Техническое задание

на разработку мобильного приложения BucketList «Goal»

Подготовлено: Командой «Швепс»

Уровень конфиденциальности: Нет

Версия документа: 1.0

Дата послед	него изменения:	07/04/24	
	Дата создания:	07/04/24	
Подпись:		Подпись:	
	М.П.		М.П.
«»	20 г.	«»	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 АРІ/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 АРІ/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 НЕХ-кодами:

- Основной цвет фона #193F6E
- Цвет мишени и кнопки удалить #ВС0000
- Основной блоков целей #31598В
- 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



• Закрытие 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.

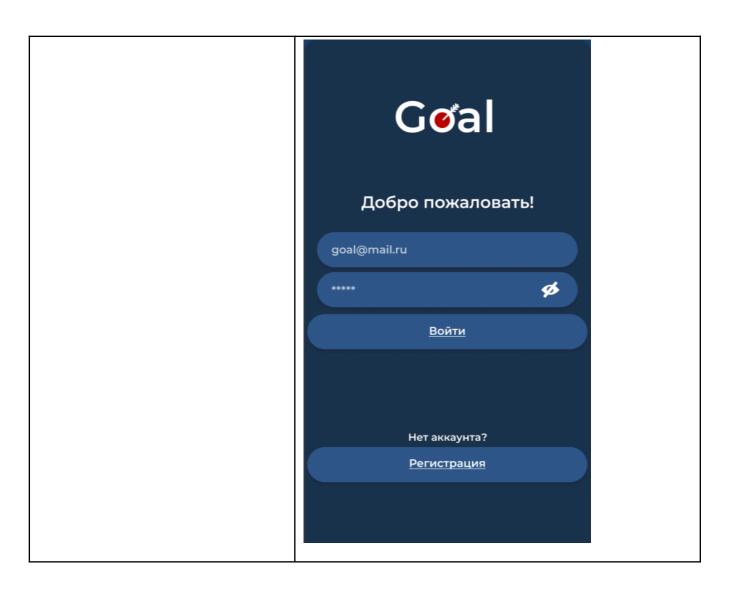
Анимации и переходы:

- 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 Gďal Рабочая область 1. Кнопка «Вход». Тап по этой кнопке с заранее введенными данными Добро пожаловать! аккаунта переводит пользователя на главный экран (Экран № 3) 2. Кнопка «Регистрация». Тап по этой Введите почту кнопке переводит пользователя на экран регистрации (Экран № 2). Введите пароль Тап по кнопке в виде глаза позволяет скрыть/показать введенные данные Войти При неудачной авторизации появляется сообщение об ошибке («Введен неправильный Нет аккаунта? логин/пароль»). <u>Регистрация</u> Пример заполненных полей:



2. Экран регистрации

Описание экрана

Данный экран представляет из себя незаполненные поля для регистрации пользователя. Новый пользователь должен ввести свои данные для их сохранения и последующего использования системой.

Рабочая область

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

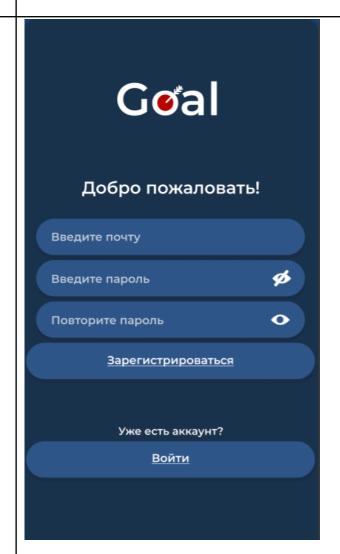
Повторение пароля - для успешной регистрации содержимое этого поля должно полностью совпадать с содержимым поля "Пароль"

Кнопка "Зарегистрироваться" - тап по кнопке при правильно введенных данных сохраняет их в системе и перенаправляет пользователя на "Экран №1"

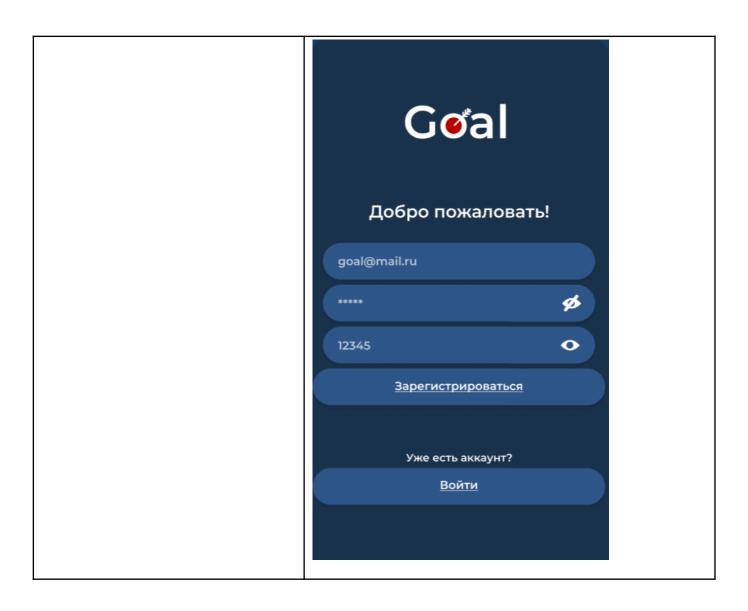
Кнопка "Войти", перенаправляет пользователя на "Экран №1" без сохранения введенных данных

Тап по кнопке в виде глаза позволяет скрыть/показать введенные данные

Схема



Пример заполненных полей:



3. Главный экран

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

Данный экран необходим для основных действий пользователя в приложении

Рабочая область

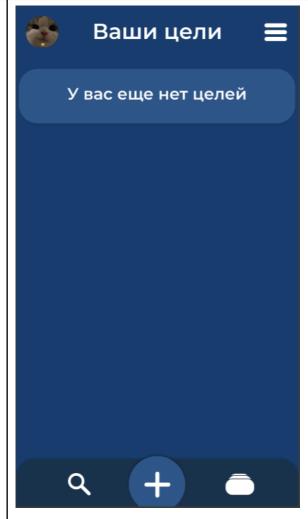
Блок "Ваши цели" - содержит список целей, при отсутствии активных целей выводит текст "У вас еще нет целей" Тап по активной цели перенаправляет пользователя на "Экран №5"

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

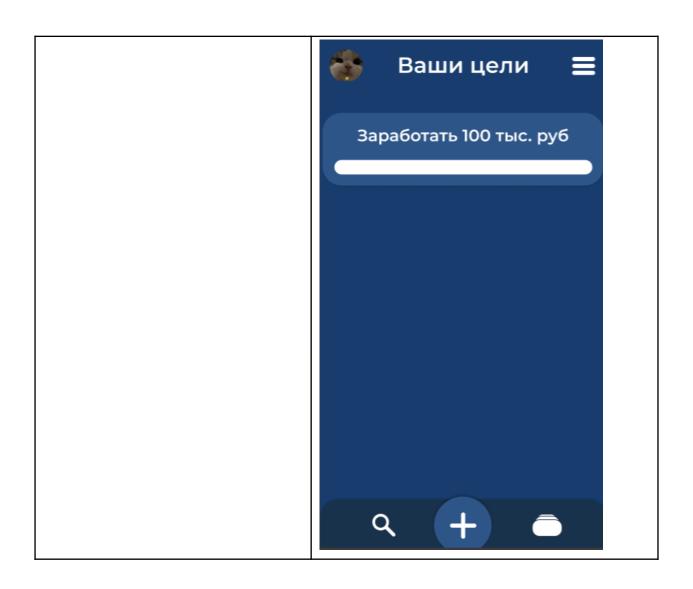
Кнопка "Добавить цель" (плюс) - тап по кнопке направляет пользователя на "Экран №4"

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

Данный экран необходим для добавления новой задачи

Рабочая область

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.

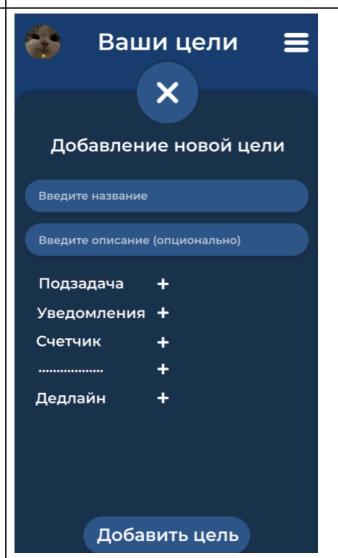
Поле "Описание" - тип данных символьный и числовой, максимум символов - 200, пользователь по желанию может указать дополнительное описание задачи

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, пользовать вводит единицы измерения для содержимого поля "Сумма".

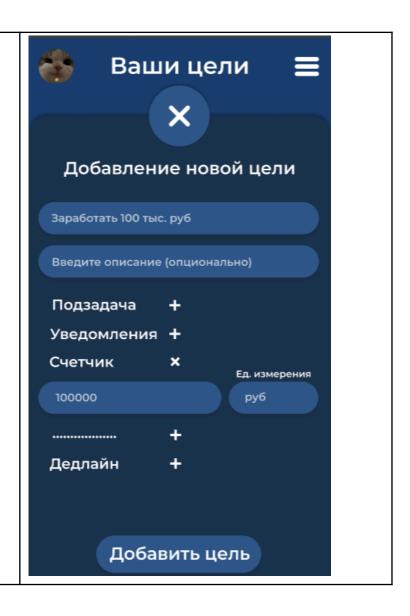
Кнопка "Добавить цель" - тап по кнопке при условии правильности введенных данных сохраняет их в системе и отображает задачу на "Экран №3" и направляет пользователя на "Экран №3".

Схема



Пример заполненных полей при выбранном типе цели "Счётчик":

Для успешного добавления цели указывать ее описание не обязательно.



5. Экран прогресса в задаче

Описание экрана

Данный экран позволяет посмотреть прогресс по задаче, а также изменить его.

Рабочая область

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 N27)

Кнопка "Удалить" - тап по кнопке удаляет цель из списка задач без возможности восстановления.

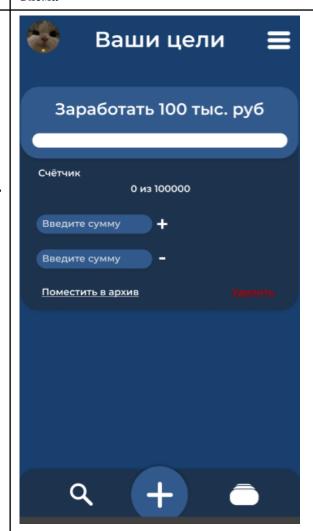
Кнопка "Поиск" (лупа) - тап по кнопке направляет пользователя на "Экран №6"

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

Схема



Пример заполненного поля:

Направляет пользователя на "Экран №8"

Заработать 100 тыс. руб

Счётчик

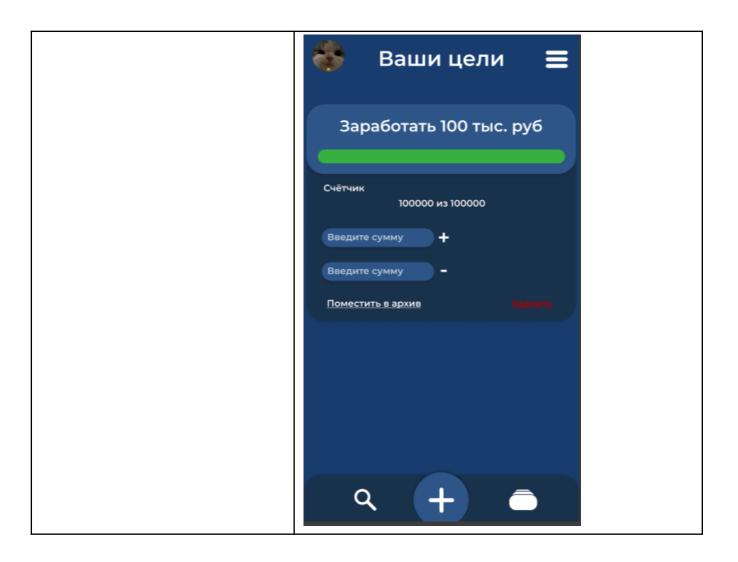
о из 100000

+

Введите сумму
Поместить в архив

Имини

Пример прогресса по цели:



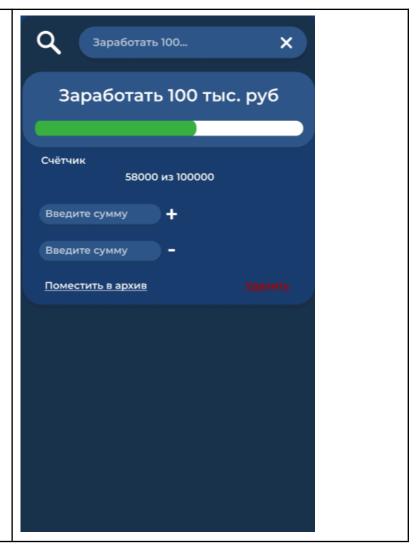
6. Экран поиска

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

Данный экран позволяет пользователю ориентироваться в активных целях

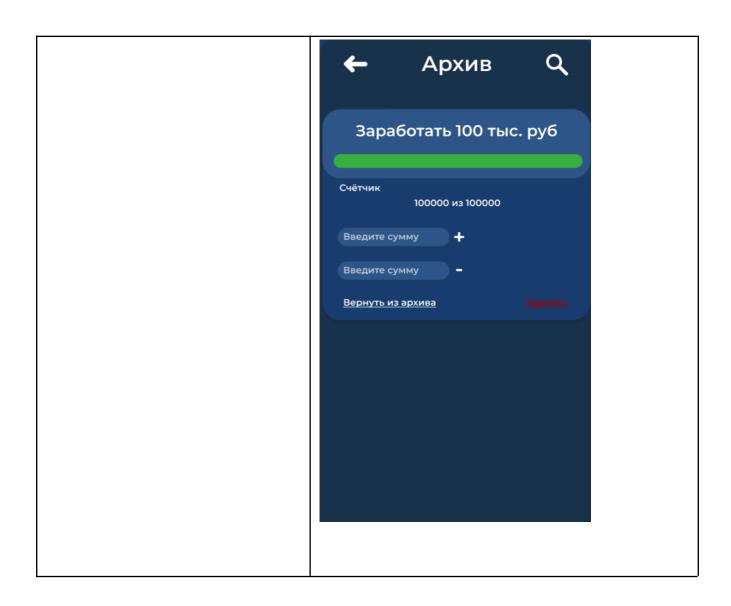
Рабочая область

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

Схема Описание экрана Данный экран позволяет пользователю Архив просмотреть цели, помещенные в архив Рабочая область экрана Заработать 100 тыс. руб 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

Рабочая область экрана

Блок "Уведомления" - содержит 3 переключателя

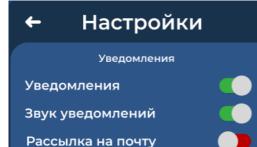
Переключатель "Уведомления" - тап по нему включает/выключает push-уведомления приложения

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"



Схема

Пример измененных настроек:

