

ZAŁĄCZNIK NR 1 DO ZAPYTANIA OFERTOWEGO – SPECYFIKACJA APLIKACJI MOBILNEJ

SPECYFIKACJA APLIKACJI MOBILNEJ „ZIELONE WYZWANIE”

Dostępność dla systemów operacyjnych

Aplikacja mobilna pracująca w trybie on-line do pobrania ze sklepu aplikacji mobilnych danego dostawcy systemu operacyjnego zainstalowana na urządzeniach typu smartfon. Aplikacja w założeniu ma pracować w systemie Android od wersji 4.4 (Kit Kat) - tworzonej natywnie w języku Java.

Ogólne założenia

1. Aplikacja zawiera 1000 pytań w 4 kategoriach (rośliny, zwierzęta, geologia, ochrona przyrody).
2. Każde pytanie składa się z 4 odpowiedzi, z których tylko jedna jest prawidłowa. Pytanie może zawierać ilustrację.
3. Każdy uczestnik będzie reprezentował konkretną grupę: samorządowcy, leśnicy, przedsiębiorcy, przewodnicy, miłośnicy przyrody.
4. Dostępne trzy tryby gry: gra pojedyncza, gra ze znajomym, gra z wybraną losowo osobą.
5. Na odpowiedź na pytanie przeznaczone jest 30 sekund
6. Do korzystania z aplikacji wymagane jest konto na Facebooku.
7. Gra będzie miała możliwość proponowania pytań przez uczestników, które po akceptacji przez administratora, będą mogły pojawić się w grze.
8. Do aplikacji zostanie stworzona strona internetowa, na której uprawniony użytkownik będzie mógł zarządzać dostępnymi pytaniami.

Ekrany aplikacji mobilnej

Podstawowe ekrany:

Lp.	Ekran	Opis
1	Widok początkowy	Ukazuje się przy pierwszym włączeniu aplikacji zawierający nazwę aplikacji, logotypy dostarczone przez Zamawiającego.
2	Monit Facebook'a	Logowanie się do Facebooka.
3	Widok edycji przynależności do grupy	Informacje o uczestniku pobierane są z konta Facebook (awatar, imię, nazwisko). Widok umożliwia wybór przynależności użytkownika do odpowiedniej grupy.
4	Widok wyboru kategorii pytań	Ekran pokazujący kategorię pytań. Każda kategoria posiada swoją ikonkę. Kliknięcie na kategorii umożliwia rozpoczęcie quizu w wybranej przez siebie kategorii pytań.
5	Widok wyboru trybu gry	Ekran umożliwia wybranie trybu gry: - gra w pojedynkę (natychmiastowa gra umożliwia

		np. zapoznanie się mechaniką rozgrywki oraz tematyką pytań, gry w pojedynkę nie są wliczane do statystyk i rankingów), - zaprosz znajomego (opcja umożliwia wyzwanie znajomego z Facebooka do pojedynku), - losuj przeciwnika (opcja losuje przeciwnika spośród wszystkich graczy).
6	Widok quizu - gra w pojedynkę	Po wybraniu trybu gry w pojedynkę uczestnik przechodzi do pytań Ekran pokazuje pytanie wraz z odpowiedziami oraz licznik czasu.
7	Widok podsumowania gry w pojedynkę	Ekran pokazujący wynik gry. Po zakończeniu quizu można sprawdzić, na które pytania odpowiedziało się poprawnie, a na które błędnie.
8	Widok „zaprosz znajomego”	Ekran ukazujący się po wybraniu trybu gry „zaprosz znajomego”. Pokazuje on listę znajomych z Facebooka oraz wyszukiwarke, która pozwala filtrować znajomych. Przy znajomych posiadających zainstalowaną aplikację widnieje ikonka smartfonu. Po wybraniu znajomego z zainstalowaną aplikacją przeniesiemy się do widoku z potwierdzeniem wysłania zaproszenia do pojedynku. Jeśli użytkownik wybierze znajomego, który nie posiada zainstalowanej aplikacji zostanie on przeniesiony do widoku, na którym zostanie poinformowany, iż użytkownik został zaproszony do pobrania i zainstalowania aplikacji.
9	Widok z zaproszeniem do pobrania i zainstalowania aplikacji	Ekran pokazujący informację o zaproszeniu użytkownika do pobrania i zainstalowania aplikacji.
10	Widok potwierdzenia wysłania zaproszenia do pojedynku	Ekran pokazujący wysłanie zaproszenia do innego użytkownika. W momencie wysłania zaproszenia drugi gracz otrzymuje notyfikację systemową (o ile ich nie wyłączył) po kliknięciu której będzie mógł zaakceptować bądź odrzucić wyzwanie. Po akceptacji zostanie on automatycznie przeniesiony do wyboru kategorii pytań.
11	Widok quizu - zaprosz znajomego	Ekran pokazujący pytanie wraz z odpowiedziami, licznik czasu oraz użytkowników pomiędzy którymi toczy się rozgrywka.
12	Widok podsumowania gry w trybie „zaprosz znajomego”	Ekran pokazujący wynik gry. Po zakończeniu quizu można sprawdzić, na które pytania odpowiedziało się poprawnie, a na które błędnie oraz zwycięzcę pojedynku.
13	Widok „losowania przeciwnika”	Ekran pokazujący informację o wylosowanej osobie. Użytkownik będzie mógł wysłać zaproszenie do wylosowanej osoby bądź losować dalej kolejną osobę.
14	Menu aplikacji	Ekran pokazuje rozwijane boczne menu dostępne po kliknięciu w odpowiedni przycisk na dowolnym ekranie gdzie jest on widoczny.

		<p>Zawiera on następujące odnośniki prowadzące do innych widoków w aplikacji:</p> <ul style="list-style-type: none"> - profil użytkownika, - zagraj, - ranking, - powiadomienia, - dodaj pytanie, - ustawienia, - o aplikacji, - wylogowanie.
15	Widok profilu gracza	<p>Ekran widoczny przez właściciela profilu po kliknięciu na swoje imię i nazwisko w rozwijanym menu lub po kliknięciu na wybraną osobę w liście rankingowej.</p> <p>Jeśli odwiedzającym jest inna osoba to może ona wyzwąć tą osobę na pojedynek klikając w przycisk „Zagraj” (o ile ta osoba nie zablokowała tej opcji w ustawieniach).</p> <p>Ekran ukazuje również statystyki rozgrywek danego gracza.</p>
16	Widok rankingu	<p>Ekran pokazujący statystyki, który podzielony jest na 3 zakładki:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wszyscy (ranking wszystkich użytkowników posiadających aplikację – o ile osoba nie zablokowała widoczności w rankingu), - wg. grupy (ranking wg. poszczególnych grup), - znajomi (ranking wśród znajomych użytkownika).
17	Widok powiadomień	<p>Ekran pokazujący powiadomienia, które umożliwiają przejrzenie np.</p> <ul style="list-style-type: none"> - zaproszeń do pojedynków od innych graczy, - potwierdzeń, iż pojedynek wysłany do innego gracza został zaakceptowany, - historię ostatnio rzuconych wyzwań innym graczom, - informację o tym, iż nasza propozycja pytania została zaakceptowana, - informację o rezultacie pojedynku, który pojawia się, kiedy oboje gracze zakończą grę. <p>Powiadomienia można skasować w standardowy dla Androida sposób „swipując” element poza ekran lub klikając przycisk „Odrzuć”.</p>
18	Widok zgłaszania propozycji pytania	Ekran umożliwia zgłoszenie propozycji własnego pytania.
19	Widok ustawień	<p>Ekran umożliwiający edycję:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dźwięku, - notyfikacji systemowych, - wyświetlania w rankingach, - możliwości udziału w pojedynkach
20	Widok o aplikacji	Ekran pokazujący informacje o aplikacji oraz projekcie, w ramach którego ona powstała.

Strona internetowa

Strona internetowa powinna umożliwiać zarządzanie pytaniami w aplikacji mobilnej:

- listowanie/dodawanie/edytowanie/usuwanie pytań
- akceptowanie pytań od użytkowników aplikacji