



Документация, содержащая описание функциональных характеристик экземпляра программного обеспечения, предоставленного для проведения экспертной проверки

ДАТА: 16.03.2022

ВЕРСИЯ: 1.3.3

ПОДГОТОВЛЕНО: Евгений Иванов

ПРОВЕРЕНО: Виталий Дубинин

Содержание

Содержание	2
Введение	4
История изменений документа	4
Версии продукта	4
Поддерживаемые устройства и ОС	4
Сценарии использования	5
UC1 - SPLASH	5
UC2 - ЛОГИН	6
UC3 - РЕГИСТРАЦИЯ	7
UC4 - СПИСОК КОМНАТ	10
UC5 - КОМНАТА (УЧАСТНИК)	12
UC6 - КОМНАТА (СПИКЕР)	14
UC7 - КОМНАТА (МОДЕРАТОР)	16
UC8 - КАЛЕНДАРЬ	19
UC9 - ДЕТАЛИ ЗАПЛАНИРОВАННОЙ КОМНАТЫ	21
UC10 - НОВОЕ СОБЫТИЕ	23
UC11 - АКТИВНОСТЬ	28
UC12 - МОЙ ПРОФИЛЬ	30
UC13 - ПРОФИЛЬ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ	32
UC14 - ДОСТУПНЫЕ КОНТАКТЫ	34
UC15 - ПОИСК	36
UC16 - НАСТРОЙКИ	38
UC17 - ПОЖАЛОВАТЬСЯ	40
UC18 - ЗАПЛАНИРОВАТЬ КОМНАТУ	42
UC19 - БАТТЛ (СЛУШАТЕЛЬ)	44
UC20 - БАТТЛ (УЧАСТНИК)	46
UC21 - БАТТЛ (МОДЕРАТОР)	48

Введение

История изменений документа

Дата	Изменения	Версия
21.02.2021	Создано	1.0
24.02.2021	Добавлено: UC3	1.1
28.02.2021	Изменено: UC2-UC16 Добавлено: UC17, UC18	1.2
04.04.21	Изменено: UC4-UC7, UC10 Добавлено: UC19-UC21	1.3
07.04.21	Изменено: UC19-UC21	1.3.1
13.04.21	Изменено: UC10	1.3.2
16.03.22	Актуализированы дизайн-макеты	1.3.3

Версии продукта

Версия	Описание
1.0	Просмотр списка комнат Просмотр деталей комнаты Участие в комнате в роли спикера Создание и модерация комнаты Создание запланированных комнат Баттлы (создание, участие, модерация)

Поддерживаемые устройства и ОС

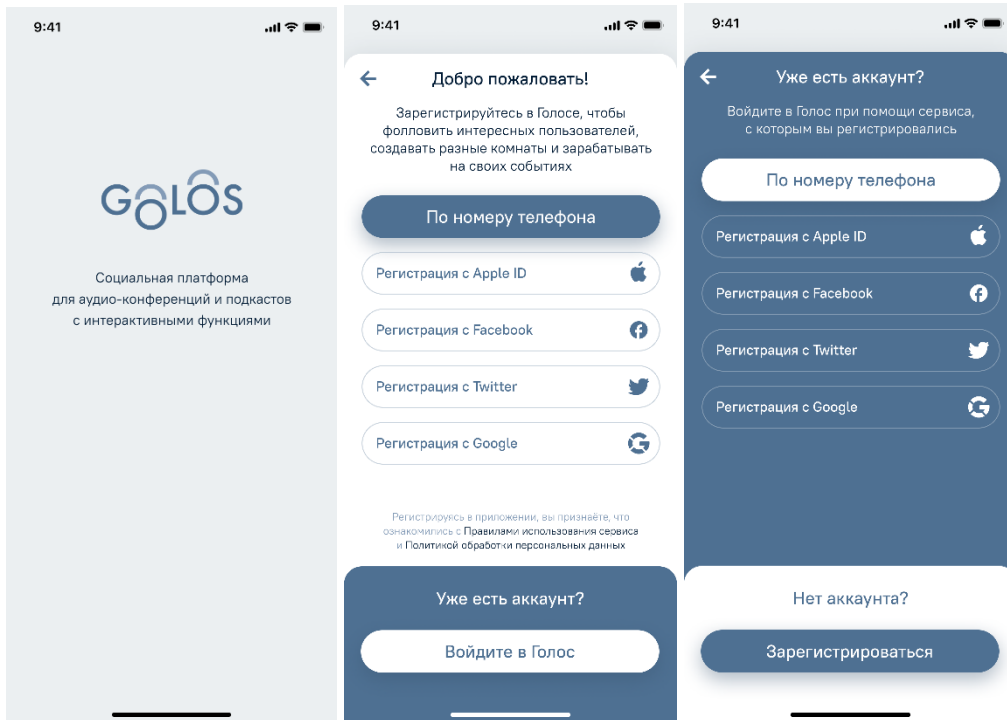
Платформа	Устройства и ОС
<i>Android</i>	min version: 6.0 (API level 23)
<i>iOS</i>	requires 13.0 or later

Сценарии использования

UC1 - SPLASH	
Дизайн	
Предусловия	1. Пользователь скачал приложение из Play Market или App Store.
	2. Пользователь запустил приложение.
Основной сценарий	1. Система отображает экран загрузки приложения.
	2. После успешной загрузки приложения система перенаправляет пользователя на экран ЛОГИН.

UC2 - ЛОГИН

Дизайн



Предусловия

- 1а. Пользователь установил и запустил приложение.
- 1б. Пользователь нажал кнопку “выйти” на экране НАСТРОЙКИ.

Основной сценарий

1. Система отображает поля для авторизации в приложении.
2. Пользователь вводит логин и нажимает кнопку подтверждения.
3. Система проверяет логин пользователя и отправляет ему на телефон код подтверждения по смс.
4. Пользователь вводит код подтверждения из смс-сообщения и нажимает на кнопку входа.
5. Если код подтверждения введен верно, то система перенаправляет пользователя на экран СПИСОК КОМНАТ.

Альтернативные сценарии

- 4а. Если пользователь не получил код подтверждения на телефон, он может запросить его повторно через 30 секунд.
- 4б. Пользователь может вернуться на экран ввода логина в случае, если неверно ввел номер телефона.
- 5а. Если код подтверждения введен неверно, система отображает сообщение об ошибке “Неверный код, попробуйте еще раз”.
- 5б. Если логин пользователя не найден в системе, система перенаправляет пользователя на экран РЕГИСТРАЦИЯ.

Функциональные требования

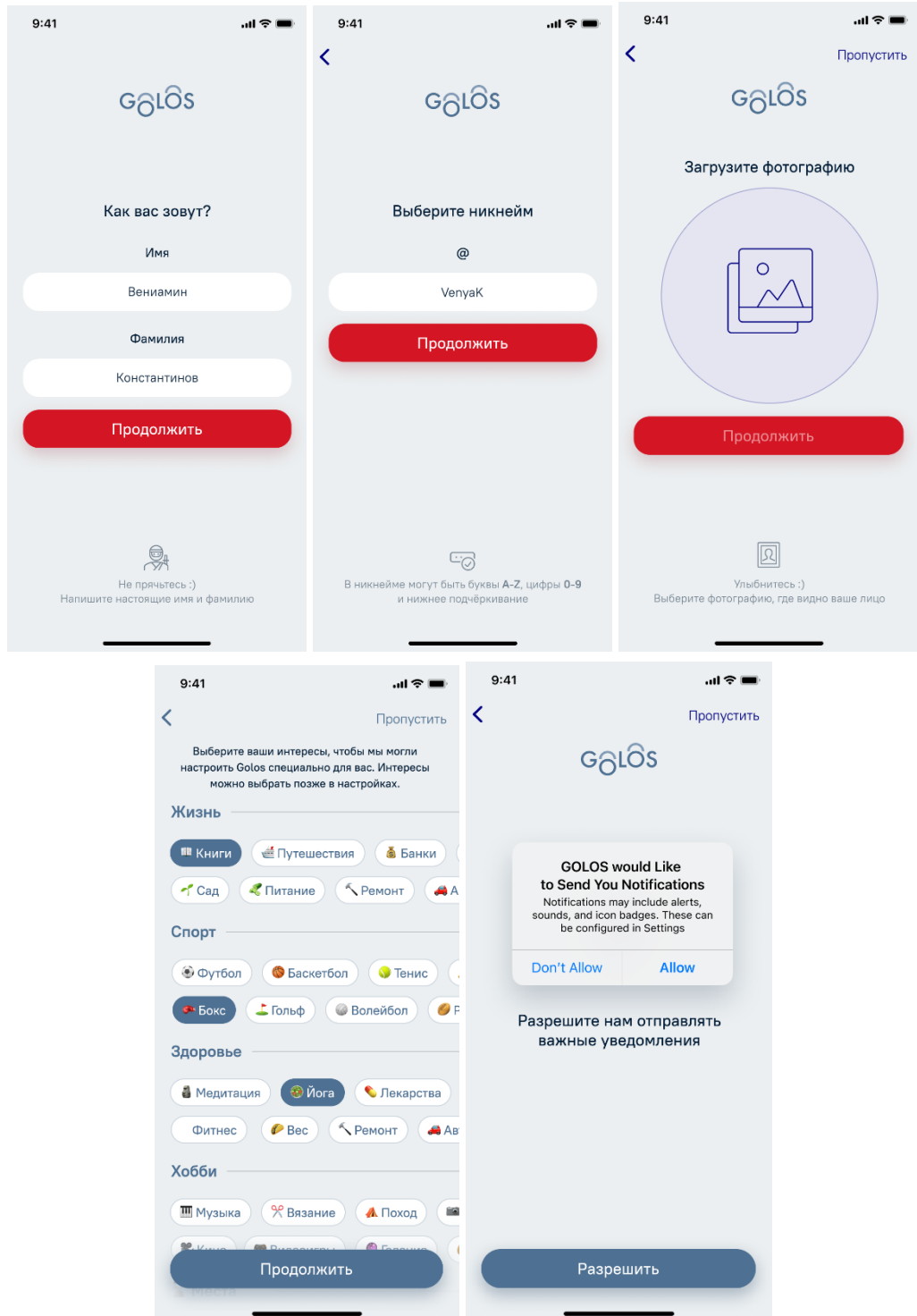
- [FR 2.1] Поля, которые необходимо заполнить пользователю при авторизации:
- номер телефона
 - код подтверждения
- [FR 2.2] Формат номера телефона должен соответствовать формату номеров мобильных операторов в выбранной пользователем стране.

[FR 2.3] Код подтверждения должен состоять из 5 цифровых символов.

[FR 2.4] У пользователя есть 3 попытки для ввода кода подтверждения. Срок действия кода подтверждения - 5 минут.

UC3 - РЕГИСТРАЦИЯ

Дизайн



Предусловия

После ввода логина и кода подтверждения на экране ЛОГИН данный пользователь не был найден в системе.

Основной сценарий

1. Система отображает поля для завершения процесса настройки аккаунта.

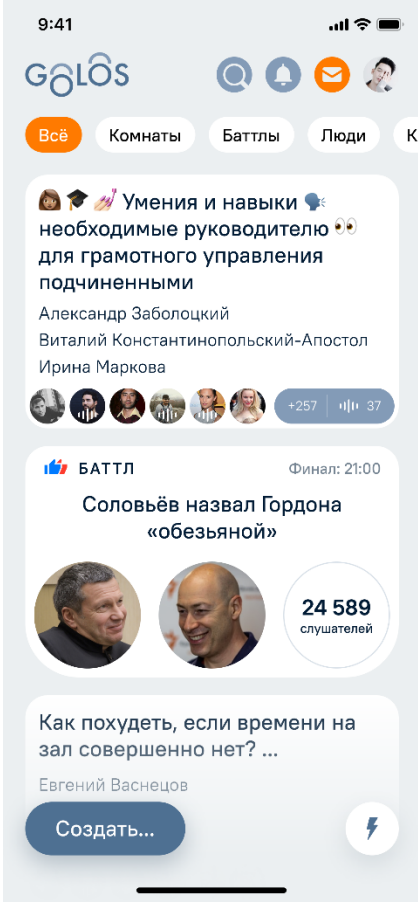
	<p>2. Пользователь заполняет данные для завершения настройки аккаунта и нажимает кнопку “далее”.</p> <p>3. Если все данные введены корректно, система предлагает пользователю загрузить фото профиля.</p> <p>4. Пользователь добавляет фото профиля и нажимает кнопку для продолжения настройки аккаунта.</p> <p>5. Система сохраняет аватар пользователя и предлагает ему выбрать интересующие его темы.</p> <p>6. Пользователь выбирает интересующие темы и нажимает кнопку для завершения настройки аккаунта.</p> <p>7. Система запрашивает разрешение на отправку уведомлений пользователю.</p> <p>8. Пользователь соглашается на отправку ему уведомлений.</p> <p>9. Система перенаправляет пользователя на экран СПИСОК КОМНАТ.</p>
Альтернативные сценарии	<p>3а. Если пользователь ввел некорректные данные, система отображает сообщение об ошибке.</p> <p>4а. Пользователь может пропустить шаг добавления фото и загрузить его позже в профиле.</p> <p>6а. Пользователь может пропустить шаг выбора тем.</p> <p>8а. Пользователь может отказаться от получения уведомлений.</p>
Функциональные требования	<p>[FR 3.1] Информация, которую необходимо заполнить для завершения настройки аккаунта (все поля обязательные):</p> <ul style="list-style-type: none"> ● имя ● фамилия ● никнейм <p>[FR 3.2] Пользователь должен иметь возможность выбрать фото для профиля из галереи или с камеры телефона.</p> <p>[FR 3.3] Список возможных тем:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● жизнь: <ul style="list-style-type: none"> ○ родительство ○ путешествия ○ свадьбы ○ беременность ○ отношения ○ свидание ○ поддержка ○ досуг ● спорт: <ul style="list-style-type: none"> ○ футбол ○ баскетбол ○ теннис ○ бокс ○ гольф ○ волейбол ○ регби ○ велосипеды ○ бег ● здоровье: <ul style="list-style-type: none"> ○ медитация

- йога
- лекарства
- фитнес
- вес
- вегетарианство
- питание
- отдых
- психология
- увлечения:
 - музыка
 - вязание
 - поход
 - телевидение
 - караоке
 - видеоигры
 - гадания
 - подкасты
 - фотография
- места:
 - Лондон
 - Нью Йорк
 - Индия
 - Париж
 - Москва
 - Санкт-Петербург
- IT:
 - маркетинг
 - стартапы
 - VR/AR
 - SaaS
 - искусственный интеллект
 - разработка
- искусство:
 - красота
 - реклама
 - мода
 - театры
 - книги
 - архитектура
 - живопись
 - танцы
 - научная фантастика

[FR 3.4] Пользователь может выбрать несколько интересующих тем.

[FR 3.5] Валидация полей:

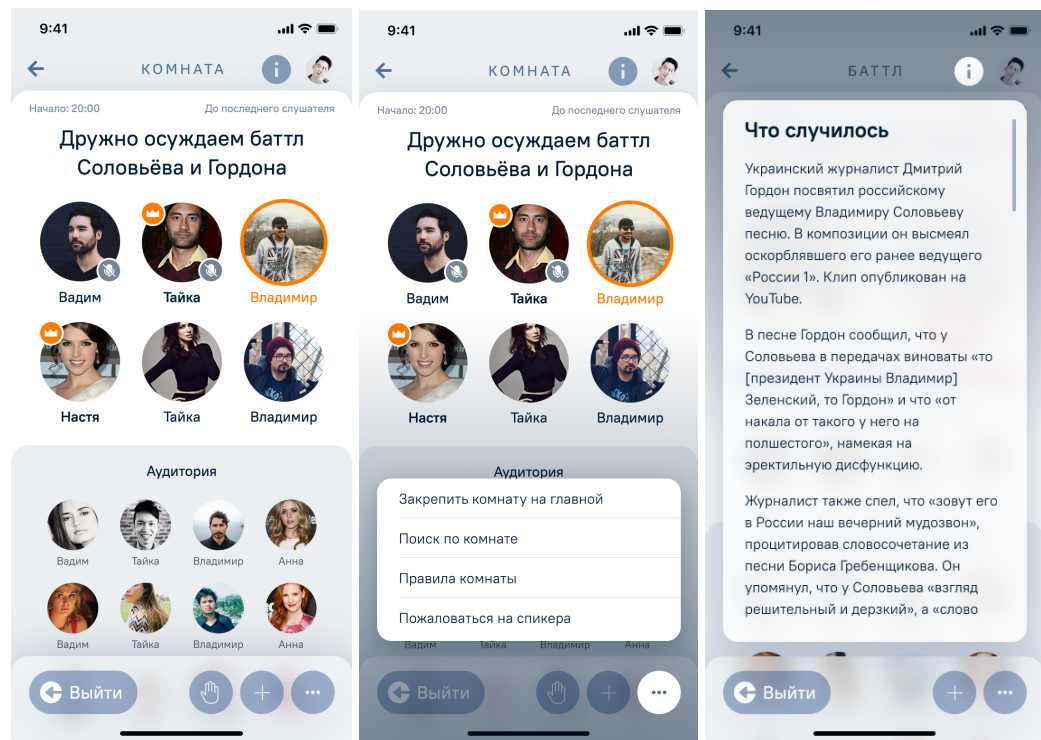
- имя - может содержать только символы "A...Я", "A...Z", "-", пробел
- фамилия - может содержать только символы "A...Я", "A...Z", "-", пробел
- никнейм - может содержать "A...Я", "A...Z", "-", "_", "0...9"

UC4 - СПИСОК КОМНАТ	
Дизайн	
Предусловия	<p>1а. Пользователь авторизовался в приложении.</p> <p>1б. Пользователь нажал на кнопку “назад” на одном из экранов приложения.</p>
Основной сценарий	<p>1. Система отображает ленту текущих активных комнат.</p> <p>2. Пользователь выбирает одну из текущих активных комнат.</p> <p>3. Если пользователь выбрал комнату, в которой он играет роль участника, то система перенаправляет пользователя на экран КОМНАТА (УЧАСТНИК).</p>
Альтернативные сценарии	<p>1а. Если не существует ни одной текущей активной беседы, система отображает сообщение “На данный момент нет активных комнат”.</p> <p>2а. Пользователь нажимает на кнопку “создать”. Система перенаправляет пользователя на экран НОВОЕ СОБЫТИЕ.</p> <p>2б. Пользователь нажимает на иконку уведомлений. Система перенаправляет пользователя на экран АКТИВНОСТЬ.</p> <p>2в. Пользователь нажимает на иконку “календарь”. Система перенаправляет пользователя на экран КАЛЕНДАРЬ.</p> <p>2г. Пользователь нажимает на иконку “профиль”. Система перенаправляет пользователя на экран МОЙ ПРОФИЛЬ.</p> <p>2д. Пользователь нажимает на иконку “поиск”. Система перенаправляет пользователя на экран ПОИСК.</p>

	<p>2е. Пользователь нажимает на иконку “доступные контакты”. Система перенаправляет пользователя на экран ДОСТУПНЫЕ КОНТАКТЫ.</p>
	<p>2ж. Пользователь может скрыть одну из текущих активных комнат.</p>
	<p>2з. Пользователь может отфильтровать список комнат по категориям.</p>
	<p>2и. Пользователь нажимает на иконку “NFT”. Система перенаправляет пользователя на экран NFT. [v2]</p>
	<p>2к. Пользователь нажимает на иконку “финансы”. Система перенаправляет пользователя на экран ФИНАНСЫ. [v2]</p>
	<p>3а. Если пользователь выбрал комнату, в которой он играет роль спикера, то система перенаправляет пользователя на экран КОМНАТА (СПИКЕР).</p>
	<p>3б. Если пользователь выбрал комнату, в которой он играет роль модератора, то система перенаправляет пользователя на экран КОМНАТА (МОДЕРАТОР).</p>
	<p>3в. Если пользователь выбрал баттл, в котором он является участником, то система перенаправляет пользователя на экран БАТТЛ (УЧАСТНИК).</p>
	<p>3г. Если пользователь выбрал баттл, в котором он является слушателем, то система перенаправляет пользователя на экран БАТТЛ (СЛУШАТЕЛЬ).</p>
	<p>3д. Если пользователь выбрал баттл, в котором он является модератором, то система перенаправляет пользователя на экран БАТТЛ (МОДЕРАТОР).</p>
Функциональные требования	<p>[FR 4.1] Информация, которая должна отображаться на экране для карточек активных бесед:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● тема (описание) комнаты ● имена спикеров комнаты (максимум 5 человек, выбираются случайным образом из общего списка спикеров) ● аватары участников ● количество участников ● количество спикеров
	<p>[FR 4.2] Информация, которая должна отображаться на экране для карточек баттлов:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● тема баттла ● время проведения баттла ● аватары участников баттла ● количество слушателей
	<p>[FR 4.3] Типы фильтрации комнат:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● все ● комнаты ● баттлы ● концерты [v2]
	<p>[FR 4.4] Список рекомендуемых пользователю комнат должен соответствовать выбранным им интересующим темам. Если пользователь не выбрал ни одной темы, то должны отображаться наиболее популярные комнаты. [v2]</p>

UC5 - КОМНАТА (УЧАСТНИК)

Дизайн



Предусловия

1. Пользователь выбрал одну из активных комнат на экране СПИСОК КОМНАТ.
2. Пользователь зашел в комнату в роли участника.

Основной сценарий

1. Система отображает детали комнаты.
2. Пользователь слышит звук разговора спикеров в комнате.
3. Пользователь нажимает на фото своего профиля.
4. Система перенаправляет пользователя на экран МОЙ ПРОФИЛЬ.

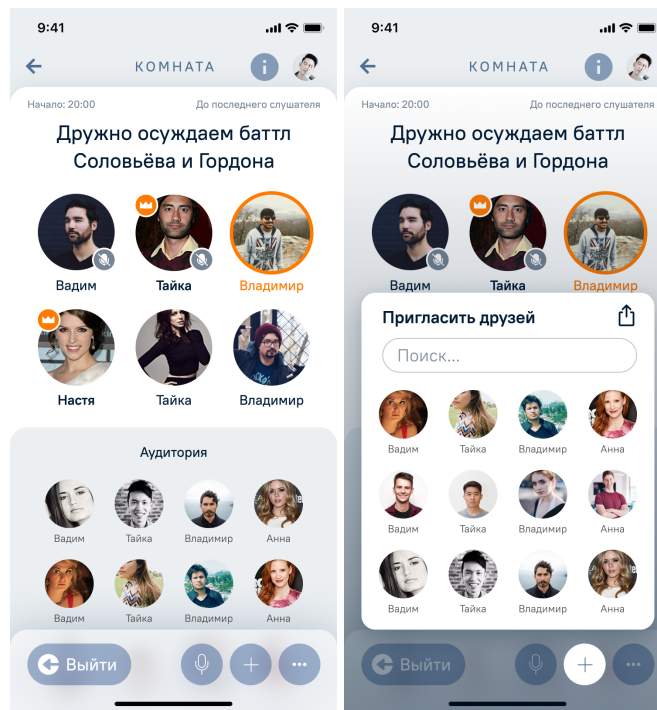
Альтернативные сценарии

- 2а. Если комната завершилась, система закрывает комнату и перенаправляет пользователя на экран СПИСОК КОМНАТ.
- 3а. Пользователь нажимает кнопку "назад". Система сворачивает детали комнаты без завершения вещания в ней и отображает пользователю экран СПИСОК КОМНАТ.
- 3б. Пользователь может выйти из комнаты.
- 3в. Пользователь может пригласить в комнату одного из его друзей отправив ссылку на нее.
 - 3в.1. Пользователь может осуществить поиск среди друзей, которых он хочет пригласить в комнату.
 - 3в.1.1. Если не найдено ни одного человека, который соответствует критериям поиска, система отображает сообщение "Никого не найдено".
- 3г. Пользователь может закрепить текущую выбранную комнату на экране СПИСОК КОМНАТ.
- 3д. Пользователь может осуществить поиск по списку участников и спикеров комнаты.

	<p>Зд.1. Если не найдено ни одного человека, который соответствует критериям поиска, система отображает сообщение “Никого не найдено”.</p> <p>Зе. Пользователь может поднять руку, чтобы попросить сделать его спикером. Система отображает сообщение о том, что его заявка будет отображена спикерам комнаты.</p> <p>Зе.1. Если спикер одобрил заявку участника, то система отображает участнику сообщение “Ваша заявка на участие в роли спикера одобрена. Желаете присоединиться к спикерам комнаты?”</p> <p>Зе.1.1. Если пользователь отвечает “да”, он становится спикером в текущей комнате и ему становятся доступны действия на экране КОМНАТА (СПИКЕР).</p> <p>Зе.1.2. Если пользователь отвечает “нет”, он остается в роли участника.</p> <p>Зе.2. Если спикер не одобрил заявку участника, то система отображает участнику сообщение “Ваша заявка на участие в роли спикера не одобрена”.</p> <p>Зж. Пользователь может просмотреть правила комнаты.</p> <p>Зз. Пользователь может пожаловаться на спикера. Система отображает окно для выбора спикера. Пользователь выбирает спикера из списка. Система перенаправляет пользователя на экран ПОЖАЛОВАТЬСЯ.</p> <p>Зи. Пользователь может нажать на фото участника или спикера. Система отображает краткую информацию о пользователе.</p> <p>Зи.1. Пользователь нажимает кнопку для просмотра профиля участника или спикера. Система перенаправляет пользователя на экран ПРОФИЛЬ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ.</p>
<p>Функциональные требования</p>	<p>[FR 5.1] Информация, которая должна отображаться на экране деталей комнаты:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● тема комнаты ● время начала комнаты (ставится автоматически при старте комнаты) ● время окончания комнаты ● фото спикеров ● имена спикеров ● фото участников ● имена участников ● режим работы микрофона спикера (включен / выключен) ● метка “говорящего” спикера ● метка модератора <p>[FR 5.2] Пользователь может осуществлять поиск по друзьям:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● по имени ● по никнейму <p>[FR 5.3] Список участников должен быть отсортирован по времени входа в комнату.</p>

УС6 - КОМНАТА (СПИКЕР)

Дизайн



Предусловия

1а. Пользователь выбрал одну из текущих активных комнат, в которой он является спикером, на экране СПИСОК КОМНАТ.

1б. Пользователя сделали спикером в комнате.

Основной сценарий

1. Система отображает детали комнаты.

2. Пользователь слышит звук разговора спикеров в комнате.

3. Пользователь нажимает кнопку выхода из комнаты.

4. Система завершает комнату и перенаправляет пользователя на экран СПИСОК КОМНАТ.

Альтернативные сценарии

2а. Если комната завершилась, система закрывает комнату и перенаправляет пользователя на экран СПИСОК КОМНАТ.

3а. Пользователь нажимает кнопку "назад". Система сворачивает детали комнаты без завершения вещания в ней и отображает пользователю экран СПИСОК КОМНАТ.

3б. Пользователь может перейти на экран МОЙ ПРОФИЛЬ, нажав на фото своего профиля.

3в. Пользователь может пригласить в комнату одного из его друзей отправив ссылку на нее.

3в.1. Пользователь может осуществить поиск среди друзей, которых он хочет пригласить в комнату.

3в.1.1. Если не найдено ни одного человека, который соответствует критериям поиска, система отображает сообщение "Никого не найдено".

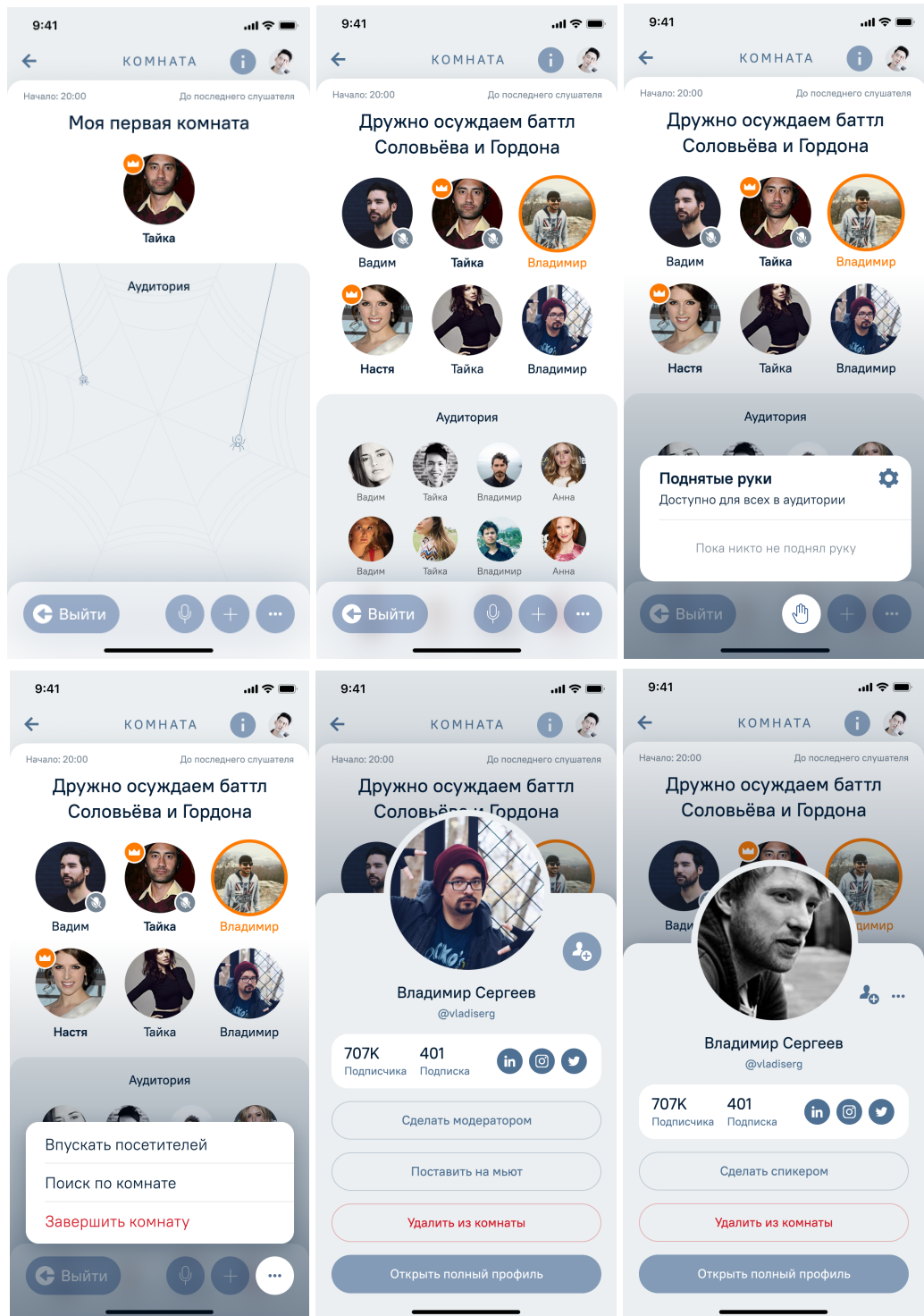
3в. Пользователь может включить/выключить свой микрофон.

3г. Пользователь может закрепить текущую выбранную комнату на экране СПИСОК КОМНАТ.

	<p>Зд. Пользователь может осуществить поиск по списку участников и спикеров комнаты. Зд.1. Если не найдено ни одного человека, который соответствует критериям поиска, система отображает сообщение “Никого не найдено”.</p> <p>Зе. Пользователь может просмотреть правила комнаты.</p> <p>Зж. Пользователь может пожаловаться на спикера. Система отображает окно для выбора спикера. Пользователь выбирает спикера из списка. Система перенаправляет пользователя на экран ПОЖАЛОВАТЬСЯ.</p> <p>Зз. Пользователь может нажать на фото участника или спикера. Система отображает краткую информацию о пользователе. Зз.1. Пользователь нажимает кнопку для просмотра профиля участника или спикера. Система перенаправляет пользователя на экран ПРОФИЛЬ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ.</p>
Функциональные требования	[FR 6.1] Информация, которая должна отображаться на экране деталей комнаты соответствует [FR 5.1].
	[FR 6.2] Критерии поиска по друзьям соответствуют [FR 5.2].
	[FR 6.3] Порядок сортировки списка участников соответствует [FR 5.3].

UC7 - КОМНАТА (МОДЕРАТОР)

Дизайн



Предусловия

- 1а. Пользователь выбрал одну из текущих активных комнат, в которой он является модератором, на экране СПИСОК КОМНАТ.
- 1б. Пользователь создал новую комнату на экране НОВАЯ КОМНАТА.

Основной сценарий

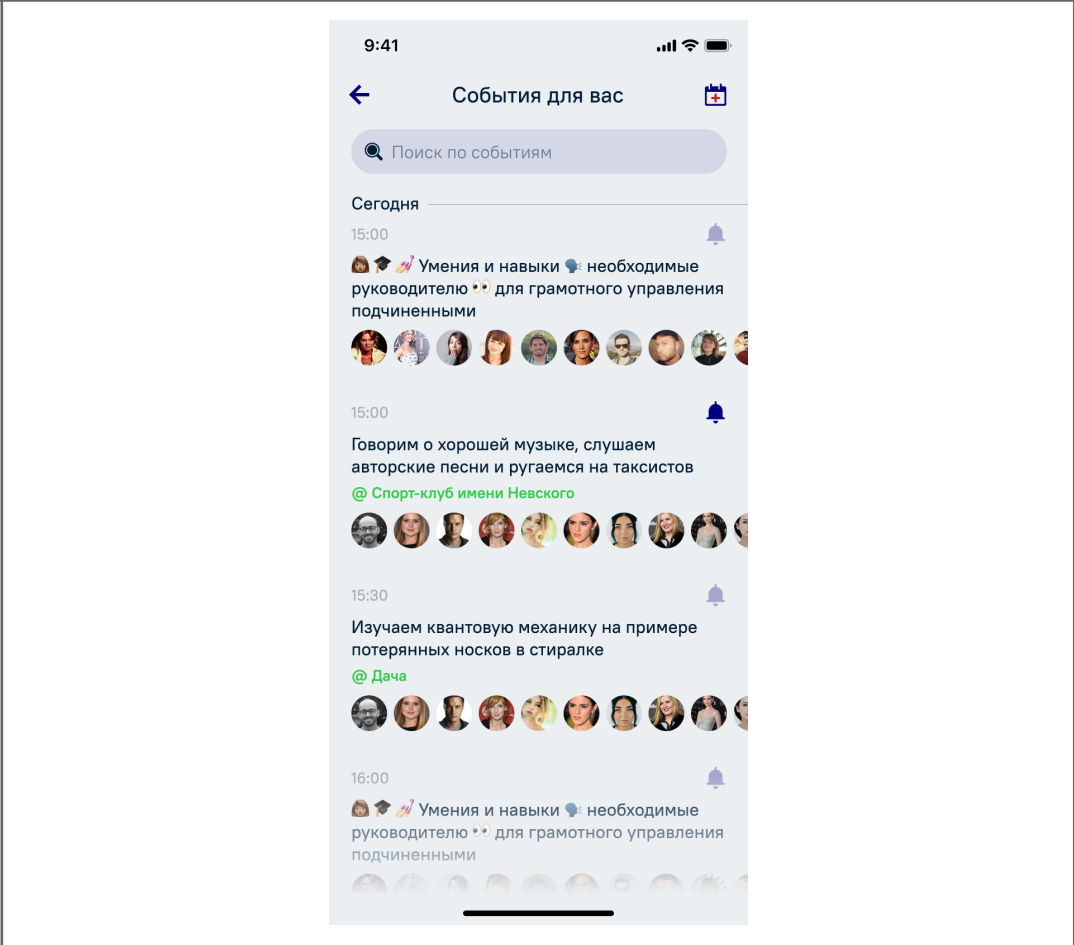
1. Система отображает детали комнаты.
2. Пользователь слышит звук разговора спикеров в комнате.
3. Пользователь нажимает на кнопку для просмотра контекстного меню комнаты.

	<p>4. Система отображает контекстное меню комнаты.</p> <p>5. Пользователь выбирает пункт выбора посетителей, которых можно впускать в комнату.</p> <p>6. Система отображает доступные опции выбора посетителей комнаты.</p> <p>7. Пользователь выбирает необходимую опцию.</p> <p>8. Система изменяет настройки входа в комнату.</p> <p>9. Пользователь нажимает кнопку выхода из комнаты.</p> <p>10. Система завершает комнату и перенаправляет пользователя на экран СПИСОК КОМНАТ.</p>
<p>Альтернативные сценарии</p>	<p>3а. Пользователь нажимает кнопку “назад”. Система сворачивает детали комнаты без завершения вещания в ней и отображает пользователю экран СПИСОК КОМНАТ.</p> <p>3б. Пользователь может пригласить в комнату одного из его друзей отправив ссылку на нее. 3б.1. Пользователь может осуществить поиск среди друзей, которых он хочет пригласить в комнату. 3б.1.1. Если не найдено ни одного человека, который соответствует критериям поиска, система отображает сообщение “Никого не найдено”.</p> <p>3в. Пользователь может включить/выключить свой микрофон.</p> <p>3г. Пользователь может увидеть список пользователей, которые подняли руку. 3г.1. Пользователь может одобрить запрос участника на то, чтобы стать спикером. 3г.2. Пользователь может отклонить запрос участника на то, чтобы стать спикером. 3г.3. Пользователь может изменить настройки списка пользователей, которые подняли руку. 3г.3.1. Пользователь может выключить возможность поднять руку в комнате. 3г.3.2. Пользователь может оставить возможность поднять руку в комнате только подписчикам спикеров. 3г.3.3. Пользователь может дать возможность поднять руку в комнате любому участнику комнаты.</p> <p>3д. Пользователь может перейти на экран МОЙ ПРОФИЛЬ, нажав на фото своего профиля.</p> <p>3е. Пользователь может выйти из комнаты тем самым завершив ее.</p> <p>3ж. Пользователь может просмотреть правила комнаты.</p> <p>3з. Пользователь может нажать на фото участника или спикера. Система отображает краткую информацию о пользователе. 3з.1. Пользователь нажимает кнопку для просмотра профиля участника или спикера. Система перенаправляет пользователя на экран ПРОФИЛЬ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ. 3з.2. Пользователь может сделать участника комнаты спикером. 3з.3. Пользователь может сделать спикера комнаты модератором. 3з.4. Пользователь может поставить спикера на мьют / снять с мьюта.</p> <p>5а. Пользователь может осуществить поиск по списку участников и спикеров комнаты. 5а.1. Если не найдено ни одного человека, который соответствует критериям поиска, система отображает сообщение “Никого не найдено”.</p>

	5б. Пользователь может завершить комнату.
Функциональные требования	[FR 7.1] Информация, которая должна отображаться на экране деталей комнаты соответствует [FR 5.1].
	[FR 7.2] Критерии поиска по друзьям соответствуют [FR 5.2].
	[FR 7.3] Порядок сортировки списка участников соответствует [FR 5.3].
	[FR 7.4] Если список пользователей, которые подняли руку пуст, то система выведет сообщение "Пока никто не поднял руку!"
	[FR 7.5] Опция выбора посетителей комнаты доступна только для следующих типов комнат: <ul style="list-style-type: none"> • для друзей. Для данного типа доступна только опция "сразу впускать всех" • закрытая. Для данного типа доступны опции - "сразу впускать всех" / "впускать по разрешению модератора".

UC8 - КАЛЕНДАРЬ

Дизайн



Предусловия Пользователь нажал на иконку календаря на экране СПИСОК КОМНАТ.

Основной сценарий

1. Система отображает список запланированных комнат, рекомендуемых для пользователя.
2. Пользователь выбирает одну из комнат.
3. Система отображает экран ДЕТАЛИ ЗАПЛАНИРОВАННОЙ КОМНАТЫ.

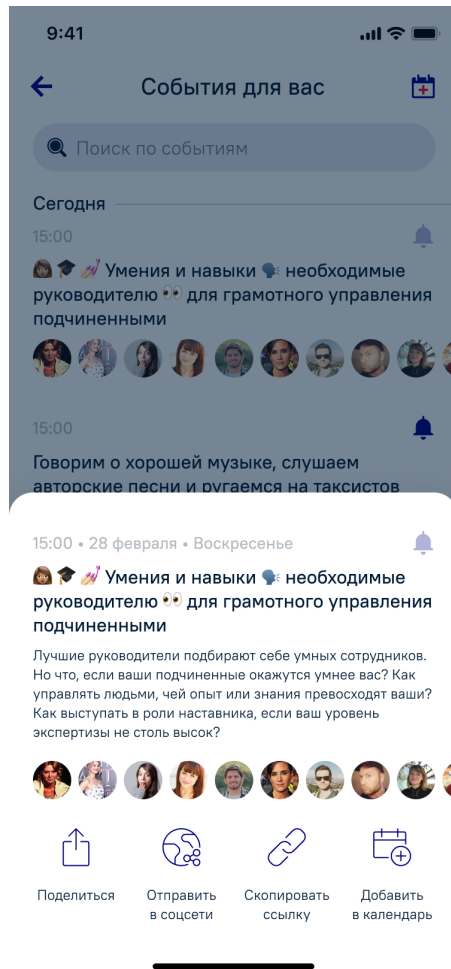
Альтернативные сценарии

- 2а. Пользователь нажимает кнопку “назад”. Система возвращает пользователя на экран СПИСОК КОМНАТ.
- 2б. Пользователь нажимает на фото своего профиля. Система перенаправляет пользователя на экран МОЙ ПРОФИЛЬ.
- 2в. Пользователь может включить напоминание для одной из комнат. Система отображает сообщение “Подписаться на комнату? Вам придет уведомление о старте беседы в комнате”
 - 2в.1. Пользователь нажимает “да”. Система подписывает пользователя на выбранную комнату.
 - 2в.2. Пользователь нажимает “нет”. Система не подписывает пользователя на выбранную комнату.
- 2г. Пользователь может осуществить поиск по запланированным комнатам.
 - 2г.1. Если не найдено ни одной комнаты, которая соответствует критериям поиска, система отображает сообщение “Не найдено комнат, которые соответствуют Вашему запросу”.
- 2д. Пользователь может отфильтровать список запланированных бесед.

	<p>2е. Пользователь нажимает на иконку создания запланированной комнаты. Система перенаправляет пользователя на экран ЗАПЛАНИРОВАТЬ КОМНАТУ.</p>
<p>Функциональные требования</p>	<p>[FR 8.1] Информация, которая должна отображаться в календаре:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● дата старта комнаты ● время старта комнаты ● тема комнаты ● наименование клуба (опционально) ● фото спикеров комнаты
	<p>[FR 8.2] Список комнат должен быть отсортирован по дате и времени старта комнаты.</p>
	<p>[FR 8.3] Доступные критерии поиска по списку запланированных комнат:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● по теме комнаты ● по наименованию клуба

UC9 - ДЕТАЛИ ЗАПЛАНИРОВАННОЙ КОМНАТЫ

Дизайн



Предусловия

1а. Пользователь выбрал одну из запланированных комнат на экране СПИСОК КОМНАТ.

1б. Пользователь выбрал одну из запланированных комнат на экране КАЛЕНДАРЬ.

Основной сценарий

1. Система отображает детали запланированной комнаты.

2. Пользователь нажимает на иконку включения напоминания.

3. Система отображает сообщение "Подписаться на комнату? Вам придет уведомление о старте беседы в комнате"

4. Пользователь выбирает "да".

5. Система подписывает пользователя на выбранную комнату.

6. Пользователь закрывает детали запланированной комнаты.

7. Система возвращает пользователя на предыдущий экран.

Альтернативные сценарии

2а. Пользователь может поделиться ссылкой на комнату.

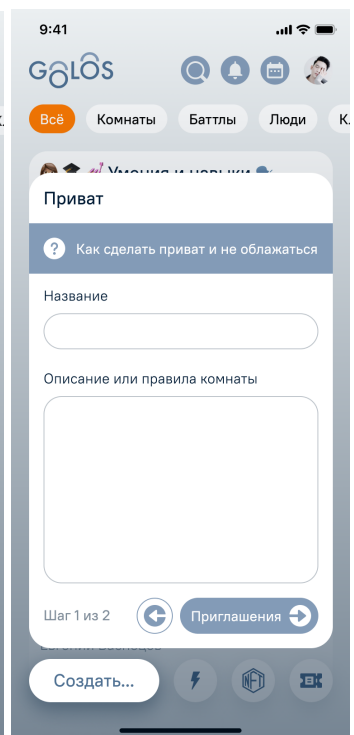
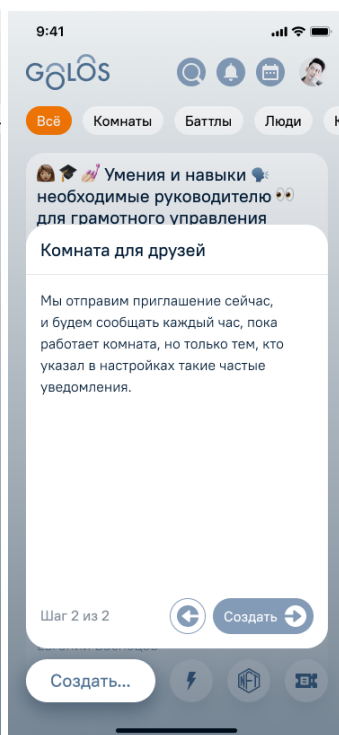
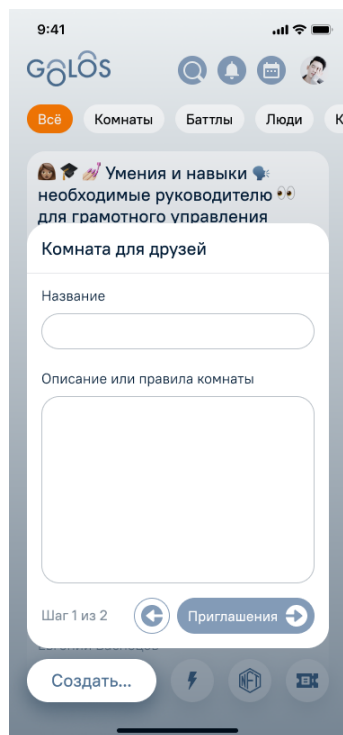
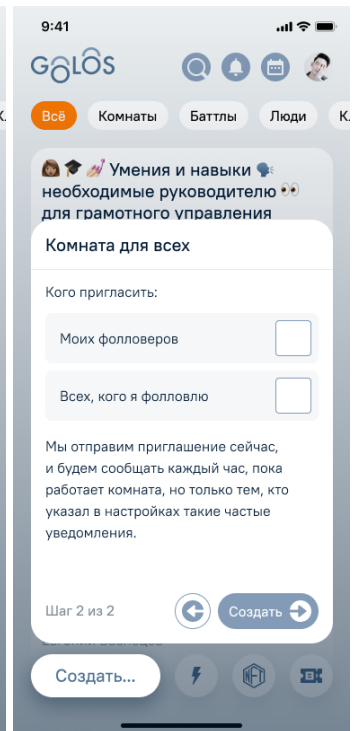
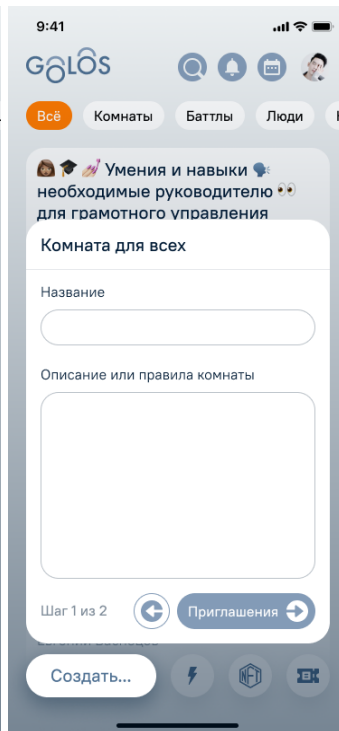
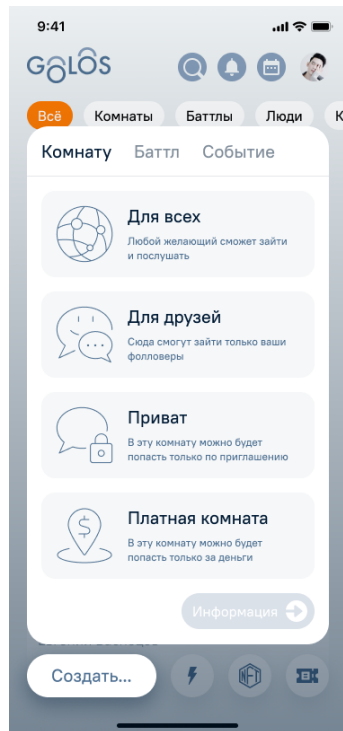
2б. Пользователь может скопировать ссылку на комнату в буфер обмена.

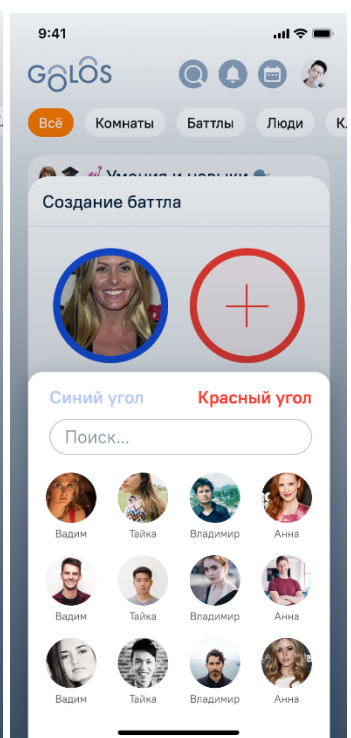
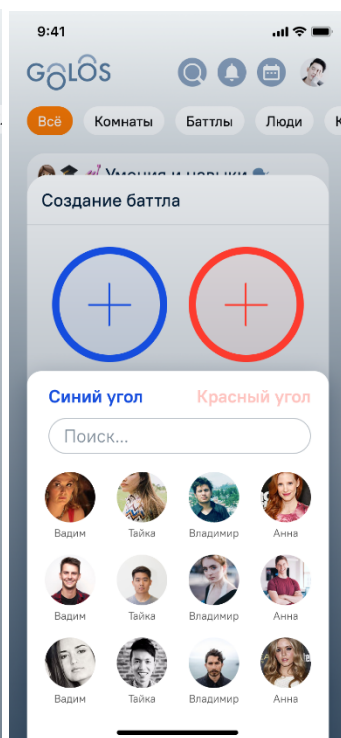
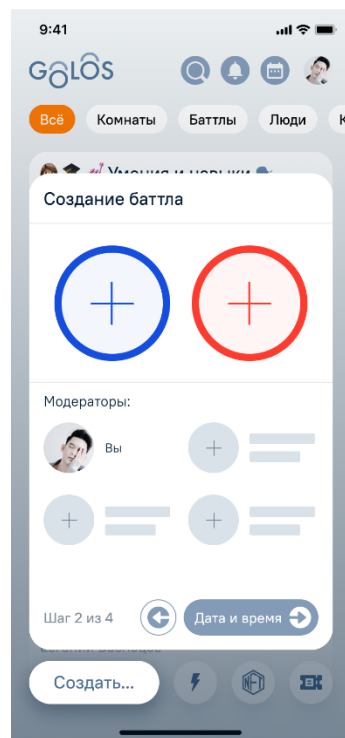
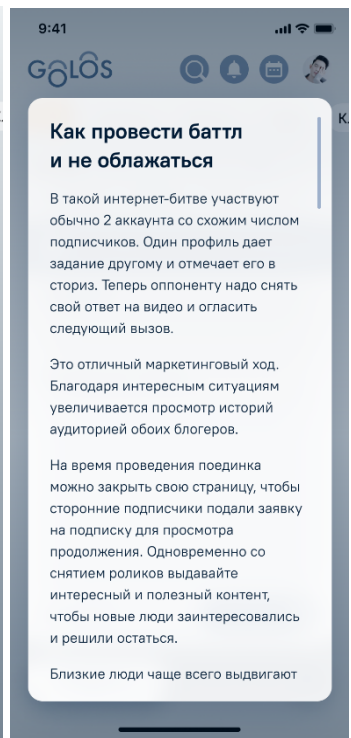
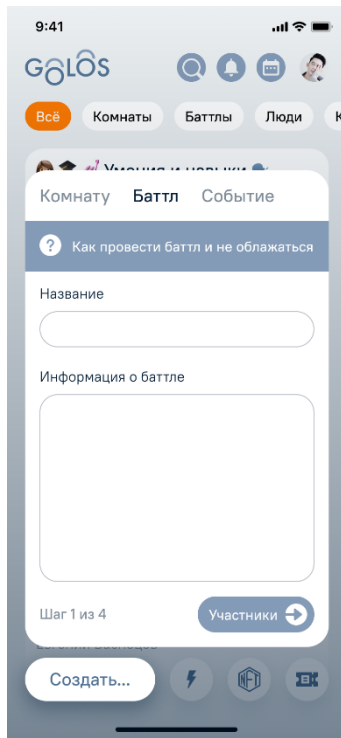
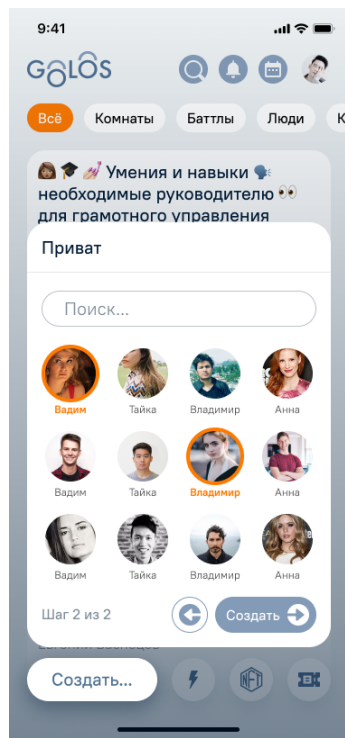
2в. Пользователь может добавить комнату в список запланированных в свой календарь.

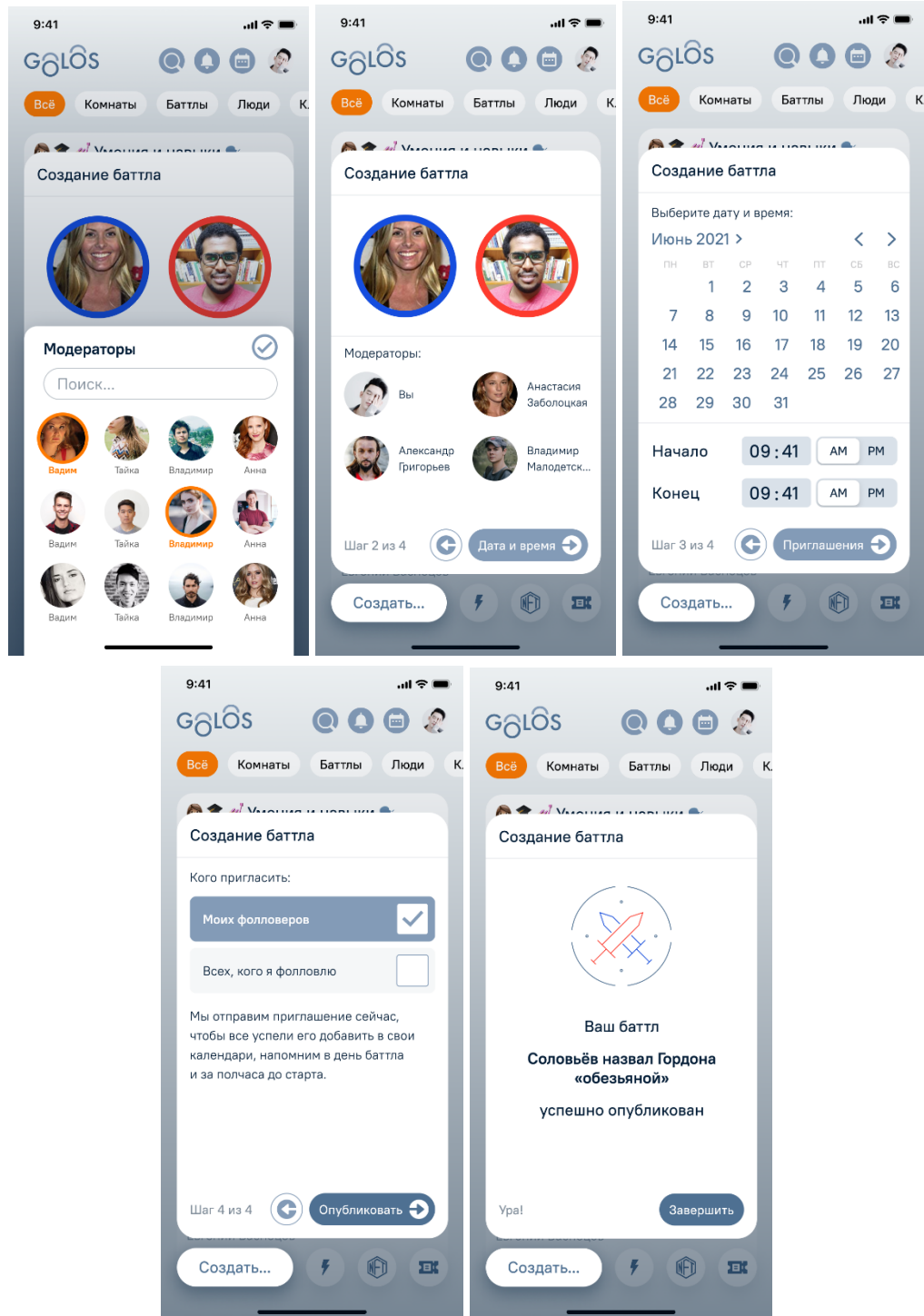
	<p>2г. Пользователь может отправить ссылку на комнату и ее описание в одну из своих соц. сетей.</p>
	<p>4а. Пользователь выбирает “нет”. Система не подписывает пользователя на выбранную комнату.</p>
Функциональные требования	<p>[FR 9.1] Информация в карточке запланированной комнаты должна включать:</p> <ul style="list-style-type: none">• дата старта комнаты• время старта комнаты• тема комнаты• наименование клуба (опционально)• фото спикеров комнаты• описание комнаты

UC10 - НОВОЕ СОБЫТИЕ

Дизайн







<p>Предусловия</p>	<p>Пользователь нажал на кнопку для создания нового события на экране СПИСОК КОМНАТ.</p>
<p>Основной сценарий</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Система отображает меню для выбора типа создаваемого события. 2. Пользователь выбирает тип события “баттл”. 3. Система отображает поля для ввода информации о баттле. 4. Пользователь вводит информацию о баттле и переходит к следующему шагу. 5. Система отображает экран для выбора участников и модераторов баттла. 6. Пользователь выбирает участников и модераторов баттла из списка подписчиков и переходит к следующему шагу.

	7. Система отображает экран для выбора даты и времени проведения баттла.
	8. Пользователь выбирает дату и время проведения баттла и переходит к следующему шагу.
	9. Система отображает экран для выбора списка слушателей, которым будет отправлено приглашение на просмотр баттла.
	10. Пользователь выбирает, кому будет отправлено приглашение на просмотр баттла и переходит к публикации баттла.
	11. Система отображает сообщение об успешной публикации баттла и перенаправляет пользователя на экран СПИСОК КОМНАТ.
Альтернативные сценарии	2а. Пользователь выбирает тип события “комната”. Система отображает меню для выбора типа создаваемой комнаты. Пользователь выбирает тип комнаты. Пользователь заполняет информацию о комнате и переходит к шагу “приглашения”. Пользователь выбирает, кого будет приглашать в комнату и подтверждает ввод. Система перенаправляет пользователя на экран КОМНАТА (МОДЕРАТОР). 2а.1. Пользователь может добавить тему комнаты.
	2б. Пользователь может закрыть окно создания комнаты. Система возвращает пользователя на экран СПИСОК КОМНАТ.
	4а. Пользователь может посмотреть рекомендации (инфо-справку) по созданию комнаты.
	6а, 8а, 10а. Пользователь может вернуться к предыдущему шагу.
	6б. Пользователь может осуществить поиск среди своих подписчиков.
Функциональные требования	[FR 10.1] Поля для создания новой комнаты : <ul style="list-style-type: none"> • тип комнаты • тема комнаты • участники (только для закрытых комнат) • время окончания (выбор даты и времени / «бесконечно»; по умолчанию “бесконечно”)
	[FR 10.2] Доступные типы комнат: <ul style="list-style-type: none"> • открытая (доступна любому пользователю приложения) • для друзей (доступна только подписчикам пользователя) • приват (доступна только участникам, которых пригласил пользователь) • платная [v2]
	[FR 10.3] Максимальное количество символов для поля “тема комнаты” - 100.
	[FR 10.4] Доступные типы событий; <ul style="list-style-type: none"> • комната • баттл • событие
	[FR 10.5] Поля для создания баттла: <ul style="list-style-type: none"> • название баттла • описание баттла • участники баттла • модераторы баттла • дата начала баттла • время начала баттла
	[FR 10.6] Максимальное количество символов для поля “название баттла” - 100, для поля “описание баттла” - 250.

[FR 10.7] Максимальное количество участников баттла - 3, минимальное - 2. Количество модераторов не ограничено.

[FR 10.8] Дата и время начала баттла не могут быть в прошлом.

[FR 10.9] Длительность баттла - неограниченно.

[FR 10.10] После создания баттла его участникам должно приходиться уведомление о том, что его приглашают стать участником баттла. Пользователь сможет посмотреть описание баттла, а также принять заявку на участие либо отказаться.

[FR 10.11] Пользователь может отправить приглашение на просмотр баттла:

- своим подписчикам
- тем, на кого подписан пользователь
- и подписчикам, и тем, на кого подписан сам

[FR 10.12] Тексты инфо-сообщений:

Создание баттла (Особое событие для жарких споров и дискуссий)

На баттле участвуют два спикера, каждый из которых поддерживают одну из позиций баттла. В жарких дебатах спикеры пытаются склонить в свою сторону участников баттла, которые принимают активное участие в процессе голосования за спикеров. Набравший большее количество голосов спикер побеждает в баттле.

Battle Creation (Special event for heated debate and discussion)

The battle involves two speakers, each them supports different positions of the battle. In a heated debate speakers are trying to persuade the battle participants, who take an active part in the process of voting for the speakers. The speaker with the most votes wins the battle.

Приватная (Войти в нее можно только по специальному приглашению)

Доступ к приватной комнате возможен только при наличии приглашения. Создатель комнаты отправляет приглашения участникам комнаты.

Private (Access to the Privat room only with a special invitation)

Access to the private room is only possible with an invitation. Room creator will send invitations to become room member.

[FR 10.13] Гайд при выборе типа комнаты:

О чем вы сейчас думаете? Есть ли вам что обсудить с людьми? Все пользователи Golos могут создавать тематические комнаты. Комнаты могут быть:

- *приватная (Войти в нее можно только по специальному приглашению)*
- *публичная (Комната для всех желающих)*
- *платная (Участники должны оплатить взнос для входа в комнату)*
- *создание ивента (Запланированное событие для всех желающих)*
- *создание баттла (Особое событие для жарких споров и дискуссий)*

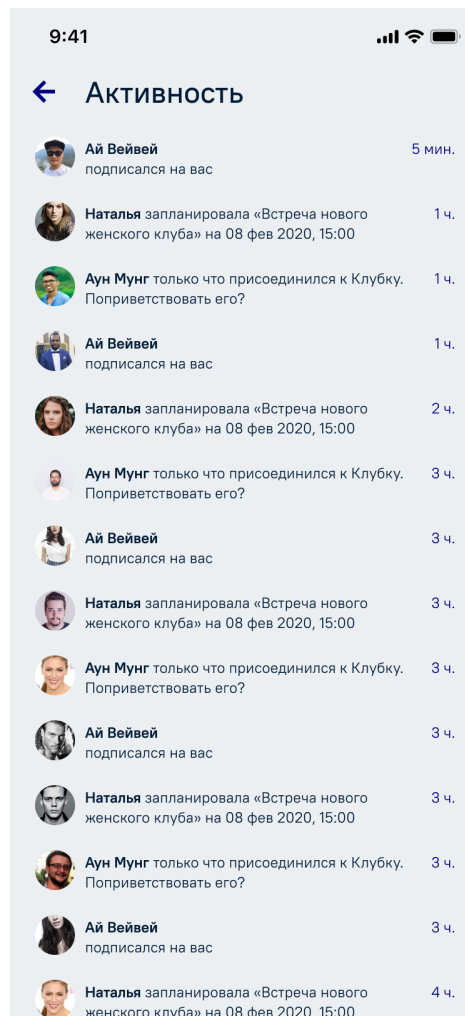
Creating a room

What are you thinking about now? Do you have anything to discuss with people? All Golos users can create thematic rooms. Rooms can be:

- *private (You can enter it only by a special invitation)*
- *public (Room for everyone)*
- *paid (Participants must pay a fee to enter the room)*
- *creation of an event (Scheduled event for everyone)*
- *creation of a battle (A special event for heated debates and discussions)*

UC11 - АКТИВНОСТЬ

Дизайн



Предусловия

Пользователь нажал на иконку уведомлений на экране СПИСОК КОМНАТ.

Основной сценарий

1. Система отображает список активностей за последние 24 часа.
2. Пользователь нажимает на карточку запланированной комнаты.
3. Система перенаправляет пользователя на экран ДЕТАЛИ ЗАПЛАНИРОВАННОЙ КОМНАТЫ.

Альтернативные сценарии

- 1а. Если не существует ни одной активности за последние 24 часа, система отображает сообщение “Нет данных за последнее время”.
- 2а. Пользователь нажимает на карточку другого пользователя. Система перенаправляет пользователя на экран ПРОФИЛЬ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ.
- 2б. Пользователь нажимает кнопку “назад”. Система возвращает пользователя на экран СПИСОК КОМНАТ.

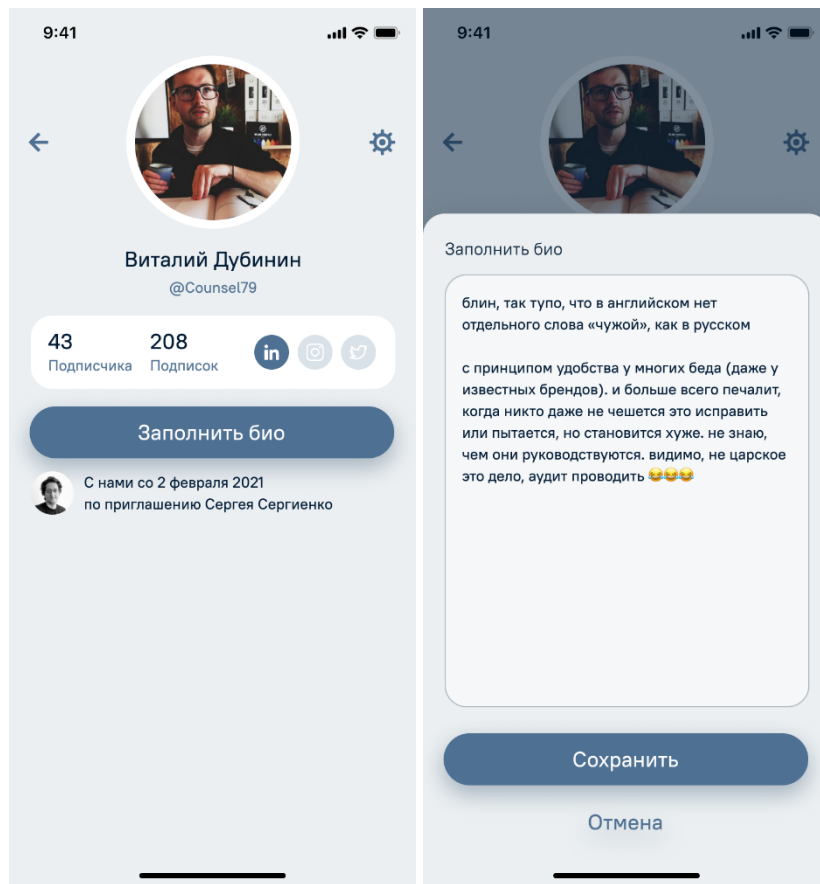
Функциональные требования

- [FR 11.1] Типы событий, которые должны отображаться в списке активностей:
- новый подписчик
 - новый пользователь приложения
 - новая запланированная комната
- [FR 11.2] Информация, которая должна отображаться на экране:
- фото пользователя

- | | |
|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | <ul style="list-style-type: none">• детали активности• время, когда произошло событие |
| | <p>[FR 11.3] Список активностей должен быть отсортирован по времени произошедшего события, начиная с самых новых.</p> |

УС12 - МОЙ ПРОФИЛЬ

Дизайн



Предусловия

Пользователь нажал на свое фото на одном из экранов приложения.

Основной сценарий

1. Система отображает персональную информацию о пользователе.
2. Пользователь нажимает на иконку настроек.
3. Система перенаправляет пользователя на экран НАСТРОЙКИ.

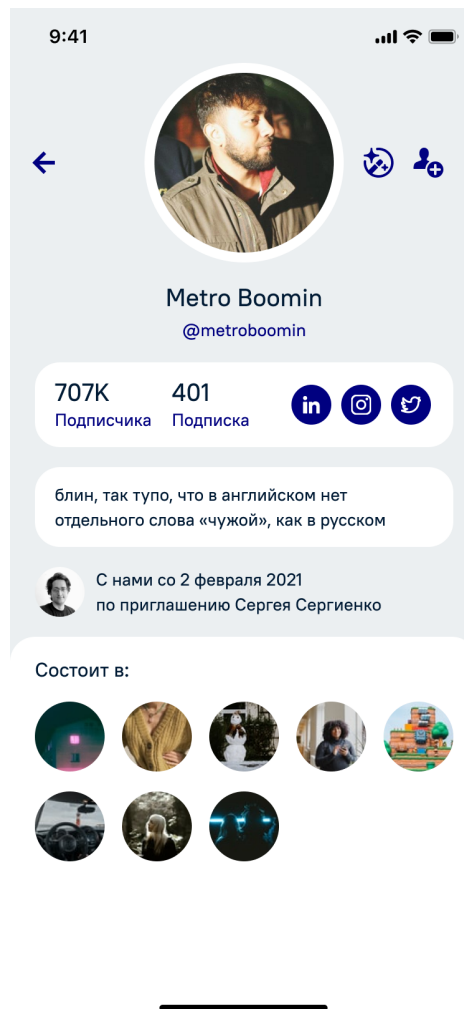
Альтернативные сценарии

- 2а. Пользователь нажимает кнопку “назад”. Система возвращает пользователя на предыдущий экран.
- 2б. Пользователь может привязать к аккаунту одну из своих социальных сетей. В этом случае в профиле будет отображаться ссылка на социальную сеть пользователя.
 - 2б.1. Пользователь может отвязать социальную сеть от аккаунта в приложении.
- 2в. Пользователь может изменить свое фото.
 - 2в.1. Система отображает окно для выбора источника фото, а также возможностью отмены.
 - 2в.1.1. Пользователь может выбрать фото из галереи телефона.
 - 2в.1.2. Пользователь может сделать фото на камеру телефона.
 - 2в.1.3. Пользователь может отказаться от смены фото профиля нажав кнопку отмены.
- 2г. Пользователь может отредактировать имя профиля.
- 2д. Пользователь может изменить описание в профиле.

	<p>2е. Пользователь может посмотреть свой список подписок. 2е.1. Пользователь может отписаться от кого-либо из списка своих подписок.</p> <p>2ж. Пользователь может просмотреть свой список подписчиков. 2ж.1. Пользователь может подписаться на кого-либо из списка своих подписчиков.</p>
<p>Функциональные требования</p>	<p>[FR 12.1] Информация, которая должна отображаться на странице профиля:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● фото (опционально) ● имя ● логин ● количество подписок ● количество подписчиков ● ссылки на социальные сети (опционально) ● описание (опционально) ● дата регистрации в приложении ● пользователь, который выслал приглашение
	<p>[FR 12.2] Информация, которая должна отображаться на экране со списком подписок/подписчиков для пользователей:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● имя пользователя ● логин пользователя ● фото пользователя ● описание пользователя
	<p>[FR 12.3] Информация, которая должна отображаться на экране со списком подписок/подписчиков для групп:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● фото группы ● название группы
	<p>[FR 12.4] Список подписок/подписчиков должен быть отсортирован по дате добавления.</p>

UC13 - ПРОФИЛЬ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Дизайн



Предусловия

Пользователь нажал на кнопку просмотра профиля пользователя на одном из экранов приложения.

Основной сценарий

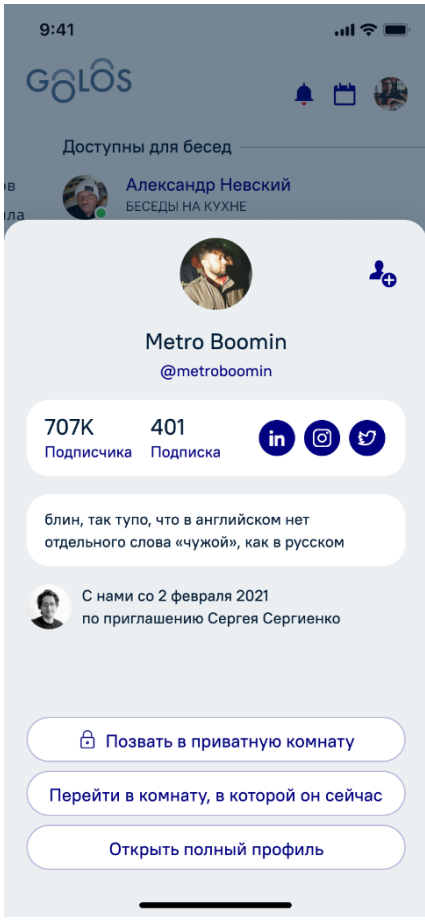
1. Система отображает информацию о пользователе.
2. Пользователь нажимает на иконку “подписаться”.
3. Система добавляет пользователя в список подписок.

Альтернативные сценарии

- 2а. Пользователь нажимает кнопку “назад”. Система возвращает пользователя на предыдущий экран.
- 2б. Пользователь нажимает на кнопку для просмотра предлагаемых подписок. Система отображает список рекомендованных подписок.
 - 2б.1. Пользователь может подписаться на одну из рекомендаций.
- 2в. Пользователь может перейти по ссылке на одну из соц сетей, которая привязана к профилю просматриваемого пользователя.
- 2г. Пользователь нажимает на фото одной из групп, в которых состоит отображаемый пользователь. Система перенаправляет пользователя на экран ПРОФИЛЬ ГРУППЫ.
- 2д. Пользователь может посмотреть список подписок выбранного пользователя.

	<p>2д.1. Пользователь может подписаться на кого-либо из списка подписок выбранного пользователя.</p> <p>2е. Пользователь может просмотреть список подписчиков выбранного пользователя. 2е.1. Пользователь может подписаться на кого-либо из списка подписчиков выбранного пользователя.</p>
<p>Функциональные требования</p>	<p>[FR 13.1] Информация, которая должна отображаться на странице:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● фото (опционально) ● имя ● никнейм ● количество подписок выбранного пользователя ● количество подписчиков выбранного пользователя ● ссылки на социальные сети (опционально) ● описание (опционально) ● дата регистрации выбранного пользователя в приложении ● пользователь, который выслал приглашение ● фото группы, в которой состоит выбранный пользователь <p>[FR 13.2] Информация, которая должна отображаться на экране со списком подписок/подписчиков:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● имя пользователя ● логин пользователя ● фото пользователя ● описание пользователя <p>[FR 13.3] Список подписок/подписчиков пользователя должен быть отсортирован по дате добавления.</p>

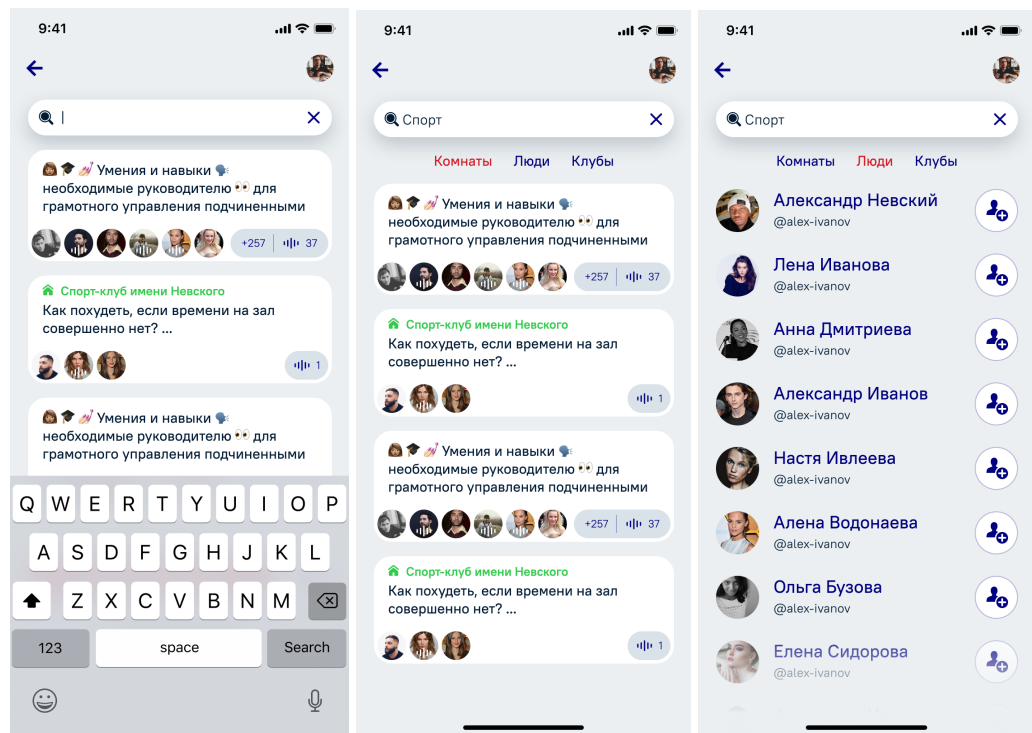
UC14 - ДОСТУПНЫЕ КОНТАКТЫ

<p>Дизайн</p>	
<p>Предусловия</p>	<p>Пользователь нажал на иконку для просмотра доступных контактов для беседы на экране СПИСОК КОМНАТ.</p>
<p>Основной сценарий</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Система отображает список контактов, которые доступны для беседы. 2. Пользователь нажимает на один из контактов. 3. Система отображает детали выбранного контакта. 4. Пользователь нажимает кнопку для просмотра профиля пользователя. 5. Система перенаправляет пользователя на экран ПРОФИЛЬ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ.
<p>Альтернативные сценарии</p>	<ol style="list-style-type: none"> 2а. Пользователь может закрыть список доступных контактов. 4а. Пользователь может посмотреть список подписок контакта. <ol style="list-style-type: none"> 4а.1. Пользователь может подписаться на кого-либо из списка подписок контакта. 4б. Пользователь может просмотреть список подписчиков контакта. <ol style="list-style-type: none"> 4б.1. Пользователь может подписаться на кого-либо из списка подписчиков контакта. 4в. Пользователь может начать закрытую беседу с контактом. Система перенаправляет пользователя на экран КОМНАТА (МОДЕРАТОР). 4г. Пользователь может присоединиться к комнате, в которой принимает участие контакт. Система перенаправляет пользователя на экран КОМНАТА (УЧАСТНИК).

	4д. Пользователь может перейти по ссылке на одну из соц сетей, которая привязана к профилю просматриваемого пользователя.
Функциональные требования	[FR 14.1] Информация, которая должна отображаться в списке контактов, доступных для беседы: <ul style="list-style-type: none">● имя контакта● статус контакта● время, когда контакт последний раз был в сети
	[FR 14.2] Информация, которая должна отображаться в карточке контакта: <ul style="list-style-type: none">● фото (опционально)● имя● никнейм● количество подписок выбранного пользователя● количество подписчиков выбранного пользователя● краткое описание (опционально)

UC15 - ПОИСК

Дизайн



Предусловия

Пользователь ввел критерии поиска и нажал кнопку начала поиска на экране СПИСОК КОМНАТ.

Основной сценарий

1. Система отображает вкладку комнат с результатами поиска.
2. Пользователь выбирает одну из комнат.
3. Если пользователь выбрал комнату, в которой он играет роль участника, то система перенаправляет пользователя на экран КОМНАТА (УЧАСТНИК).

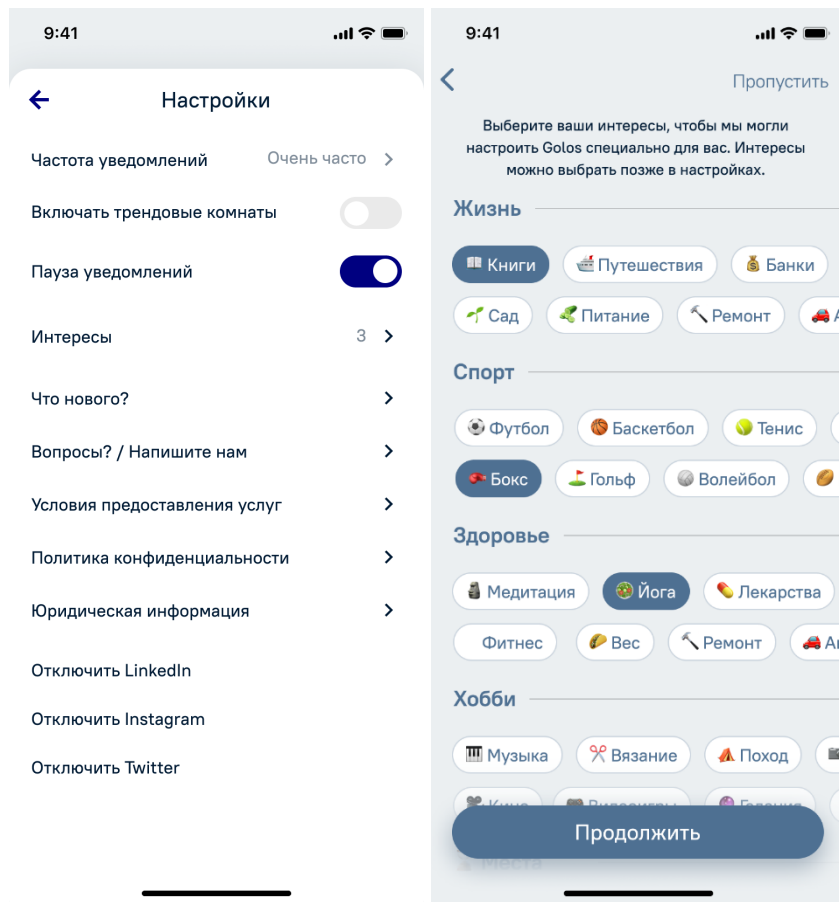
Альтернативные сценарии

- 1а. Если поиск не дал результатов, система отображает сообщение “Ничего не найдено, попробуйте позже или посмотрите похожие предложения”, а также список похожих комнат.
- 2а. Пользователь переходит на вкладку “люди”. Система отображает список пользователей, которые соответствуют критериям поиска.
 - 2а.1. Пользователь может добавить другого пользователя в список друзей.
 - 2а.2. Если не найдено пользователей, которые соответствуют критериям поиска, система отображает сообщение “Ничего не найдено, попробуйте позже или посмотрите похожие предложения”, а также список похожих пользователей.
- 2б. Пользователь переходит на вкладку “клубы”. Система отображает список клубов, которые соответствуют критериям поиска.
 - 2а.1. Если не найдено клубов, которые соответствуют критериям поиска, система отображает сообщение “Ничего не найдено, попробуйте позже или посмотрите похожие предложения”, а также список похожих клубов.
- 3а. Если пользователь выбрал комнату, в которой он играет роль спикера, то система перенаправляет пользователя на экран КОМНАТА (СПИКЕР).
- 3б. Если пользователь выбрал комнату, в которой он играет роль модератора, то система перенаправляет пользователя на экран КОМНАТА (МОДЕРАТОР).

Функциональные требования	<p>[FR 15.1] Информация, которая должна отображаться на списке комнат:</p> <ul style="list-style-type: none">● тема комнаты● аватары участников● количество участников● количество спикеров● наименование клуба (опционально)
	<p>[FR 15.2] Информация, которая должна отображаться на списке людей:</p> <ul style="list-style-type: none">● имя пользователя● никнейм● фото пользователя
	<p>[FR 15.3] Список результатов поиска должен быть отсортирован по степени соответствия поисковому запросу.</p>

UC16 - НАСТРОЙКИ

Дизайн



Предусловия

Пользователь нажал на иконку настроек на экране МОЙ ПРОФИЛЬ.

Основной сценарий

1. Система отображает список доступных настроек.
2. Пользователь переход в пункт выбора интересов.
3. Система отображает список доступных тем интересов.
4. Пользователь выбирает свои интересы и возвращается к списку настроек.
5. Пользователь закрывает настройки приложения.
6. Система перенаправляет пользователя на экран МОЙ ПРОФИЛЬ.

Альтернативные сценарии

- 2а. Пользователь может включить/выключить показ трендовых комнат.
- 2б. Пользователь может поставить/снять паузу уведомлений.
- 2в. Пользователь имеет возможность перейти на экран ЧТО НОВОГО?, где может ознакомиться с последними изменениями в приложении
- 2г. Пользователь может задать вопрос в контактной форме обратной связи
- 2д. Пользователь может перейти на вебвью для ознакомления с Условиями предоставления услуг
- 2е. Пользователь может перейти на вебвью для ознакомления с Политикой конфиденциальности


	2ж. Пользователь может перейти на вебью для ознакомления с Юридической информацией
	2з. Пользователь может изменить частоту уведомлений.
	5а. Пользователь может подключить/отключить свой профиль Linkedin
	5б. Пользователь может подключить/отключить свой профиль Instagram
	5в. Пользователь может подключить/отключить свой профиль Twitter
Функциональные требования	[FR 16.1] Доступные опции выбора частоты уведомлений: <ul style="list-style-type: none"> ● очень часто ● часто ● нормально ● редко ● очень редко
	[FR 16.2] Список возможных интересов соответствует [FR 3.3].
	[FR 16.3] Контактная форма должна иметь следующие поля для заполнения: <ul style="list-style-type: none"> ● имя ● email ● тема ● поле для ввода текста пользователя

UC17 - ПОЖАЛОВАТЬСЯ

Дизайн

9:41

← Сообщить об инциденте

 **Александр Невский**
@alex-ivanov

Почему вы хотите пожаловаться на этого пользователя?


Неприемлемый контент

Дискриминация

Оскорбления

Опишите инцидент или проблему подробнее...

250 символов

 Прикрепить скриншот

Отправить

Отправляя данную форму вы соглашаетесь с политикой конфиденциальности и даёте своё согласие на обработку персональных данных

Предусловия

Пользователь пожаловался на другого пользователя приложения.

Основной сценарий

1. Система отображает форму для заполнения данных об инциденте.
2. Пользователь заполняет данные формы и нажимает кнопку для отправки.
3. Система отправляет сообщение с данными об инциденте администратору приложения.

Альтернативные сценарии

- 2а. Пользователь может прикрепить фото инцидента.
- 2б. Пользователь нажимает кнопку “назад”. Система отображает сообщения “Заккрыть форму без сохранения данных?”
 - 2б.1. Пользователь нажимает “да”. Система закрывает форму ввода данных об инциденте и возвращает пользователя на предыдущий экран.
 - 2б.2. Пользователь нажимает “нет”. Система возвращает пользователя к форме заполнения данных об инциденте.

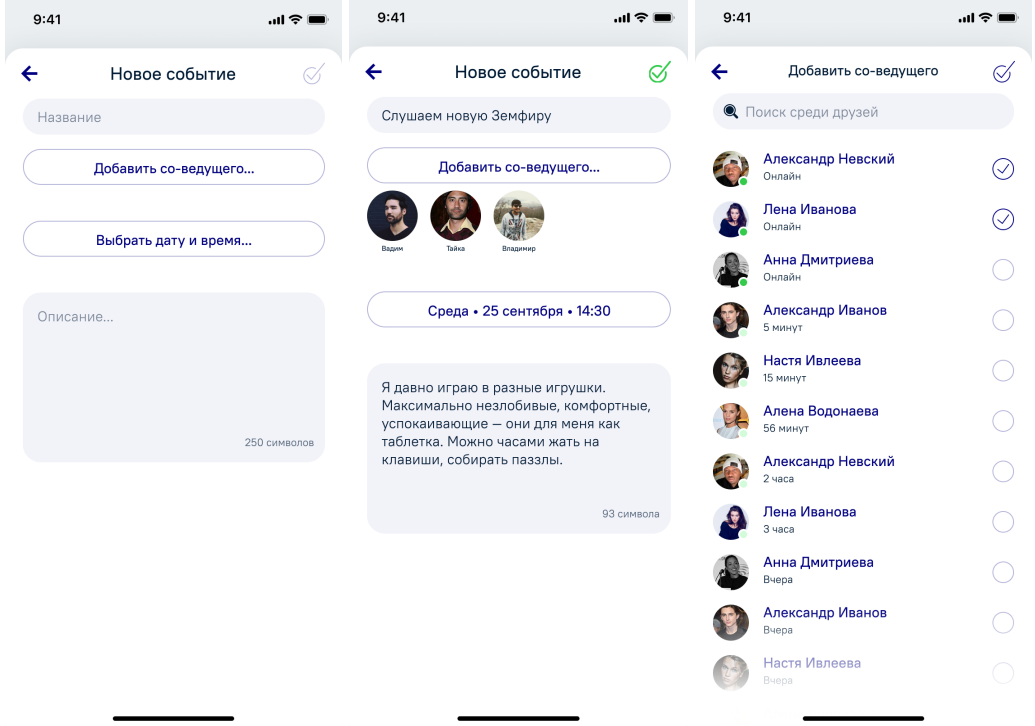
Функциональные требования

- [FR 17.1] Форма ввода данных об инциденте должна содержать:
- имя пользователя, на которого пожаловались
 - никнейм пользователя, на которого пожаловались
 - фото пользователя, на которого пожаловались

	<p>[FR 17.2] Поля, которые необходимо заполнить пользователю:</p>
--	-------------------------------------------------------------------

- тема
- описание

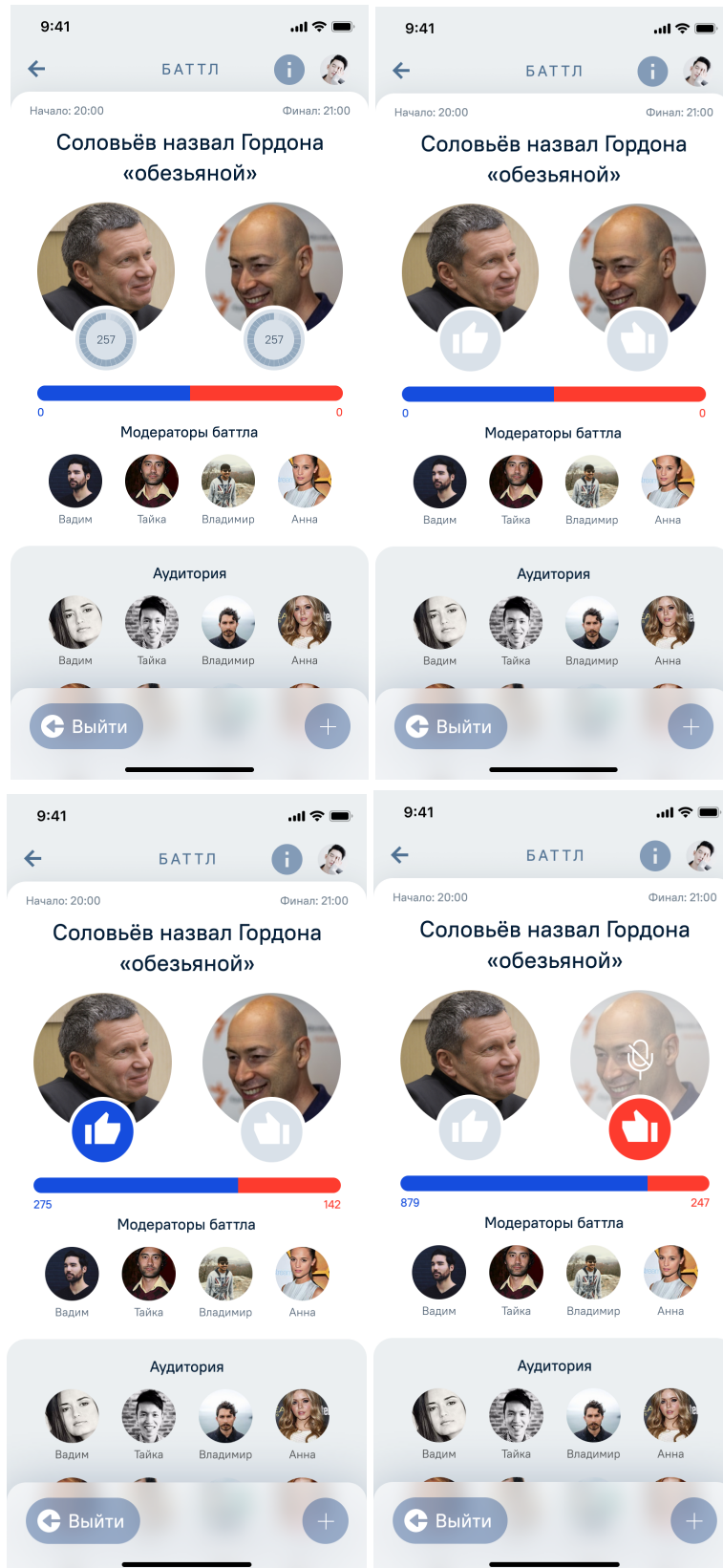
UC18 - ЗАПЛАНИРОВАТЬ КОМНАТУ

<p>Дизайн</p>	
<p>Предусловия</p>	<p>Пользователь нажал на кнопку создания нового запланированного события на экране КАЛЕНДАРЬ.</p>
<p>Основной сценарий</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Система отображает форму для ввода данных комнаты. 2. Пользователь заполняет данные о комнате. 3. Пользователь нажимает на кнопку для выбора со-ведущих комнаты. 4. Система отображает экран со списком пользователей. 5. Пользователь выбирает со-ведущих и подтверждает ввод. 6. Пользователь нажимает на кнопку для сохранения данных запланированной беседы. 7. Система перенаправляет пользователя на экран КАЛЕНДАРЬ.
<p>Альтернативные сценарии</p>	<p>2а. Пользователь нажимает кнопку “назад”. Система отображает сообщения “Закреть форму без сохранения данных?”</p> <p>2а.1. Пользователь нажимает “да”. Система закрывает форму создания запланированной беседы и возвращает пользователя на экран КАЛЕНДАРЬ.</p> <p>2а.2. Пользователь нажимает “нет”. Система возвращает пользователя к форме создания запланированной беседы.</p> <p>3а. Пользователь может запланировать беседу без со-ведущих.</p>
<p>Функциональные требования</p>	<p>[FR 18.1] Данные, которые необходимо заполнить для создания запланированной беседы:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● название ● дата ● время ● описание (опционально) ● со-ведущие (опционально)

	[FR 18.2] Пользователь может выбрать одного или нескольких со-ведущих.
	[FR 18.3] Информация, которая должна отображаться в списке со-ведущих: <ul data-bbox="437 226 1134 322" style="list-style-type: none">● фото пользователя● имя пользователя● время последнего пребывания пользователя в сети

UC19 - БАТТЛ (СЛУШАТЕЛЬ)

Дизайн



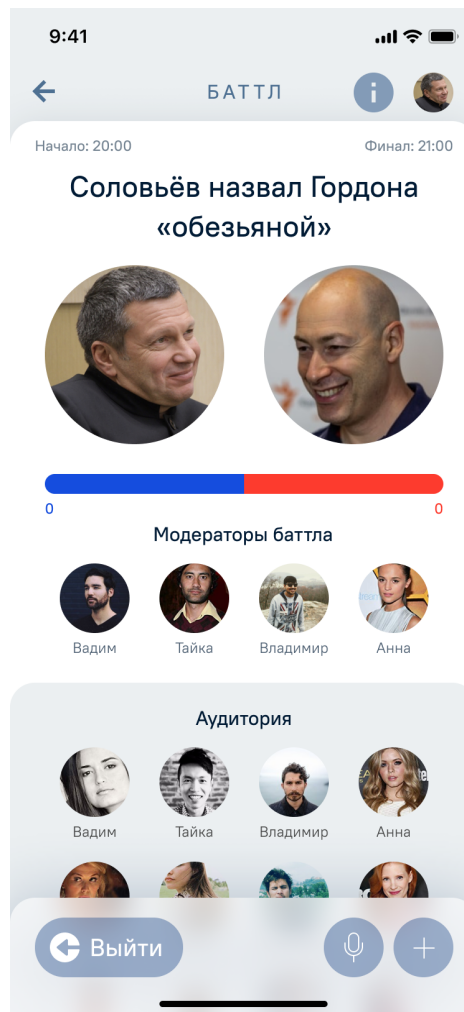
Предусловия

1. Пользователь выбрал баттл на экране СПИСОК КОМНАТ.
2. Пользователь зашел в баттл в роли слушателя.

Основной сценарий	1. Система отображает детали баттла.
	2. Пользователь слышит звук разговора участников баттла.
	3. Пользователь нажимает на фото своего профиля.
	4. Система перенаправляет пользователя на экран МОЙ ПРОФИЛЬ.
Альтернативные сценарии	2а. Если баттл завершился, система перенаправляет пользователя на экран СПИСОК КОМНАТ.
	3а. Пользователь нажимает кнопку “назад”. Система сворачивает детали баттла без завершения вещания в нем и отображает пользователю экран СПИСОК КОМНАТ.
	3б. Пользователь может выйти из баттла.
	3в. Пользователь может пригласить в баттл одного из его друзей отправив ссылку на него. 3в.1. Пользователь может осуществить поиск среди друзей, которых он хочет пригласить в баттл. 3в.1.1. Если не найдено ни одного человека, который соответствует критериям поиска, система отображает сообщение “Никого не найдено”.
	3г. Пользователь может отдать свой голос за одного из участников баттла.
	3д. Пользователь может просмотреть описание баттла.
	3е. Пользователь может нажать на фото слушателя/участника/модератора. Система отображает краткую информацию о пользователе. 3е.1. Пользователь нажимает кнопку для просмотра профиля участника или спикера. Система перенаправляет пользователя на экран ПРОФИЛЬ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ.
Функциональные требования	[FR 19.1] Информация, которая должна отображаться на экране деталей баттла: <ul style="list-style-type: none"> ● название баттла ● время начала баттла ● время окончания баттла ● фото участников баттла ● имена участников баттла ● фото модераторов баттла ● имена модераторов баттла ● фото слушателей ● имена слушателей ● режим работы микрофона участника (включен / выключен) ● количество голосов каждого из участников
	[FR 19.2] Критерии поиска по друзьям соответствуют [FR 5.2].
	[FR 19.3] Список слушателей должен быть отсортирован по времени входа в комнату.
	[FR 19.4] Слушателю становится доступна опция голосования спустя 5 минут после входа в баттл.
	[FR 19.5] Слушатель может в любой момент изменить свое мнение и отдать голос другому участнику баттла.
	[FR 19.6] Слушатель не может проголосовать несколько раз подряд за одного и того же участника.

UC20 - БАТТЛ (УЧАСТНИК)

Дизайн



Предусловия

1. Пользователь выбрал баттл на экране СПИСОК КОМНАТ.
2. Пользователь зашел в баттл в роли участника.

Основной сценарий

1. Система отображает детали баттла.
2. Пользователь слышит речь второго участников баттла.
3. Пользователь нажимает кнопку выхода из комнаты.
4. Баттл автоматически завершается и система перенаправляет пользователя на экран СПИСОК КОМНАТ.

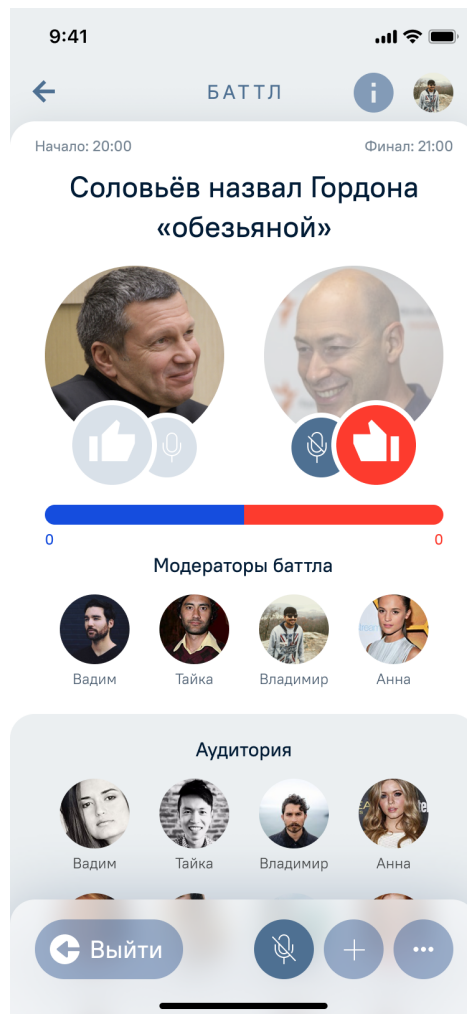
Альтернативные сценарии

- 2а. Если баттл завершился, система перенаправляет пользователя на экран СПИСОК КОМНАТ.
- 3а. Пользователь нажимает кнопку "назад". Система сворачивает детали баттла без завершения вещания в нем и отображает пользователю экран СПИСОК КОМНАТ.
- 3б. Пользователь может перейти на экран МОЙ ПРОФИЛЬ, нажав на фото своего профиля.
- 3в. Пользователь может включить/выключить свой микрофон.

	<p>Зг. Пользователь может просмотреть описание баттла.</p>
	<p>Зд. Пользователь может пригласить в баттл одного из его друзей отправив ссылку на него. Зд.1. Пользователь может осуществить поиск среди друзей, которых он хочет пригласить в баттл. Зд.1.1. Если не найдено ни одного человека, который соответствует критериям поиска, система отображает сообщение “Никого не найдено”.</p>
	<p>Зе. Пользователь может нажать на фото слушателя. Система отображает краткую информацию о пользователе. Зе.1. Пользователь нажимает кнопку для просмотра профиля участника или спикера. Система перенаправляет пользователя на экран ПРОФИЛЬ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ.</p>
<p>Функциональные требования</p>	<p>[FR 20.1] Информация, которая должна отображаться на экране деталей баттла соответствует [FR 19.1].</p>
	<p>[FR 20.2] Критерии поиска по друзьям соответствуют [FR 5.2].</p>
	<p>[FR 20.3] Порядок сортировки списка слушателей соответствует [FR 5.3].</p>

UC21 - БАТТЛ (МОДЕРАТОР)

Дизайн



Предусловия

1. Пользователь выбрал баттл на экране СПИСОК КОМНАТ.
2. Пользователь зашел в баттл в роли модератора.

Основной сценарий

1. Система отображает детали баттла.
2. Пользователь слышит звук разговора участников баттла.
3. Пользователь нажимает на кнопку для просмотра контекстного меню баттла.
4. Система отображает контекстное меню баттла.
5. Пользователь выбирает пункт "завершить баттл".
6. Система завершает баттл для всех участников и перенаправляет пользователя на экран СПИСОК КОМНАТ.

Альтернативные сценарии

- 3а. Пользователь нажимает кнопку "назад". Система сворачивает детали баттла без завершения вещания в ней и отображает пользователю экран СПИСОК КОМНАТ.
- 3б. Пользователь может просмотреть описание баттла.
- 3в. Пользователь может перейти на экран МОЙ ПРОФИЛЬ, нажав на фото своего профиля.

	<p>Зг. Пользователь может отдать свой голос за одного из участников баттла.</p>
	<p>Зд. Пользователь может выключить микрофон одного из участников баттла.</p>
	<p>Зе. Пользователь может выйти из баттла. Система перенаправляет пользователя на экран СПИСОК КОМНАТ. Зе.1. Если пользователем был последним модератором в баттле, то баттл автоматически завершается.</p>
	<p>Зж. Пользователь может включить/выключить свой микрофон.</p>
	<p>Зз. Пользователь может пригласить в баттл одного из его друзей отправив ссылку на него. Зз.1. Пользователь может осуществить поиск среди друзей, которых он хочет пригласить в комнату. Зз.1.1. Если не найдено ни одного человека, который соответствует критериям поиска, система отображает сообщение “Никого не найдено”.</p>
	<p>Зи. Пользователь может нажать на фото слушателя/участника/модератора. Система отображает краткую информацию о пользователе. Зи.1. Пользователь нажимает кнопку для просмотра профиля участника или спикера. Система перенаправляет пользователя на экран ПРОФИЛЬ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ.</p>
	<p>5а. Пользователь может переименовать баттл.</p>
	<p>5б. Пользователь может редактировать описание баттла.</p>
Функциональные требования	<p>[FR 21.1] Информация, которая должна отображаться на экране деталей баттла соответствует [FR 19.1].</p>
	<p>[FR 21.2] Критерии поиска по друзьям соответствуют [FR 5.2].</p>
	<p>[FR 21.3] Порядок сортировки списка слушателей соответствует [FR 5.3].</p>
	<p>[FR 21.4] Опция “завершить баттл” доступна только создателю баттла.</p>
	<p>[FR 21.5] Модератору становится доступна опция голосования спустя 5 минут после входа в баттл.</p>
	<p>[FR 21.6] Модератор может в любой момент изменить свое мнение и отдать голос другому участнику баттла.</p>
	<p>[FR 21.7] Модератор не может проголосовать несколько раз подряд за одного и того же участника.</p>