалка с ошибкой и кнопкой "попробовать ещё раз"
- При успехе запроса отображается модалка с успешным сообщением и кнопкой "вернуться в магазин"

Вопросы :

- ☐ См. Задача 3 - Откуда берутся данные профиля?
- 

## Отзывы

Ссылка на страницу <https://kleewish.hoolissoftware.xyz/reviews>

Путь в исходнике (**base**) : `/pages/reviews.vue`

Эндпоинт : -

1. Задача - Получить список отзывов из API и отобразить :
  - Полное имя автора
  - Дата и время
  - Текст отзыва
  - Отрицательный/Положительный
  - Рядом с заголовком показать общее количество (сложить кол-во положительных и отрицательных)
2. Задача - Прогрузка отзывов
  - Добавить кнопку "Загрузить ещё"
3. Задача - Получить из апи данные и отобразить :
  - Кол-во положительных отзывов
  - Кол-во негативных отзывов
4. Задача - Фильтрация отзывов
  - Все
  - Положительные
  - Отрицательные
5. Задача - Создание отзыва
  - При нажатии на кнопку **Отправить** отправить в API отзыв, получить ответ
  - При успешном ответе отобразить успешную модальку
  - При ошибке запроса отобразить модальку ошибки

Вопросы:

- ☐ см. Задача 2 - Нужна пагинация в API для прогрузки отзывов
  - ☐ см. Задача 3 - Как получить статистику из API ?
  - ☐ см. Задача 5 - Авторизация?
- 

## Свой профиль

Ссылка на страницу <https://kleewish.hoolissoftware.xyz/profile>

Путь в исходнике (**base**) : `/pages/profile.vue`

Эндпоинт : -

1. Задача - Получить из API профиль и отобразить :
  - Никнейм
  - Баланс
  - Открыто кейсов
  - Выбито на сумму

- Выбито кристаллов
  - Инвентарь
2. Задача - Фильтрация инвентаря по фильтрам :
    - Все предметы
    - Выведено
  3. Задача - Вывод предмета
  4. Задача - Продажа предмета

Вопросы :

- см. Задача 3 - Что происходит при выводе предмета?
  - см. Задача 4 - Что происходит при продаже предмета?
- 

## Чужой профиль

Ссылка на страницу <https://kleewish.hoolissoftware.xyz/profile>

Путь в исходнике (**base**) : `/pages/profile.vue`

Эндпоинт : -

1. Задача - Убрать функции страницы своего профиля и использовать результат для текущей страницы :
    - Пополнить баланс
    - Изменить UID
    - Продажа и вывод предметов
  2. Задача - Получить из `API` профиль и отобразить :
    - Никнейм
    - Открыто кейсов
    - Выбито на сумму
    - Выбито кристаллов
    - Инвентарь
- 

## Лотерея

Ссылка на страницу <http://kleewish.hoolissoftware.xyz:666/lottery>

Путь в исходнике (**patch**) : `/pages/lottery.vue`

Эндпоинт : -

1. Задача - Получить из `API` лотерею и отобразить :
  - Стоимость участия
  - Время до окончания
  - Кол-во купленных билетов текущего пользователя

- Приз
    - Изображение
    - Название
  - Участники
    - Аватарка
    - Никнейм
    - Кол-во купленных билетов
2. Задача - Починить таймер
  3. Задача - Кнопка участия блокируется при покупке максимального количества билетов, валидация поля кол-ва билетов (до 5 билетов)
  4. Задача - Кнопка **Принять участие**
    - При нажатии на кнопку **Принять участие** отправить в API кол-во билетов, получить ответ
    - При успешном ответе отобразить успешную модалку
    - При ошибке запроса отобразить модалку ошибки
- 

## Аукцион

Ссылка на страницу <http://kleewish.hoolissoftware.xyz:666/auction>

Путь в исходнике (**patch**) : `/pages/auction.vue`

Эндпоинт : -

1. Задача - Получить из API Аукцион и отобразить :
    - Последняя ставка
    - Минимальный шаг
    - Время до окончания
    - Кол-во купленных билетов текущего пользователя
    - Приз
      - Изображение
      - Название
    - Участники
      - Аватарка
      - Никнейм
      - Ставка
  2. Задача - Кнопка **Подтвердить ставку**
    - При нажатии на кнопку **Подтвердить ставку** отправить в API ставку, получить ответ
    - При успешном ответе отобразить успешную модалку
    - При ошибке запроса отобразить модалку ошибки
- 

## Окончание Аукциона/Потереи

Ссылка на страницу <http://kleewish.hoolissoftware.xyz:666/results>

Путь в исходнике (patch) : `/pages/results.vue`

Эндпоинт : -

1. Задача - Получить из API Победителей и отобразить :

- Аватарка
  - Никнейм
  - Кол-во билетов/Ставка
  - Выигранный предмет
- 

## Алхимия

Ссылка на страницу <http://kleewish.hoolissoftware.xyz:666/alchemy>

Путь в исходнике (patch) : `/pages/alchemy.vue`

Эндпоинт : -

1. Задача - Получить из API предметы текущего пользователя и отобразить :

- Изображение

2. Задача - Кнопка **Активировать**

- При нажатии на кнопку **Активировать** отправить в API 3 выбранных предмета, получить ответ
- При успешном ответе отобразить предмет полученный из API в середине круга, текст кнопки **Активировать** изменить на **Хорошо**, при нажатии на которую страница обновляется
- При ошибке запроса отобразить модальку ошибки

3. Задача - Вероятный предмет

- Берётся из API и показывается при заполнении круга предметами, иначе пустой
- 

Модальные окна:

- Где настроить модальные окна для вывода успешного/провального сообщения?
- 

Вопросы:

- Магазин `shop/` : в ТЗ заказчика написано "сделать слайдер с выбором любой суммы кристаллов, которую можно разложить на предложенные в магазине", не понятно\*
- Покупка: `purchase/:id/` : У товара цена может быть как в рублях так и валюте сайта, нужно уточнить и подкорректировать в ТЗ
- Покупка: `purchase/:id/` : Предлагается вынести в минорные задачи: можно выбрать следующие методы оплаты
  - Visa, Mastercard



- Ю-Money
- WebMoney
- Tether TRC-20

5. Покупка: `purchase/:id/` : Куда попадает пользователь после успешной покупки
6. Покупка: `purchase/:id/` : Что за сторонняя API для получения данных игрового аккаунта?
7. Отзывы: `reviews/` : Как быть после создания отзыва?
  - Предлагается вывести сообщение отзыв успешно создан если создан или причину если не создан (ошибка, нельзя больше X количества)
8. Свой профиль: `profile/` : Что происходит при нажатии на кнопку вывести на предмете?
9. Свой профиль: `profile/` : Что происходит при нажатии на кнопку продать на предмете?
10. Свой профиль: `profile/` : Что происходит при нажатии на кнопку продать всё в блоке предметов?
11. Аукцион : `auction/` : Что показывать после подтверждения ставки?
12. Лотерея : `lottery/` : Что показывать после принятия участия?
13. Алхимия: `alchemy/` : Что происходит после активации?
  - Круг обнуляется?
  - Выводится сообщение?

---

#### Комментарии заказчика:

1. Кстати, про категории кейсов  
Изначально в каждой категории по 4 кейса  
Дизайнер добавил больше, на случай, если мы будем добавлять в какую-то категорию кейс

---

Это не конечное ТЗ, оно ни к чему не обязует.

Конечное ТЗ выполняется строго, ответственность за упущенные элементы полностью ложится на заказчика.

Вносить изменения в ходе разработки можно, но за них возможна соразмерная доплата. Для избежания недопониманий, рекомендуется внимательно изучить ТЗ и довести его в понятный и простой вид, разбив на этапы.