

Перечень функций, доступных юзеру в первой версии системы DCNet (Dreams Cartography Network)

1. Режимы работы

В каждый момент времени юзер находится в одном из режимов и может переключаться между ними.

1.1 «Домашний» экран юзера

Режим, в котором находится юзер, зашедший в систему, где он видит сводку информации о своих картографических делах, и откуда он перейдёт к нужным активностям.

1. Никнейм, аватар, описание себя
2. Точки входа в основные активности: добавление сна, поиск снов, активные и новые квесты, вики-база, работа над локациями, работа над фрагментами карт и т.п.
3. Информационная сводка о текущем состоянии: статистика снов (личных/друзей/общих), последние события, «лента снов», активные квесты и их состояние, сетевые события, количество друзей/подписчиков и т.п.

1.2 Режим работы со сном (просмотр/добавление/редактирование)

1. Название сна (фраза)
2. Дата сна (с автозаполнением)
3. Текстовое описание сна с разделением на пузыри восприятия
 - а. В текст можно вставлять ссылки на теги, сны, локации, фрагменты карт и т.п. разных юзеров
4. Тегирование сна в целом и отдельных пузырей восприятия
5. Прикрепление файла с картинкой-схемой сна (можно прикреплять несколько и к конкретным пузырям)
6. Простенький графический редактор схем (можно добавлять несколько схем, к конкретным пузырям)

1.3 Режим просмотра подборок снов

1. Список снов в хронологическом порядке с навигацией по календарю (пиктограмма, название, теги, начало описания)
2. Фильтрация по тегам (требовать наличие или отсутствие тега)
3. Поиск по тексту

1.4 Режим работы с тегом

1. Вики-страница, посвящённая тегу
2. Статистика по тегу (количество употреблений и т.п.)
3. Переименование тега (заменится везде, где упоминается)
4. Объединить теги в один
5. Если это тег локации, то можно добавить визуальные свойства локации (как она будет выглядеть на фрагментах карты) из числа заранее заданных (лес, город, река и т.п.)

1.5 Режим просмотра коллекции фрагментов карты

1. Картотека фрагментов с изображением и названием фрагмента (что-нибудь типа эскизов или крупных иконок)
2. Фильтрация по тегам
3. Поиск по тексту (названиям и описаниям)

1.6 Режим работы с фрагментом карты (создание/просмотр/редактирование)

1. Название фрагмента карты
2. Текстовое описание фрагмента
3. Теги фрагмента
4. Графическая схема местности, разделённая на локации (возможно, с белыми пятнами), редактируется в графическом редакторе фрагментов карт
5. Можно выбрать локацию на фрагменте и увидеть её статистику (сколько снов), сделать выборку снов по ней (переход в коллекцию снов с соответствующим запросом)
6. На схему можно наносить метки (флажок или другую пиктограмму — завод, остановку, и т.п.) с подписями и тегами

1.7 Вики

1. Пользователь делает описания тегов как собственные вики-страницы
2. Некоторые страницы вики — это описания тегов
3. Другие страницы вики описывают всё остальное, связанное с этим
4. Вики разных пользователей могут ссылаться друг на друга (например, при связывании тегов)
5. То, что мы могли бы назвать основной вики-базой — это просто вики одного из пользователей (можно завести отдельный аккаунт для этого, где собрать основную базу локаций, тегов, триксов и т.п.)

2. Другое

2.1 Тегирование

1. Тег может быть присвоен с разными «знаками»: тег подходит, под вопросом или исключён
2. добавление тега делается его упоминанием в соответствующем поле
 - а. такой тег не имеет описания, но может использоваться при поиске
3. К своим тегам можно давать описания (а можно не давать)
4. Можно связать свой тег с публичным тегом (типа, мой тег #большоеездание — это публичный тег #тюрьма такого-то юзера).
5. Система выводит в сводку аномалии в тегах (встретился 1 раз, встречается в более 90% снов и т.п.)

2.2 Графический редактор схем

1. Минималистичный редактор схем, типа одноцветного пейнта, на котором можно схематично обрисовать сон
2. Можно расставлять метки (флажки или фигурки) с подписями и тегами (тут — река, тут — поле).
3. В будущем можно добавлять новые функции

2.3 Графический редактор фрагментов карт

1. В целом — тот же простенький «пейнт», но ориентированный на рисование областей, а не линий
2. Каждая область связывается с тегом локации (и все сны в этой локации, соответственно)
3. Можно расставлять флажки-метки объектов на карте (с надписью и тегами)

2.4 Типичные сценарии работы пользователя с системой

Полезно иметь этот список для разностороннего анализа всяких вопросов

1. юзер заходит чтобы добавить сон
2. юзер привязывает сон к фрагментам карты
3. юзер создаёт новый фрагмент карты
4. юзер ищет нужный фрагмент карты
5. юзер создаёт новую локацию

...

2.5 Доступ к данным других юзеров

1. У других юзеров можно просматривать те же режимы, но с учётом ограничений прав доступа и без возможности добавлять новые элементы (кроме комментариев, если разрешены)
2. На профиле другого юзера можно запросить дружбу или подписаться (влияет на права доступа и контент, с которым система будет сопоставлять опыт юзера)
3. Права доступа по умолчанию к элементам (описание снов, теги, фрагменты карты и пр.): закрыто, только чтение, комментирование; для групп пользователей: анонимные, зарегистрированные, друзья
4. Для каждого элемента (сна, тега, фрагмента карты) можно переопределять права доступа, делая его более или менее доступным
5. Вики-страницы могут быть доступны нескольким пользователям на запись

2.6 Функционал на будущее:

1. Сортировка подборки снов по релевантности сну (группе снов).
2. Поиск снов других юзеров, похожих на мои сны в такой-то локации (подборке)
3. Возможность задавать взаимосвязи тегов. Например, что тег #мойдом однозначно подразумевает что это #город и исключает, что это #нижниймир. Если это явно отразить, то можно удобнее делать поиск и т.п., не навешивая по 50 тегов на каждый сон.
4. Быстрая отметка сна «зумом» на фрагментах карты (или глобальной квази-карте)
<https://dreamhackers.eu/viewtopic.php?f=19&t=15856&start=10#p94229>
5. Общий (shared) фрагмент карты, который могут редактировать разные юзеры
6. Квесты