1. **Фиксируем тему и цель**

Система предназначена для игроков и разработчиков: она регулирует срок действия сезонных предметов, их автоматическую конвертацию и баланс в игре. Она автоматизирует жизненный цикл сезонных предметов, она регулирует срок действия сезонных предметов, их автоматическую конвертацию и баланс в игре. Система повышает пользовательскую вовлеченность и создает дополнительные способы монетизации продукта. Ответственность системы ограничена сроками, правилами обмена и балансом, система никак не влияет на внешний рынок или монетизацию вне игры.

1. **Акторы и внешние системы**

Акторы:

* **Игрок** – основной пользователь, взаимодействует с сезонными предметами;
* **Модератор** – контролирует корректность правил, вмешивается при спорных ситуациях;
* **Экономист** – Настраивает правила предметов: сроки действия предметов, курсы конвертации, типы валют;
* **Оператор поддержки** – обрабатывает обращения, связанные с истечением или конвертацией предметов;

Внешние системы:

* **Витрина предметов** – отвечает за продажу, обмен и выдачу сезонных предметов игроку;
* **Инвентарь** - управляет учётом всех предметов игрока, их добавлением и удалением;
* **SSO/ID** – обеспечивает аутентификацию и авторизацию всех акторов;
* **Аналитика** – сбор данных об использовании и экономическом эффекте сезонных предметов для последующего анализа и балансировки экономики;

1. **Stakeholder-map (карта стейкхолдеров)**

*Таблица 1 – Stakeholder-map*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Роль** | **Ожидания** | **Риски/Опаски** | **Метрика успеха** |
| Игрок | * Понятный и предсказуемый процесс; * Честная конвертация после истечения. | * Потеря предметов или ценностей; * Несправедливая конвертация/обмен. | ≥ 95% довольных игроков по результатам опросов. |
| Модератор | * Инструменты для контроля и изменения правил; * Удобный интерфейс для управления пользователями. | * Невозможность корректировать ошибки; * Невозможность управления состоянием пользователя. | Время реакции на инцидент ≥ 3 часов. |
| Экономист | * Данные для оценки удержания и монетизации; * Видимость влияния сезонных предметов. | * Недостаточная глубина, используемых метрик; * Задержки в отчетности. | Обновление данных с задержкой ≤ 1 часа. |
| Оператор поддержки | * Быстрые ответы игрокам; * Доступ к истории пользователя. | * Массовые обращения из-за ошибок; * Недостаточность данных в запросе. | Время закрытия тикета ≤ 24 часа. |

*Таблица 2 – Продолжение таблицы Stakeholder-map*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Администратор | * Стабильная работа системы в пиковые нагрузки; * Четкость и структуриро-ванность данных в логах. | * Массовые инциденты; * Потеря данных пользователей. | Количество инцидентов, связанных системой = 0. |
| Маркетолог | * Использовать предметы как способ привлечь игроков; * Получать данные о поведении игроков для привлечения инвесторов. | * Низкий отклик на новые сезонные предметы; * Репутационные риски, связанные с негативной реакцией игроков | Прирост цен на ценные бумаги компании в размере 7% в год |

1. **C4-Context**

Результат построения C4-Context диаграммы.

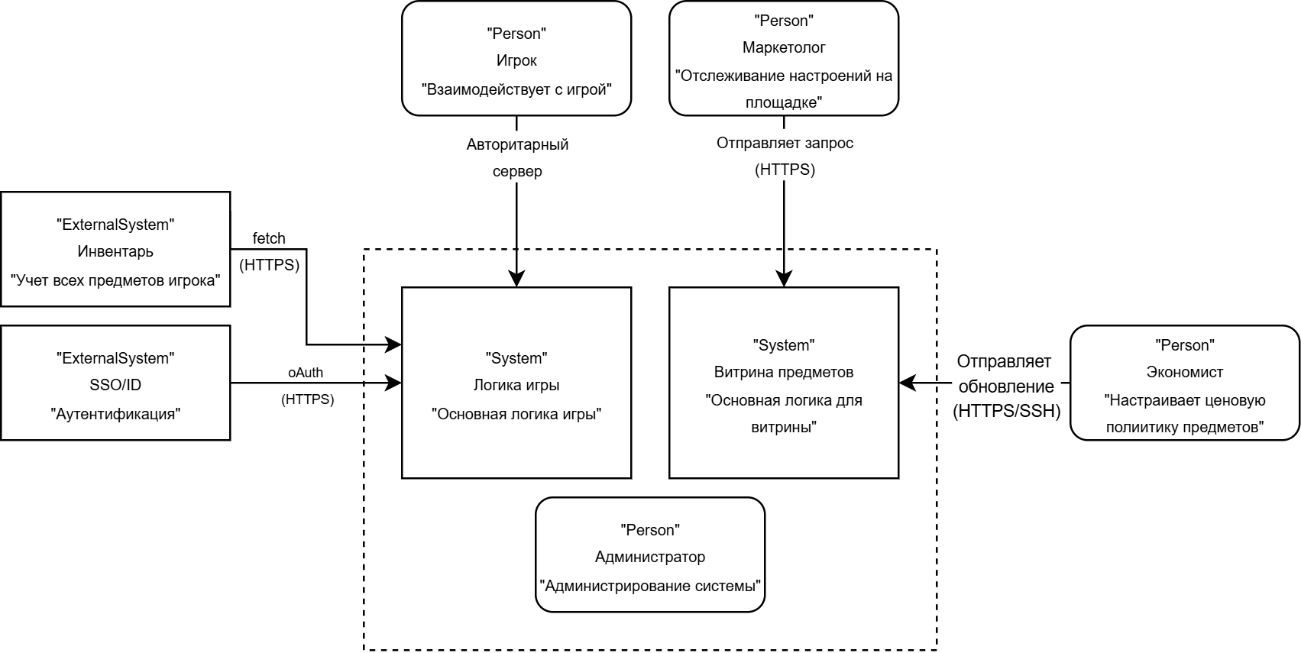


Рисунок 1 – Диаграмма C4-Context

1. **Utility Tree (NFR) — дерево качества**
2. **Свяжите всё между собой**