

# 1.1 Projektin tehtävänänto

## Задание по проекту / Project Assignment

### Задание проекта

(Вымышленный) заказчик проекта — компания **Hobbly Technologies Oy**. На первом этапе проекта команда знакомится с заданием и разрабатывает решение для сервиса.

### О компании

Hobbly Technologies Oy — современная технологическая компания, миссия которой — облегчить повседневную жизнь людей, предоставляя легкий доступ к хобби и возможностям для досуга. Компания стремится повышать благополучие и социальное взаимодействие, предлагая цифровые решения, которые связывают пользователей с поставщиками услуг и развлекательными активностями.

### Цель проекта

Цель проекта — разработать мобильное приложение и панель управления, которые объединяют широкий спектр возможностей для досуга и активностей. Приложение должно позволять пользователям легко находить подходящие варианты и получать достоверную информацию о поставщиках услуг.

Приложение ориентировано на разные целевые группы: детей, подростков, взрослых, семьи и пожилых людей. Решение должно быть удобным, привлекательным и работать на различных устройствах.

Подход — **mobile first**, то есть пользовательский интерфейс в первую очередь оптимизируется под мобильные браузеры. Панель управления строится по принципу **desktop first**, то есть в первую очередь рассчитана на работу на больших экранах.

### Обзор функций приложения

#### 1. Сбор информации о доступных активностях

- Поставщики услуг могут добавлять свои мероприятия в приложение, которые пользователи могут фильтровать по множеству параметров.

#### 2. Фильтры и поиск

- Пользователи могут искать хобби по местоположению, виду активности, цене, времени или целевой группе.
- Возможность использовать несколько фильтров одновременно.

#### 3. Информация о поставщиках услуг

- Для каждой активности должна быть доступна чёткая информация: описание, местоположение, контакты, расписание и цены.
- Пользователю можно предоставлять ссылку на сайт поставщика или на форму регистрации.

#### 4. Удобство использования и доступность

- Приложение должно быть простым в использовании для всех возрастов.
- Интерфейс должен быть понятным и учитывать принципы доступности.

#### 5. Панель управления для поставщиков услуг

- Спортивные клубы, муниципалитеты, ассоциации и компании могут добавлять, редактировать и удалять свои события и объявления.

- Администраторы имеют возможность одобрять и контролировать контент.
6. **Будущая масштабируемость**
- Приложение может быть расширено, например, для добавления оценок и отзывов пользователей.
  - Возможность интеграции платёжных сервисов (например, оплата курсов или членских взносов).

## Osa 2: Suunnitteluehdotus

Предложение по проектированию / План проекта / Design Proposal

### Предложение по дизайну

Вы подготовите для клиента предложение по дизайну в формате PDF, которое будет содержать:

- описание удобства использования приложения и целевых групп
- каркасные модели (wireframes) приложения и панели управления
- простой график основных этапов проекта и ориентировочное время реализации

Сохраните файл в свой репозиторий GitHub в папку: `assets/wireframes/`

Имя файла: `suunnitteluehdotus_tiiminimi.pdf`

---

### Каркасные модели (Wireframes)

Компания Hobbly Technologies хочет приложение, которое покажет пользователю возможности для хобби и активностей, основанные на выбранных критериях.

- **Мобильное приложение:** пользователи смогут видеть и легко просматривать активности.
- **Панель управления:** поставщики услуг (например, муниципалитеты, спортивные клубы, объединения) смогут управлять объявлениями и настройками.

Каркасные модели не обязательно должны быть графически отточенными — их задача показать структуру, расположение и навигацию. Руководство по бренду доступно в папке Assets учебных материалов, если его хотите использовать на этом этапе.

---

### Технические указания

- стандартная ширина мобильного приложения: 375 px
  - стандартная ширина панели управления: 1440 px
  - формат файлов: PNG или JPG
  - хранение: папка `assets/wireframes/` в репозитории GitHub
-

### **Симуляция встречи с клиентом**

Готовые предложения будут представлены в конце недели на общем занятии для остальных групп и преподавателя.

Цель — убедить клиента, что решение отвечает потребностям и удобно для пользователя.

Команда должна уметь обосновать свои решения и принимать обратную связь.

Продолжительность презентации: максимум 10 минут на команду.

---

### **Управление проектом**

Команда должна создать репозиторий GitHub и убедиться, что его структура соответствует указанным требованиям. В репозитории должен быть файл README.md с базовой информацией о проекте и инструкциями.

Команда должна использовать систему контроля версий: сообщения коммитов должны быть информативными и четко описывать внесённые изменения. Цель — отработать хорошие практики разработки ПО и создать базу для дальнейшей работы.

## **Osa 3: Hallintapaneelin toteutus**

Реализация панели управления / Implementation of the Admin Panel

### **Реализация панели управления**

После утверждения планов клиентом пора переходить к этапам разработки. Команда может самостоятельно выбирать порядок реализации программного обеспечения и одновременно разрабатывать панель управления и мобильный интерфейс. Панель управления и мобильный интерфейс должны основываться на ранее подготовленном предложении по дизайну и каркасных моделях.

---

### **Основные функции панели управления**

Панель управления должна содержать как минимум следующие функции:

- Регистрация пользователей и вход по электронной почте и паролю
  - Смена пароля в настройках пользователя
  - Добавление, редактирование и удаление активностей (только свои объявления)
  - Права администратора для управления всеми объявлениями и пользователями
  - Двухэтапное удаление (корзина и окончательное удаление)
- 

### **Учётные записи пользователей и вход**

- Регистрация через поэтапную форму (контактные данные, основные данные, информация об организации)
  - Адрес электронной почты используется в качестве логина
  - Пароли должны быть безопасными (минимум 8 символов и одна цифра) и храниться безопасно (например, bcrypt или Argon2)
  - Пользователь должен иметь возможность менять пароль в панели управления
- 

### **Управление объявлениями**

- Пользователь может добавлять, редактировать и удалять только свои объявления
  - Форма добавления объявления должна включать, например, заголовок, описание, тип события, категорию, теги, местоположение и изображение
  - Удаление объявлений осуществляется в два этапа: перемещение в корзину и окончательное удаление
- 

### **Типы событий (5 штук)**

- Активность
  - Мероприятие
  - Возможность для хобби
  - Клуб
  - Соревнование
- 

### **Категории (10 штук)**

- Спорт и физическая активность
  - Музыка и исполнительское искусство
  - Ремесла и искусство
  - Наука и технологии
  - Игры и киберспорт
  - Еда и кулинария
  - Природа и туризм
  - Культура и история
  - Сообщество и добровольчество
  - Дети и семьи
- 

### **Теги (10 примеров)**

- Бесплатно
- Открыто для всех
- Подходит для начинающих
- Постоянное событие

- Онлайн
  - Подходит для семей
  - Подходит для пожилых
  - Подходит для особых групп
  - Оборудование предоставляется на месте
  - Требуется предварительная регистрация
- 

### Роли пользователей

В панели управления предусмотрено две роли:

- Пользователи-организаторы (например, спортивные клубы, объединения, компании) → видят и управляют только своими объявлениями
  - Администраторы (сотрудники Hobbly) → могут управлять всеми аккаунтами пользователей и объявлениями
- 

### Инструкции по реализации

- Панель управления создаётся для рабочего стола с шириной 1440 px
  - Интерфейс должен быть понятным, удобным и соответствовать установленным бренд-гайдам
  - Безопасность и удобство использования должны учитываться во всех функциях
- 

## Osa 4: Mobiilikäyttöliittymän toteutus

Реализация мобильного пользовательского интерфейса /  
Implementation of the Mobile User Interface

### Реализация интерфейса, оптимизированного для мобильных устройств

Задача команды — создать веб-приложение, оптимизированное для мобильных устройств, которое получает и отображает объявления о хобби и активностях через REST API-интерфейс. Речь идет о пользовательском интерфейсе, который должен работать в первую очередь в мобильном браузере.

В ходе реализации проекта команда будет практиковаться в разработке по принципу **mobile first**, обеспечении доступности и использовании API-интерфейса. Приложение должно быть понятным, удобным в использовании и соответствовать **брендовым руководствам клиента**, а также ранее разработанным **прототипам (wireframes)**.

---

## Реализуемые страницы

Приложение должно включать как минимум три основные страницы:

- **Объявления (главная страница):** список всех объявлений о хобби и активностях.
- **Поиск:** функция поиска по хобби и мероприятиям.
- **Карта:** отображение расположения объявлений на карте (на этапе расширения, можно реализовать как простой прототип).

В приложении должен быть **нижний навигационный бар**, обеспечивающий удобный переход между страницами.

---

## Использование API-интерфейса

Вся информация загружается через **API-интерфейс**.

Команда должна уметь интерпретировать **документацию OpenAPI** и использовать её для получения и отображения данных.

Получение данных должно быть реализовано с использованием **постраничной загрузки**: новые объявления подгружаются по мере прокрутки списка вниз (**бесконечная прокрутка / infinite scroll**).

---

## Отображение и поиск объявлений

В списке для каждого объявления отображаются:

- Заголовок
- Изображение
- Сокращённое описание (до 100 символов)
- Название организации, разместившей объявление

Пользователь может открыть подробную информацию по объявлению, где также отображаются **контактные данные**.

Поиск должен выполняться по:

- Заголовку
  - Описанию
  - Названию организации
  - Тегам (меткам)
-

## Удобство использования и внешний вид

Интерфейс должен быть спроектирован по принципу **mobile first** (основная ширина: **375 пикселей**).

Внешний вид должен соответствовать **брендовым руководствам клиента** (цвета, шрифты, размещение элементов).

Пользовательский опыт должен оставаться комфортным даже при большом объёме данных.

---

## Технические требования

HTML и CSS код должен быть написан **семантически корректно**, с учётом **доступности**.

Команды должны тестировать интерфейс с помощью **Chrome Lighthouse** и **axe DevTools**, чтобы обеспечить доступность и качество.

---

## Составление тестовых данных

Для успешной разработки и тестирования приложения команда должна **собрать тестовые данные**.

Примеры тестовых данных:

- Примерные компании с информацией о них
- Изображения-заполнители (placeholder images) для разных нужд
- Примерные активности
- Примерные пользователи

Подобные данные можно сгенерировать, например, с помощью **искусственного интеллекта**.

Важно **четко определить**, какие данные и в каком формате вам нужны, чтобы их было удобно использовать в разработке.

## 4.1 Mobiilikäyttöliittymän testaus

### Тестирование мобильного интерфейса / Mobile User Interface Testing

Задание

Используйте знания, полученные на курсе «Основы тестирования»! Тестирование должно проводиться для всего приложения с самого начала.

Присылайте сюда отрывок из протокола тестирования мобильного интерфейса.

## Osa 5: Linkki julkaistuun applikaatioon

Ссылка на опубликованное приложение / Link to the Published Application

В конце проекта пришлите сюда ссылку на опубликованное приложение! (Не localhost!)