**Уточнение приоритетов функционала**

**1. Метод приоритизации**

Для определения важности функциональных требований выбрана методика **MoSCoW**, которая разделяет требования на:

* **Must (M)** – критически важные для успеха проекта; без них продукт не может функционировать по назначению.
* **Should (S)** – важные, но не критические; желательно реализовать в текущей версии, однако есть возможность перенести на более поздний срок.
* **Could (C)** – полезные «хотелки», которые можно реализовать при наличии ресурсов и времени.
* **Won’t (W)** – не будут реализованы в текущем релизе (могут быть учтены в будущем).

**2. Таблица приоритетов функционала**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Описание функционального требования** | **Приоритет (MoSCoW)** | **Комментарий / Обоснование** |
| rq-1 | **Регистрация нового пользователя** с валидацией полей (логин, email, пароль) | M (Must) | Критически важно для базовой функциональности приложения |
| rq-2 | **Хранение пароля** в зашифрованном виде (хеширование с «солью») | M (Must) | Необходимо для безопасности данных пользователей |
| rq-3 | **Аутентификация с использованием JWT** и сохранение токена в cookies | M (Must) | Базовая защита ресурсов, обязательна для контроля доступа |
| rq-4 | **Возможность восстановления пароля** через email (опционально) | S (Should) | Важная функция, но может быть отложена на вторую итерацию, если сроки ограничены |
| rq-5 | **Генерация координат локаций** для раунда и исключение повторяющихся координат | M (Must) | Ядро игрового процесса, без генерации локаций невозможно играть |
| rq-6 | **Отображение панорам** (API Яндекс.Панорамы) и выбор точки на карте (Leaflet.js) | M (Must) | Ключевой игровой функционал, определяет уникальность приложения |
| rq-7 | **Подсчёт очков, времени и попыток**, сохранение результатов в БД | M (Must) | Важнейший элемент геймификации, пользователи должны видеть прогресс |
| rq-8 | **Просмотр/редактирование личной информации** (имя, логин, email, аватар) | S (Should) | Желательно, чтобы пользователь мог управлять своими данными, но при жёстких сроках возможно отложить |
| rq-9 | **История игр** с фильтрацией и сортировкой | S (Should) | Повышает вовлечённость пользователя, но при остром дефиците времени можно перенести |
| rq-10 | **Настройка внешнего вида** (тёмная/светлая тема) и адаптивная вёрстка | S (Should) | Адаптивность крайне желательна; тема может быть «Could», но мобильная доступность обычно высокоприоритетна |
| rq-11 | **Уведомления и сообщения об ошибках** (всплывающие окна) | C (Could) | Удобная функция, но не критичная. Можно вывести сообщения об ошибках более простым способом |
| rq-12 | **Механизмы монетизации** (реклама, партнёрские программы, подписка) | C (Could) | Для начального MVP монетизация не критична. Может быть добавлена позже |
| rq-13 | **Многоязычный интерфейс** (опционально) | C (Could) | Улучшит охват аудитории, но не критично для первого релиза |
| rq-14 | **Интеграция с дополнительными картографическими сервисами** | W (Won’t) | На текущем этапе достаточно Яндекс.Панорам; возможно внедрение в будущем |
| rq-15 | **Возможность создания пользовательских маршрутов** | W (Won’t) | Сложный функционал, планируется в дальнейших версиях |

**3. Рекомендации по реализации**

1. **Сосредоточиться на Must-требованиях (M)**, чтобы обеспечить базовый функционал и выпустить рабочую версию (MVP).
2. **Should-требования (S)** – попытаться включить в текущую итерацию при наличии достаточных ресурсов и времени.
3. **Could-требования (C)** – реализовать, если не повлияет на сроки и качество Must/Should-требований.
4. **Won’t-требования (W)** – зафиксировать в бэклоге для возможной реализации в будущем.

**4. Итог**

Данный документ позволяет команде и стейкхолдерам согласовать приоритеты и принять решение о том, какие функции обязательно должны войти в первую рабочую версию, а какие могут быть отложены или исключены на данном этапе.

Утверждаю Кучин Т.А.

Кочергин С.Г.