

**Техническое задание  
на реализацию игры «Кто Я?»  
функциональные требования**

## Оглавление

<b>1. Введение.....</b>	<b>3</b>
1.1. Термины и определения .....	3
1.2. Назначение разработки .....	3
1.3. Программная платформа.....	3
<b>2. Общее описание игры .....</b>	<b>3</b>
2.1. Цель игры .....	3
2.2. Правило игры.....	3
2.3. Игроки.....	4
<b>3. Общие требования к игре .....</b>	<b>4</b>
3.1. Игра.....	4
3.2. Чат игры.....	4
3.3. Визуализация стикеров с секретным словом .....	5
<b>4. Требования к реализации игры открытого типа .....</b>	<b>5</b>
4.1. Базовые требования к игрокам.....	5
4.2. Область видимости игры .....	5
4.3. Вход пользователя в игру .....	6
4.4. Процесс участия в игре .....	6
4.5. Окончание игры.....	6
<b>5. Требования к реализации игры закрытого типа .....</b>	<b>7</b>
5.1. Базовые требования к игрокам.....	7
5.2. Область видимости игры .....	7
5.3. Вход пользователя в игру .....	7
5.4. Процесс участия в игре .....	8
5.5. Окончание игры.....	8

# 1. Введение

## 1.1. Термины и определения

**os-oba.com** – WEB-портал, основное назначение которого заключается в возврате части денежных средств, которые были потрачены в магазине, являющимся партнёром портала. Второстепенной задачей портала является создание коммуникации между пользователями и обеспечение их досуга за счёт таких сервисов как: игры с реальными денежными призами, простыми мотивационными играми и др.

**игрок** – пользователь, зарегистрированный на портале субдомена «*party.os-oba.com*»

**субдомен «party.os-oba.com»** – поддомен, по адресу которого размещён форум «Тусовка»

**форум «Тусовка»** – программный сервис, в котором реализованы все функции стандартного виртуального форума

## 1.2. Назначение разработки

**Функциональное назначение разработки** – создание программного модуля, обладающего необходимыми функциональными возможностями и интегрированного с программным сервисом «форум «Тусовка».

**Эксплуатационное назначение разработки** – обеспечение пользователей форума «Тусовка» виртуальной площадкой, на которой они могли бы участвовать и организовывать собственные игры по мотивам известной игры «Кто Я?».

## 1.3. Программная платформа

На первоначальном этапе создания игры «Кто Я?», должен быть проведён анализ и поиск наиболее оптимального способа реализации всех функциональных требований настоящего технического задания.

Должен быть сделан обоснованный выбор фреймворка (программной платформы) с указанием достоинств и недостатков данного выбора.

# 2. Общее описание игры

## 2.1. Цель игры

Целью игры для пользователя заключается в том, чтобы за минимальное количество ходов, соблюдая правила игры, угадать секретное слово, которое закреплено за игроком.

## 2.2. Правило игры

В игре могут участвовать неограниченное количество пользователей. Каждому пользователю случайным образом выдаётся карточка с определённым секретным словом – существительным. Это слово видят все участники игры, кроме самого игрока-владельца данной карточки.

Каждый из игроков должен задавать вопросы аудитории, на которые каждый из игроков из аудитории могут ему ответить либо «Да», либо «Нет». Если так случилось, что пользователь, задав вопрос, угадал слово, то считается, что он стал победителем в рамках текущего раунда, при этом игра должна продолжаться дальше. Пользователь-победитель выбывает из списка тех игроков, которые имеют возможность задавать вопросы. Пользователь-победитель может лишь отвечать на вопросы других пользователей, пока снова не стартовал новую игру.

### **2.3. Игроки**

Игроком может являться только пользователь форума «*party.os-oba.com*».

С того момента, как пользователь вступил в игру, он становится участником игры. Пользователь перестаёт быть участником игры при следующих обстоятельствах:

- если он выигрывает (угадывает слово)
- когда выходит из игры по собственному желанию
- когда Администратор прерывает процесс игры

## **3. Общие требования к игре**

В данном разделе представлены требования к функциональной архитектуре игры, определяющей каркас игры, независимо от типа игры и других специфик.

### **3.1. Игра**

Игра – это созданная пользователями отдельная ветка (Тема) в рамках которой игроки ведут переписку, используя чат. Игр может быть создано бесконечное множество. Игра может быть открытая (вступают все желающие) и закрытая (вступают только по приглашению организатора).

Пользователи в один и тот же момент могут вступать в любое количество игр. При вступлении в игру, пользователю присваивается уникальное секретное слово.

Игра создаётся только зарегистрированными пользователями.

### **3.2. Чат игры**

Все вступившие в игру пользователи должны вести переписку в рамках того чата, который отвечает за конкретную игру. Чат должен позволять пользователям обмениваться текстовыми сообщениями без какого-либо ограничения.

Контролёром за соблюдением правил игры выступают сами же игроки, поскольку это в их же интересах.

### **3.3. Визуализация стикеров с секретным словом**

Ключевым моментом в игре является сохранение конфиденциальности о том, какое секретное слово закреплено за игроком. Игрок не должен знать о своём секретном коде, но должен иметь возможность видеть какие секретные слова закреплены за другими участниками игры.

Пользователи, которые не участвуют в игре, в том числе незарегистрированные пользователи (Гости), не должны видеть секретные слова игроков.

Визуально, секретный код должен располагаться в верхней части аватара игрока в том виде, как это определит дизайнер по согласованию со стейкхолдером (заинтересованным лицом).

Источником секретных слов должен быть заранее составленный категоризированный массив слов. В момент, когда игрок выполнил вход в игру, Игра должна случайным образом изъять из массива секретное слово и зарезервировать за игроком. При этом, Игра должна проверить это слово на уникальность, чтобы у других игроков в этой игре оно не встречалось.

В случае если пользователь выиграл игру (угадал слово), то стикер на его аватаре становится другим цветом, и сам пользователь должен увидеть это слово. Помимо изменения цвета стикера, необходимо дополнительно на стикере изобразить пиктограмму/иконка, которая бы ассоциативно указывала всем участникам на то, что пользователь выиграл – угадал слово.

Стикер игрока должен меняться исключительно в рамках той ветки (игры), в которой игрок угадал секретное слово.

## **4. Требования к реализации игры открытого типа**

### **4.1. Базовые требования к игрокам**

В открытую игру может вступать любой пользователь, зарегистрированный на портале «*party.os-oba.com*».

### **4.2. Область видимости игры**

Поскольку в рамках одной Темы на форуме «*party.os-oba.com*» предполагается создание неограниченного количества игр, то важно соблюсти полную независимость этих игр между собой.

Например, пользователь вступил в 3 игры. При этом, в каждой из игр, у пользователя должен быть:

- свой отдельный стикер с секретным словом
- отдельный чат
- отдельный список участников

В случаях, когда пользователь, будучи являясь игроком «Кто Я?», посещает ветки форума не относящиеся к игре, то стикер с его аватара должен быть убран.

### **4.3. Вход пользователя в игру**

В игру «Кто я?» открытого типа может вступать любой пользователь, зарегистрированный на портале «*party.os-oba.com*».

Кроме того, пользователь может самостоятельно создать игру. Для этого, при создании новой игры (ветки) он должен выбрать тип игры: открытая или закрытая игра.

При вступлении пользователя в уже существующую игру (или создании новой игры) ему открывается чат, в котором первый пост по порядку – это закреплённый пост, в котором должны быть указаны в виде текста правила игры, и кнопка «Участвовать». При нажатии на кнопку:

- Пользователь должен стать игроком
- Пользователю должно быть присвоено секретное слово методом случайной выборки
- В чат должен опубликоваться пост от имени только что вступившего пользователя. Пост со следующим текстом: «Привет! Я новый участник игры!».

В первом (закреплённом) посту, в тексте, должна быть расположена URL-ссылка, которую пользователи могут использовать для приглашения других своих знакомых и друзей.

У пользователя, в рамках данного раздела форума, на аватаре должен быть размещён стикер, на котором должно быть указано это секретное слово. Секретное слово должны видеть исключительно игроки в рамках данного раздела форума. Сам игрок (владелец аватара) не должен видеть секретное слово.

Кнопка «Участвовать» должна переименоваться в «Покинуть игру».

### **4.4. Процесс участия в игре**

Пользователь, вступивший в игру, должен иметь возможность писать сообщения в общий чат. Каждое высланное сообщение пользователя должно автоматически анализироваться на предмет совпадения с секретным словом. Механизм сравнения слов должен быть строгим, без учёта регистра. Например, допустим, что секретное слово: «Слон». Если пользователь пишет: «У этого животного такие же габариты как у слона?», то это не означает, что он выиграл, поскольку в данном ответе лишь косвенно упоминается секретное слово.

Если же пользователь написал: «Секретное слово – слон», то он признаётся победителем. Стикер на его аватаре меняется цветом, и название секретного слова становится доступным для владельца профиля.

Пользователь-победитель может запустить возобновить игру в данной ветке, выполнив вход в игру.

### **4.5. Окончание игры**

Игра считается оконченной, если выполнилось хотя бы одно из следующих условий:

- все игроки покинули игру;

- остался только один игрок;
- администратор принудительно завершил игру.

## **5. Требования к реализации игры закрытого типа**

### **5.1. Базовые требования к игрокам**

В закрытую игру может вступать только тот пользователь, который:

1. зарегистрирован на портале «*party.os-oba.com*»
2. которому выслали ссылку-приглашение на участие в закрытой игре
3. является создателем данной игры

### **5.2. Область видимости игры**

Требования аналогичны [п.4.2.](#)

Игра закрытого типа должна быть видна только тем игрокам, которые вступили в неё.

### **5.3. Вход пользователя в игру**

В игру «Кто Я?» закрытого типа может вступать только тот зарегистрированный пользователь, которому от организатора было выслано приглашение в виде специальной URL-ссылки.

Организатор – это пользователь, который создал игру и выбрал у игры тип – закрытая. Игру (ветку) закрытого типа должны видеть только те пользователи, которые являются её участниками.

При переходе по ссылке должен открыться чат, первым постом по порядку должен идти закреплённый пост, в котором должно быть указаны в виде текста приветственное слово, правила игры, и кнопка «Участвовать». При нажатии на кнопку:

- Пользователь должен стать игроком
- Пользователю должно быть присвоено секретное слово методом случайной выборки
- В чат должен опубликоваться пост от имени только что вступившего пользователя. Пост со следующим текстом: «Привет! Я новый участник игры!».

У пользователя, в рамках данного раздела форума, на аватаре должен быть размещён стикер, на котором должно быть указано это секретное слово. Секретное слово должны видеть исключительно игроки в рамках данного раздела форума. Сам игрок (владелец аватара) не должен видеть секретное слово.

Кнопка «Участвовать» должна переименоваться в «Покинуть игру».

Специальная URL-ссылка должна генерироваться автоматически, при создании игры закрытого типа и должна быть видна всем участникам игры. Таким образом, приглашать других пользователей может не только организатор, но и участники игры.

#### **5.4.      *Процесс участия в игре***

Требования аналогичны [п.4.4.](#)

#### **5.5.      *Окончание игры***

Требования аналогичны [п.4.5.](#)