

Техническое задание

на разработку мобильного приложения BucketList

«Goal»

Подготовлено: Командой «Швепс»

Уровень конфиденциальности: Нет

Версия документа: 1.0

Дата последнего изменения: 07/04/24

Дата создания: 07/04/24

Подпись:

М.П.

«___» _____ 20__ г.

Подпись:

М.П.

«___» _____ 20__ г.

1. ОБЩИЕ ПОНЯТИЯ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ	1
Предмет разработки	2
Назначение приложения	2
2. ТРЕБОВАНИЯ К СЕРВЕРНОЙ РАЗРАБОТКЕ	2
Функции системы	2
Взаимодействие с API/сервисами	2
Дополнительные характеристики	2
3. ОПИСАНИЕ ПОВЕДЕНИЯ ПРИЛОЖЕНИЯ	2
Термины и сокращения	3
Общая схема экранов	3
4. Требования к дизайну приложения	3
5. ОПИСАНИЕ ЭКРАНОВ ВЕБ-ПРИЛОЖЕНИЯ	6
1. Экран авторизации	6
2. Экран регистрации	7
3. Главный экран	9
4. Добавление задачи	11
5. Экран прогресса в задаче	13
6. Экран поиска	16
7. Экран архива	17
8. Экран настроек	19

1. ОБЩИЕ ПОНЯТИЯ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ

Предмет разработки

Предметом разработки является мобильное Android приложение для составления целей на будущее.

Назначение приложения

Основным назначением разрабатываемого приложения является предоставление пользователю возможности составлять список целей с отдельными подключаемыми модулями (например, подзадачами, дедлайнами и тд).

2. ТРЕБОВАНИЯ К СЕРВЕРНОЙ РАЗРАБОТКЕ

Функции системы

1. Возможность создания новой цели.
2. Возможность отслеживания прогресса выполнения цели.
3. Возможность добавления цели дедлайна.
4. Возможность настройки уведомлений у отдельной цели.
5. Возможность добавления подзадач в цель.
6. Возможность добавления счётчика в цель.
7. Возможность поиска определенной среди целей.
8. Возможность удаления цели.
9. Возможность добавления цели в архив.
10. Возможность вернуть цель из архива.
11. Возможность регистрации аккаунта в приложении.
12. Возможность настроить приложение под себя (вкл/выкл уведомления, вкл/выкл рассылка на почту и тд).

Взаимодействие с API/сервисами

Работа в сетях	3G, Wi-Fi, без ограничений.
Ограничения	Приложение может работать при отсутствии Интернет-соединения
Функциональность	Ограничения на функциональность отсутствуют.
Языки локализации	Русский.

Дополнительные характеристики

Ориентация экрана	Только портретная.
Офлайн-режим	Присутствует.

3. ОПИСАНИЕ ПОВЕДЕНИЯ ПРИЛОЖЕНИЯ

Термины и сокращения

1. Тап — однократное нажатие на экран;

Общая схема экранов



Рисунок 1 —Схема экранов

4. Требования к дизайну приложения

Цель дизайна: Создание привлекательного и функционального пользовательского интерфейса, способствующего удобству использования и достижению целей пользователем.

Общие требования к дизайну:

Цветовая схема:

- Использование приятной и гармоничной цветовой палитры, подходящей для концепции приложения.
- Выделение ключевых элементов интерфейса контрастными цветами для лучшей видимости и акцентирования внимания пользователя.

Далее – цвета с их HEX-кодами:

- Основной цвет фона - #193F6E
- Цвет мишени и кнопки удалить - #BC0000
- Основной блоков целей - #31598B
- Цвет нижней панели - #1D324C
- Цвет прогресс-бара - #37AF43

Шрифты:

- Использование читаемых и эстетически приятных шрифтов для текстового контента.

Шрифт, используемый в приложении – Montserrat.

Шрифт, используемый в логотипе – Montserrat.

Иконки и логотип:

- Использование качественных иконок и графических элементов, соответствующих тематике приложения и контексту их использования.
- Стремление к единообразию стиля иконок и графики для создания гармоничного визуального образа.

Далее – иконки, используемые в приложении (размещены на синем круге, чтобы не сливаться с фоном):

- Поиск



- Добавление чего-либо



- Заккрытие чего-либо



- Архив



- Настройки



- Стрелка назад



- Ползунки вкл/выкл



- Изменение аватарки



- Видимость пароля вкл/выкл



- Логотип (черный и белый)



Макеты экранов:

- Проработка макетов экранов с учетом удобства навигации и взаимодействия пользователя с приложением.
- Адаптация макетов под различные размеры и ориентации экранов мобильных устройств.

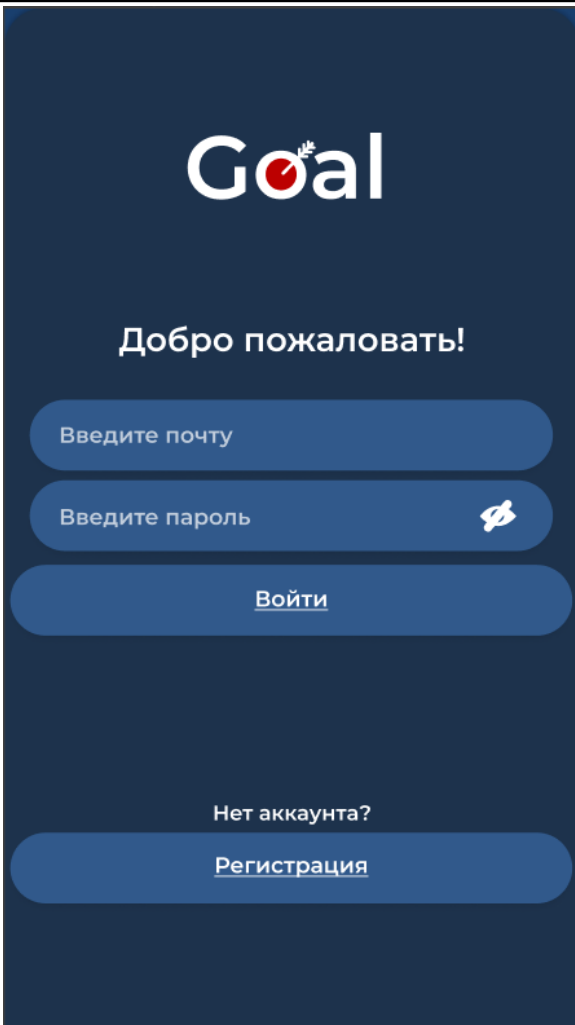
Сами макеты представлены ниже в таблице с требованиями к функциональности.

Анимации и переходы:

- Использование анимаций и плавных переходов для улучшения визуального восприятия и пользовательского опыта.
- Соблюдение баланса между динамикой анимаций и их воздействием на скорость работы приложения.

5. ОПИСАНИЕ ЭКРАНОВ ВЕБ-ПРИЛОЖЕНИЯ

1. Экран авторизации

Описание экрана	Схема
Данная страница является стартовой и позволяет пользователю войти в свой аккаунт <u>Рабочая область</u> 1. Кнопка «Вход». Тап по этой кнопке с заранее введенными данными аккаунта переводит пользователя на главный экран (Экран № 3) 2. Кнопка «Регистрация». Тап по этой кнопке переводит пользователя на экран регистрации (Экран № 2). Тап по кнопке в виде глаза позволяет скрыть/показать введенные данные При неудачной авторизации — появляется сообщение об ошибке («Введен неправильный логин/пароль»).	 Пример заполненных полей:



Добро пожаловать!

goal@mail.ru

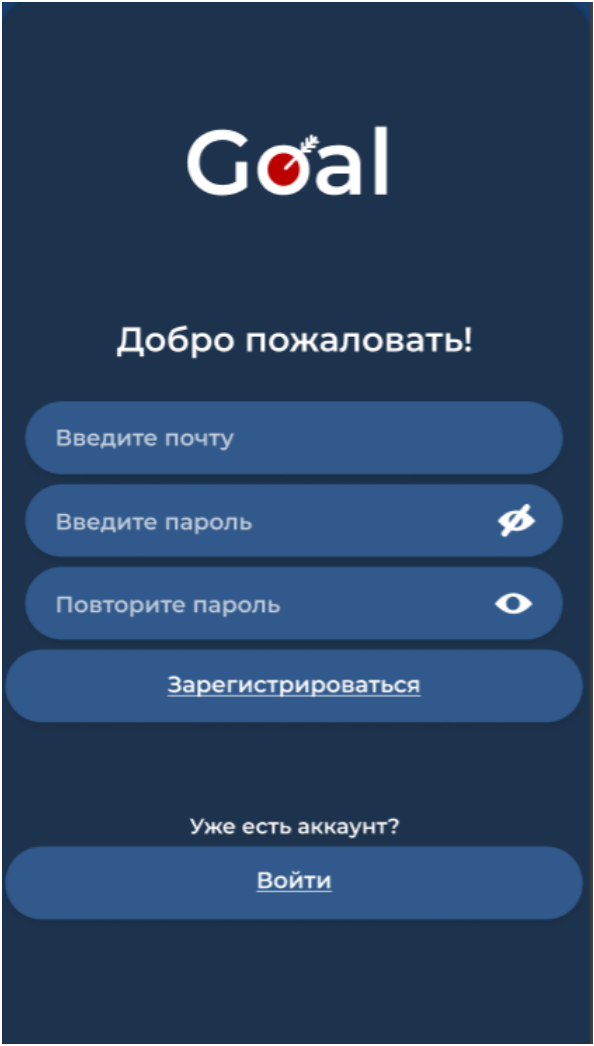


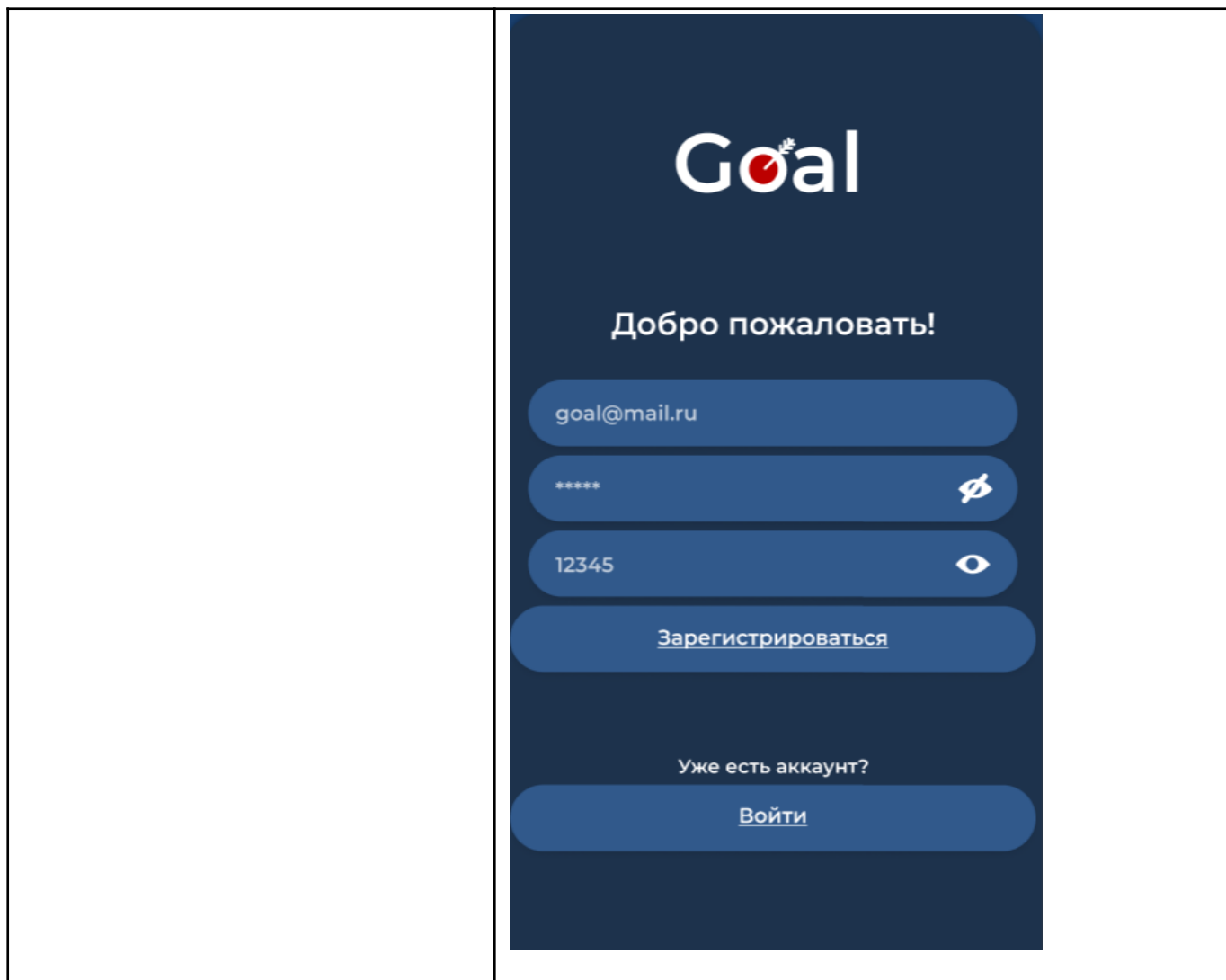
[Войти](#)

Нет аккаунта?

[Регистрация](#)

2. Экран регистрации

Описание экрана	Схема
Данный экран представляет из себя незаполненные поля для регистрации пользователя. Новый пользователь должен ввести свои данные для их сохранения и последующего использования системой. <u>Рабочая область</u> Блок «Добро пожаловать!», пользователь вводит свои личные данные Содержит 3 поля для ввода Электронная почта - тип вводимых данных: символьный Пароль - тип вводимых данных может содержать заглавные и строчные буквы (латиница и кириллица), числа, специальные символы, минимум допустимых символов - 8 Повторение пароля - для успешной регистрации содержимое этого поля должно полностью совпадать с содержимым поля “Пароль” Кнопка “Зарегистрироваться” - тап по кнопке при правильно введенных данных сохраняет их в системе и перенаправляет пользователя на “Экран №1” Кнопка “Войти”, перенаправляет пользователя на “Экран №1” без сохранения введенных данных Тап по кнопке в виде глаза позволяет скрыть/показать введенные данные	 Пример заполненных полей:



3. Главный экран

Описание экрана	Схема
-----------------	-------

Данный экран необходим для основных действий пользователя в приложении

Рабочая область

Блок “Ваши цели” - содержит список целей, при отсутствии активных целей выводит текст “У вас еще нет целей”

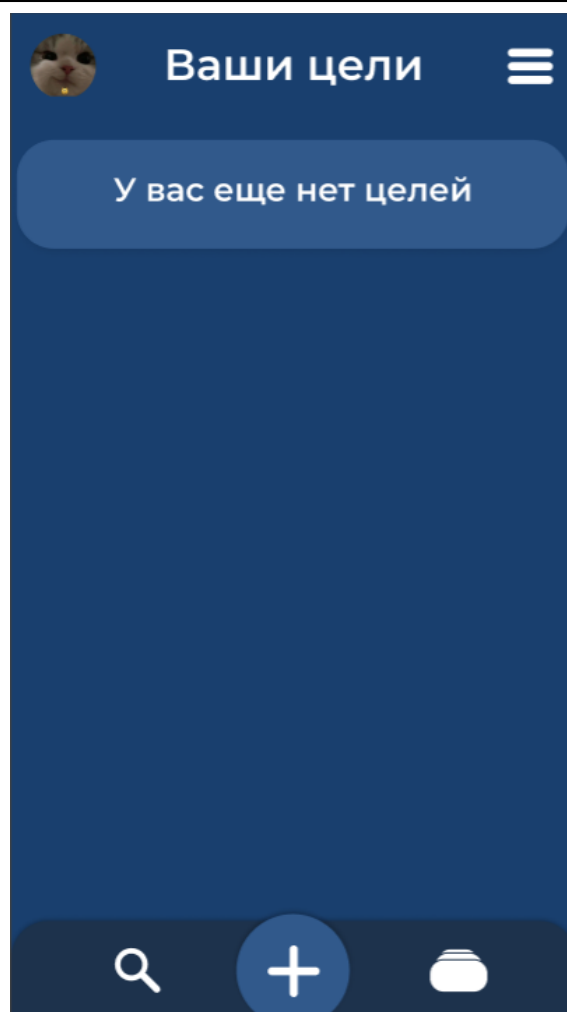
Тап по активной цели перенаправляет пользователя на “Экран №5”

Кнопка “Поиск” (лупа) - тап по кнопке направляет пользователя на “Экран №6”

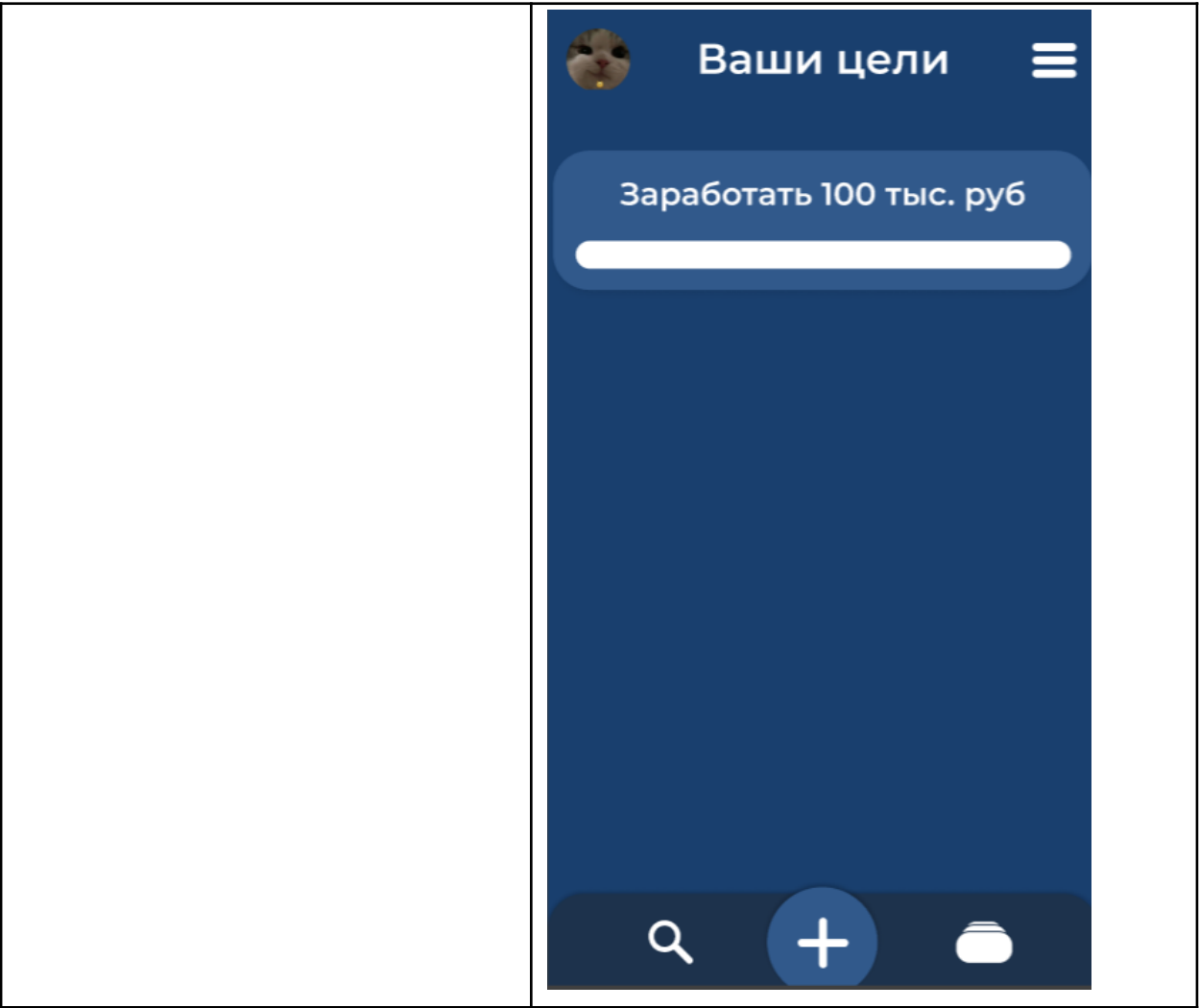
Кнопка “Добавить цель” (плюс) - тап по кнопке направляет пользователя на “Экран №4”

Кнопка “Архив” (скругленный прямоугольник) - тап по кнопке направляет пользователя на “Экран №7”

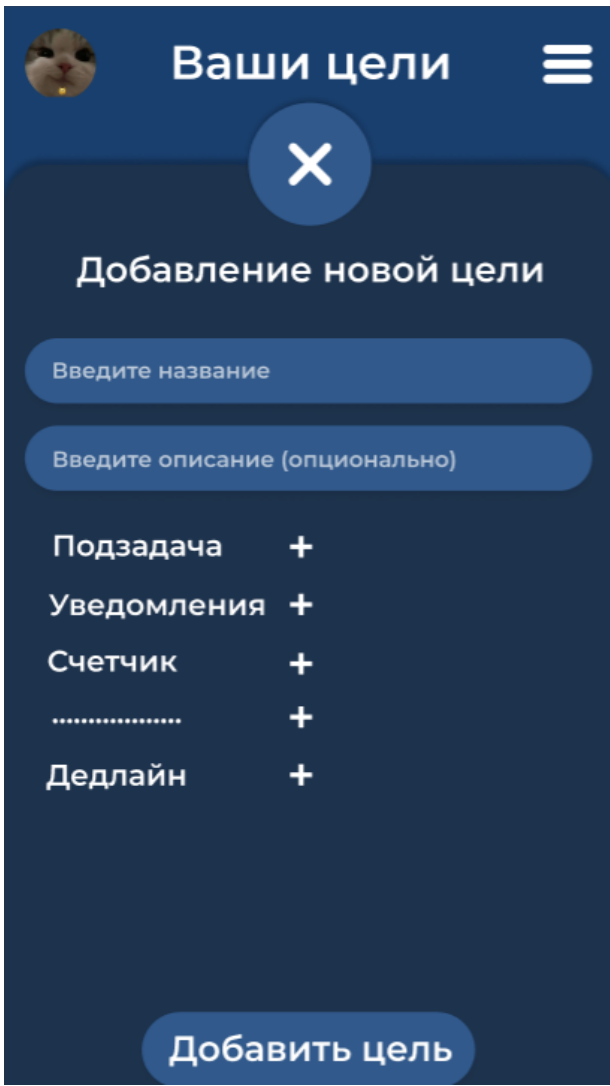
Кнопка “Настройки” (три горизонтальные черты) - тап по кнопке направляет пользователя на “Экран №8”



Пример экрана с активной задачей:



4. Добавление задачи

Описание экрана	Схема
Данный экран необходим для добавления новой задачи <u>Рабочая область</u> Кнопка “Закрыть окно” (крестик) - тап по кнопке ведет на “Экран №3” Кнопка “Настройки” (три горизонтальные черты) - тап по кнопке ведет на “Экран №8” Поле “Название задачи” - тип данных символьный и числовой, максимум символов - 50. Пользователь вводит любое название задачи. Поле “Описание” - тип данных символьный и числовой, максимум символов - 200, пользователь по желанию может указать дополнительное описание задачи Кнопка “Счётчик” - тап по кнопке делает видимыми/скрытыми 2 поля: Поле “Сумма” - тип данных - числовой, максимум символов - 20, пользователь вводит сумму, которую ему надо будет получить, заработать и т.п. Поле “Единицы измерения” - тип данных - символьный, максимум символов - 10, пользователь вводит единицы измерения для содержимого поля “Сумма”. Кнопка “Добавить цель” - тап по кнопке при условии правильности введенных данных сохраняет их в системе и отображает задачу на “Экран №3” и направляет пользователя на “Экран №3”.	 Пример заполненных полей при выбранном типе цели “Счётчик”:

Для успешного добавления цели указывать ее описание не обязательно.



Ваши цели





Добавление новой цели

Подзадача

+

Уведомления

+

Счетчик

x

Ед. измерения

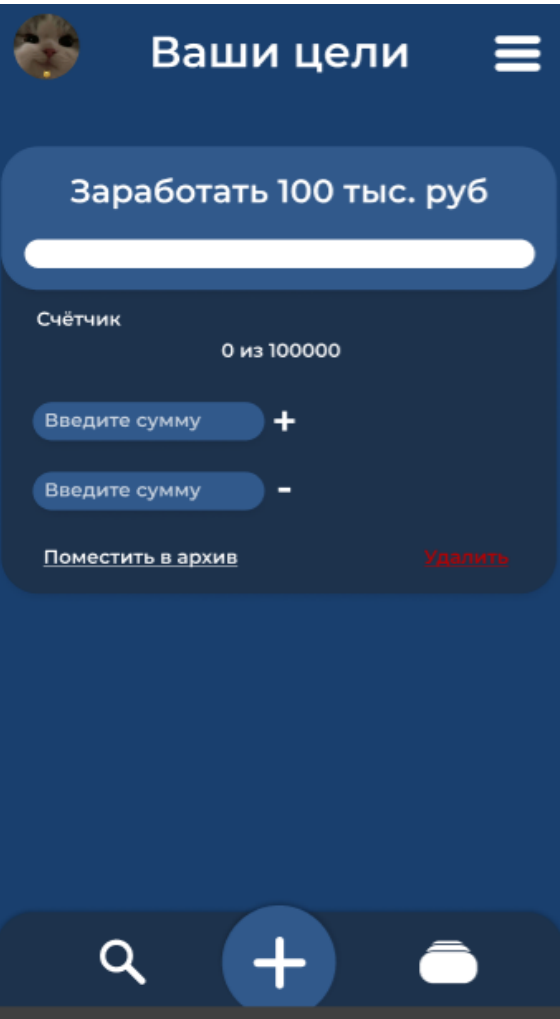
.....

+

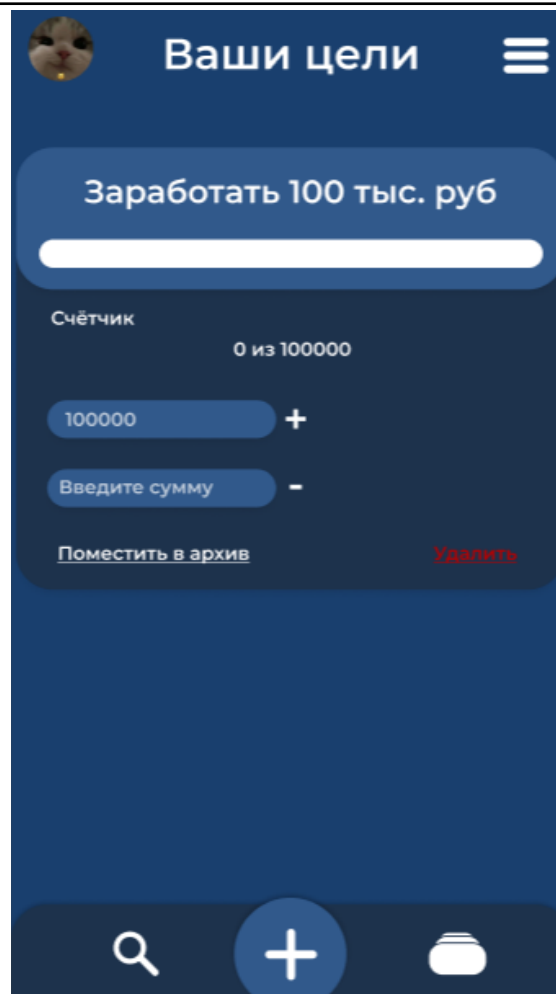
Дедлайн

+

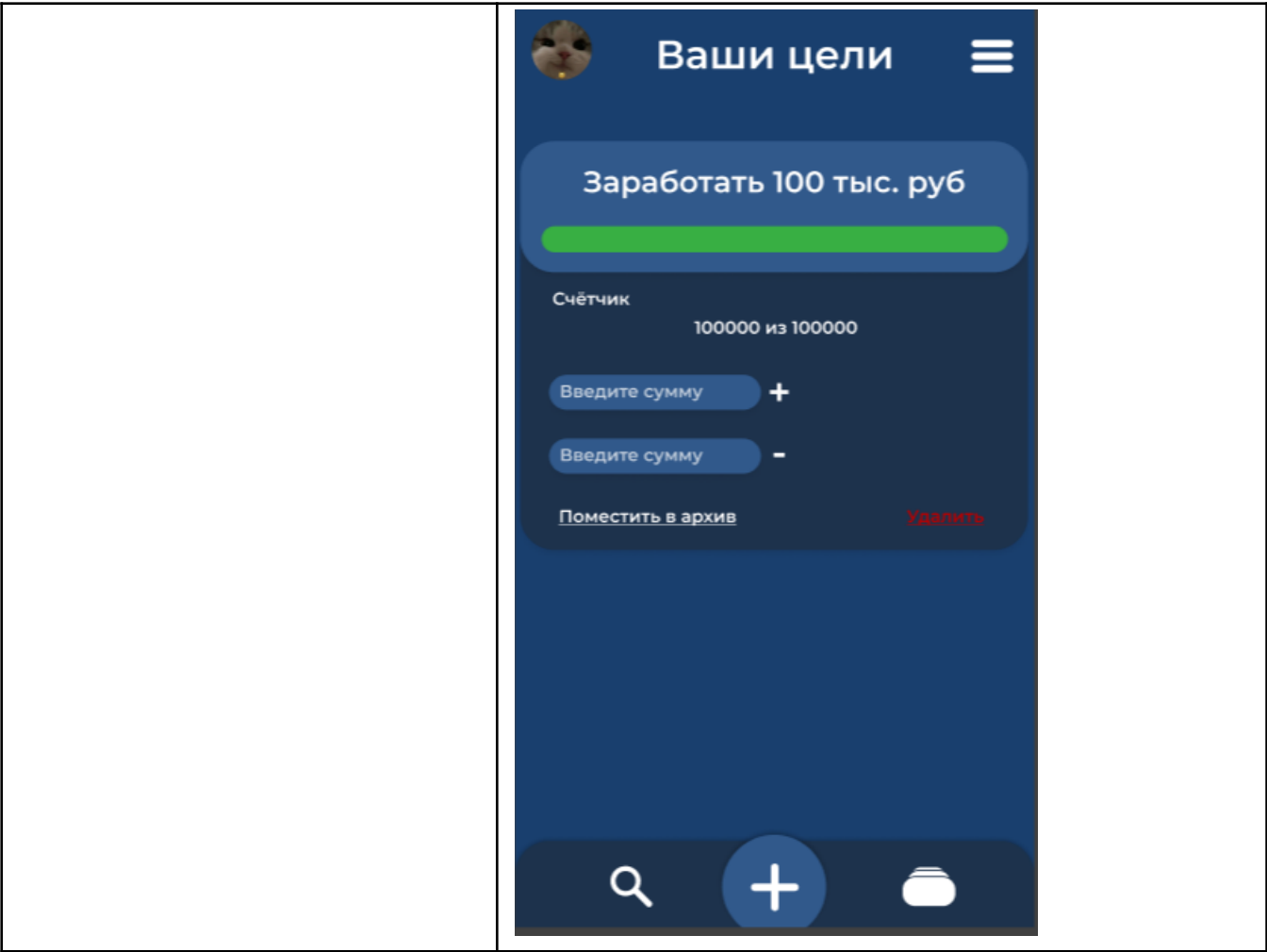
5. Экран прогресса в задаче

Описание экрана	Схема
Данный экран позволяет посмотреть прогресс по задаче, а также изменить его. <u>Рабочая область</u> 2 поля “Введите сумму” - тип данных числовой, максимум 10 символов, пользователь вводит в одно из полей (в зависимости от того, хочет он добавить или прибавить) Кнопки “Плюс” и “Минус” - тап на кнопку соответственно добавляет/убавляет введенную в поле “Введите сумму” к общему количеству. Зеленая полоса под названием цели соответственно увеличивается/уменьшается. Кнопка “Поместить в архив” - тап по кнопке добавляет цель в архив (Экран №7) Кнопка “Удалить” - тап по кнопке удаляет цель из списка задач без возможности восстановления. Кнопка “Поиск” (лупа) - тап по кнопке направляет пользователя на “Экран №6” Кнопка “Добавить цель” (плюс) - тап по кнопке направляет пользователя на “Экран №4” Кнопка “Архив” (скругленный прямоугольник) - тап по кнопке направляет пользователя на “Экран №7” Кнопка “Настройки” (три горизонтальные черты) - тап по кнопке	 Пример заполненного поля:

направляет пользователя на “Экран №8”



Пример прогресса по цели:



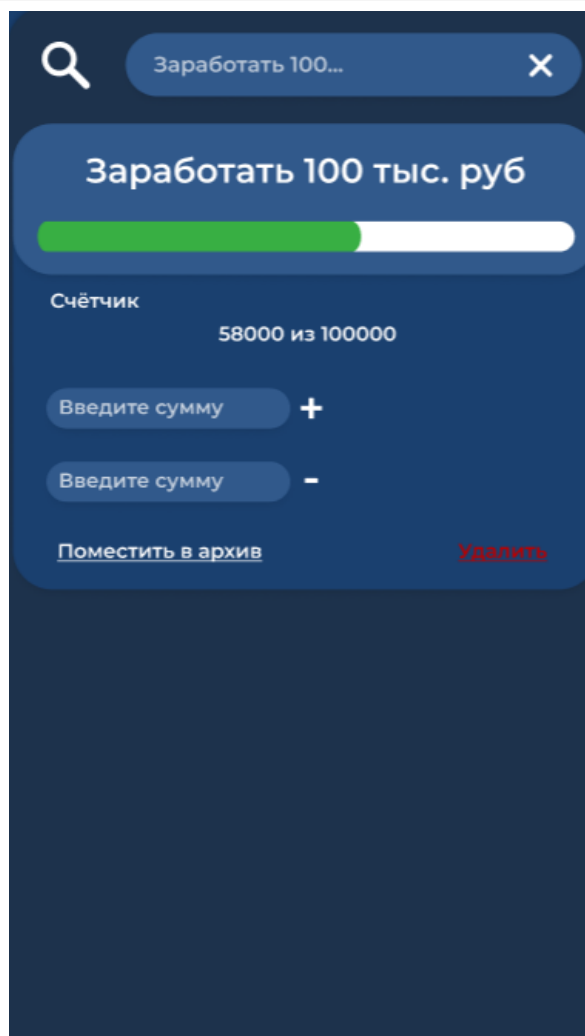
6. Экран поиска

Описание экрана	Схема
-----------------	-------

Данный экран позволяет пользователю ориентироваться в активных целях

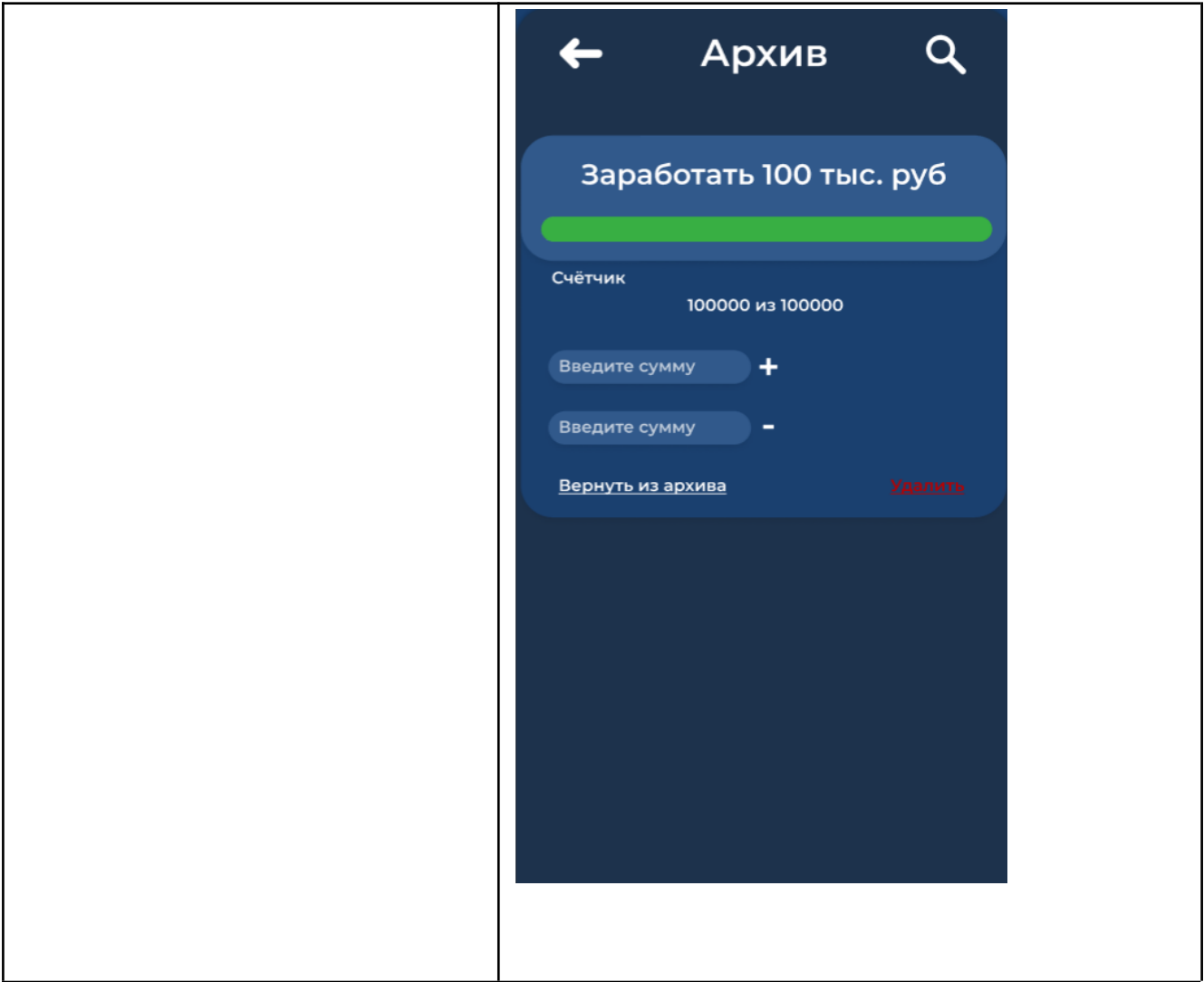
Рабочая область

Поле “Найти” - тип данных - символьный и числовой, пользователь вводит название нужной ему цели, под полем высвечиваются цели, название которых совпадает с введенными данными. Тап по цели переводит пользователя на экран прогресса по этой цели (“Экран №5)

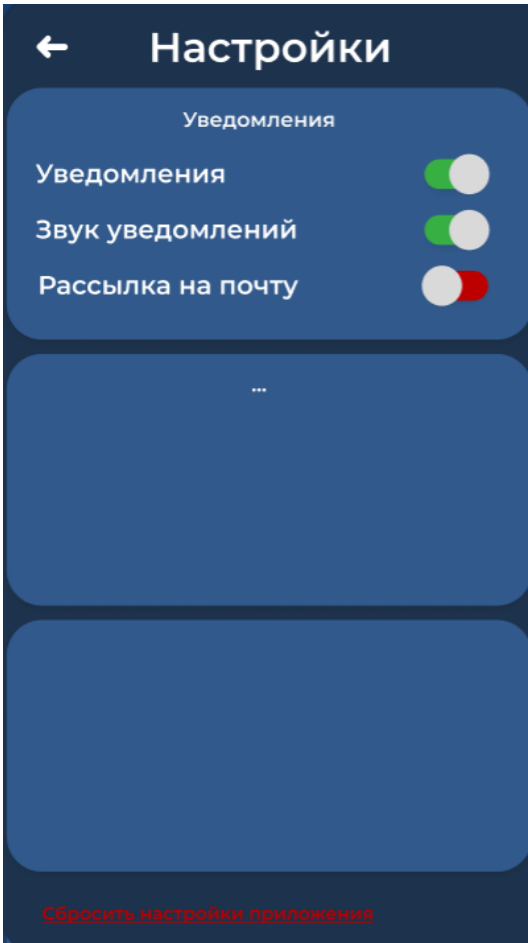


7. Экран архива

Описание экрана	Схема
Данный экран позволяет пользователю просмотреть цели, помещенные в архив <u>Рабочая область экрана</u> Кнопка “Цель, помещенная в архив” - тап по этой кнопке открывает всплывающее окно, в котором располагается информация о цели, 2 кнопки “Вернуть из архива”, “Удалить” Кнопка “Вернуть из архива” - тап по этой кнопке возвращает цель в список активных и отображает на “Экран №3” Кнопка “Удалить” - тап по кнопке удаляет цель из списка задач без возможности восстановления. Кнопка “Назад” (стрелка влево) - тап по этой кнопке направляет пользователя на “Экран №3”	 Пример экрана после нажатия по цели:



8. Экран настроек

Описание экрана	Схема
<u>Рабочая область экрана</u> Блок “Уведомления” - содержит 3 переключателя Переключатель “Уведомления” - тап по нему включает/выключает push-уведомления приложения Переключатель “Звук уведомлений” - тап по нему включает/выключает звук push-уведомлений приложения Переключатель “Рассылка на почту” - тап по нему включает/выключает уведомления приложения на почту пользователя Кнопка “Сброс” - тап по кнопке сбрасывает настройки приложения до состояния “по умолчанию” Кнопка “Назад” (стрелка влево) - тап по этой кнопке направляет пользователя на “Экран №3”	 Пример измененных настроек:

