

Техническое задание (ТЗ) на разработку веб-приложения для поиска компаний и организаций игр

Введение

1. Общая информация

1.1 Наименование проекта

Веб-приложение для поиска людей для совместной игры в настольные игры «PlayTime»

1.2 Назначение

Создание удобной онлайн-платформы, которая помогает пользователям находить единомышленников для организации и участия в настольных играх.

1.3 Цели

- объединить людей со схожими игровыми интересами;
- упростить процесс поиска игроков и организации игровых событий;
- создать каталог по играм;
- обеспечить безопасность сообщества через систему модерации.

1.4 Целевая аудитория

- любители настольных игр;
- организаторы и игроки;
- люди 16-25 лет.

2. Функциональные требования

2.1. Публичная часть (без авторизации)

- просмотр календаря предстоящих публичных событий;
- просмотр каталога игр (библиотеки);
- поиск событий по дате, типу игры, локации;
- регистрация нового пользователя.

2.2. Клиент (Игрок/Организатор)

2.2.1. Система аккаунтов

- регистрация через email и пароль;
- авторизация и восстановление пароля;
- профиль пользователя (редактирование, удаление).

2.2.2. Поиск и календарь событий

- расширенный фильтр по дате, типу игры, локации (адрес), количеству свободных мест;

- просмотр события;
- запись на событие - кнопка "участвовать", возможность отменить запись;
- календарь для просмотра.

2.2.3. Организация событий

- форма создания события;
- редактирование созданных событий.

2.2.4. Библиотека игр

- просмотр каталога игр с фильтрами по жанру, количеству игроков;
- страница каждой игры: описание, минимальное и максимальное число игроков.

2.3. Панель администратора

- модерация контента;
- модерация пользователей;
- управление каталогом;
- добавление новых игр в каталог.

3 Технические требования

3.1 Основные характеристики

Платформа: Веб-приложение;

Архитектура: Клиент-сервер;

Языки программирования: frontend – React.js, API – C#;

Базы данных: MySql;

Роли: клиент, администратор.

4. Дизайн и графика

4.1 Требования к стилю

Основная тема веб-приложения должна быть светлой, минимальное количество используемых цветов, не слишком контрастно, закруглённые элементы, читаемый шрифт без засечек.

4.2 Цветовая палитра

Основные цвета:

- акцентный цвет: #ff596f (кораллово-розовый);
- акцентный ховер: #e04a5f (более темный оттенок акцентного);
- основной текст: #292a57 (темно-синий);
- фоновый цвет: #fbf8ff (светло-лавандовый).

Дополнительные цвета:

- вторичный текст: #6c6d8b (серо-синий);
- третичный текст: #9a9bb0 (светло-серый);
- бордеры/разделители: #e8e8f0;
- фон карточек: #ffffff;
- успех/подтверждение: #4caf50;
- ошибка/отклонение: #f44336;
- предупреждение: #ff9800.

4.3 Использование логотипов и иллюстраций

Необходимо разработать логотип с использованием фирменных цветов. Основное требование для логотипа и иллюстраций – должно быть связано с настольными играми.

4.4 Типографика

Основные шрифты:

- Montserrat Alternates.

Иерархия:

- H1 (заголовки): 2.5rem, толщина начертания 800;
- H1 мобильный: 1.8rem - 2rem;
- подзаголовки 1.2rem, толщина начертания 500;
- основной текст стандартного размера с толщиной начертания 400;