

ДОКТИС



Общество с ограниченной ответственностью «Диджитал Медикэл
Оперейшнс» (ООО ДМО)

ИНН/КПП 7725319742/772501001

Пояснительная записка:
**Информация, необходимая для эксплуатации экземпляра программного обеспечения
для проведения экспертной проверки**

Приложение iOS

1. Установка на макбук с процессором, отличным от M1

```
# Install Xcode Component Tools
xcode-select --install

# Install CocoaPods gem
sudo gem install cocoapods
```

1. Установка на макбук с процессором M1

```
# Update your xcode dev tools and wait for installation
xcode-select --install

# Install Brew (package manager)
/bin/bash -c "$(curl -fsSL
https://raw.githubusercontent.com/Homebrew/install/HEAD/install.sh)"

# Add 'brew' as a terminal command (change {USER_NAME})
echo 'eval $(/opt/homebrew/bin/brew shellenv)' >> /Users/{USER_NAME}/.zprofile
eval "$(cat /opt/homebrew/bin/brew shellenv)"

# Verify Installation
which brew

brew install cocoapods

# Verify the installation from brew and get the Version number:
brew info cocoapods
# ^example output: cocoapods: stable 1.10.1 (bottled)

# Go to your project directory
cd path/to/project

# Install pods (REMEMBER to run this in your project folder)
sudo arch -x86_64 gem install ffi
arch -x86_64 pod init
arch -x86_64 pod install
```

2. Перейти в папку проекта в терминале с помощью команды `cd /локальный путь к проекту`
3. Установить зависимости с помощью команды в терминале `pod install`

Приложение Android

I этап

1. Откройте Android Studio.
2. В верхнем меню выберите "Help" (Справка).
3. Выберите "Check for Updates" (Проверить обновления).
4. Android Studio выполнит проверку наличия обновлений и предложит установить последнюю версию, если таковая имеется.
5. Следуйте инструкциям на экране, чтобы обновить Android Studio до последней версии.

II этап

1. Перейдите на официальный сайт Gradle (<https://gradle.org/>).
2. На главной странице найдите раздел "Download" (Загрузка) и выберите нужную версию Gradle для загрузки.
3. Скачайте архив с установочными файлами Gradle на ваш компьютер.
4. Распакуйте скачанный архив в удобную для вас директорию (например, C:\Gradle на Windows или /usr/local/gradle на macOS).
5. Далее настройте переменные среды вашей операционной системы, добавив путь к директории с установленным Gradle в переменные среды PATH.
6. Проверьте успешность установки, открыв терминал или командную строку и введите команду `gradle -v`. Если установка прошла успешно, вы увидите версию Gradle и информацию о его установке.

III этап

1. Откройте Android Studio.
2. В верхнем меню выберите "File" (Файл), затем "Open" (Открыть).
3. Найдите папку с вашим проектом Android на вашем компьютере и выберите файл проекта.
4. Android Studio автоматически загрузит и откроет ваш проект.

IV этап

1. Запустите команду `gradle assemble`. Это можно сделать через терминал или через боковую панель Gradle - Execute Gradle Task.
2. После выполнения команды в проекте по пути `../build/apk` появятся 2 файла: `app-debug-unaligned.apk` и `app-release-unsigned.apk`. Рекомендуется использовать версию `app-release-unsigned.apk` для лучшей производительности.

В случае возникновения вопросов по установке и эксплуатации:

Юлия Макрушина, продукт-менеджер: 89164443378

Вячеслав Юсупов, iOS разработчик: 8 978 767 54 56

Увайс Шахмурзаев, Android разработчик: 8 928 738 79 42

Информация, необходимая для эксплуатации

1. Запуск приложения

Вариант iOS

Для начала использования мобильного приложения необходимо скачать и запустить приложение на устройстве с iOS. Для этого необходимо зайти в App Store, ввести в поисковой строке Yourly и найти значок как на рисунке 1а.

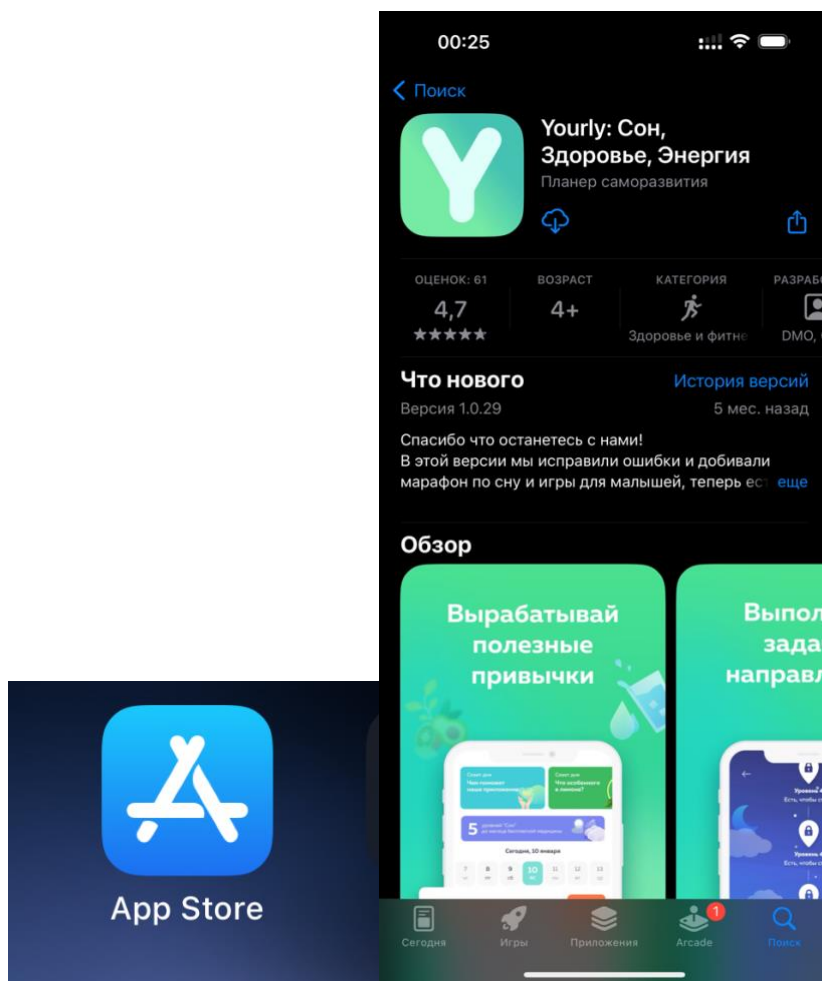


Рисунок 1а.

Вариант Android

Для начала использования мобильного приложения необходимо скачать и запустить приложение на устройстве с Android. Для этого необходимо зайти в Google play, ввести в поисковой строке Yourly и найти значок как на рисунке 1б.

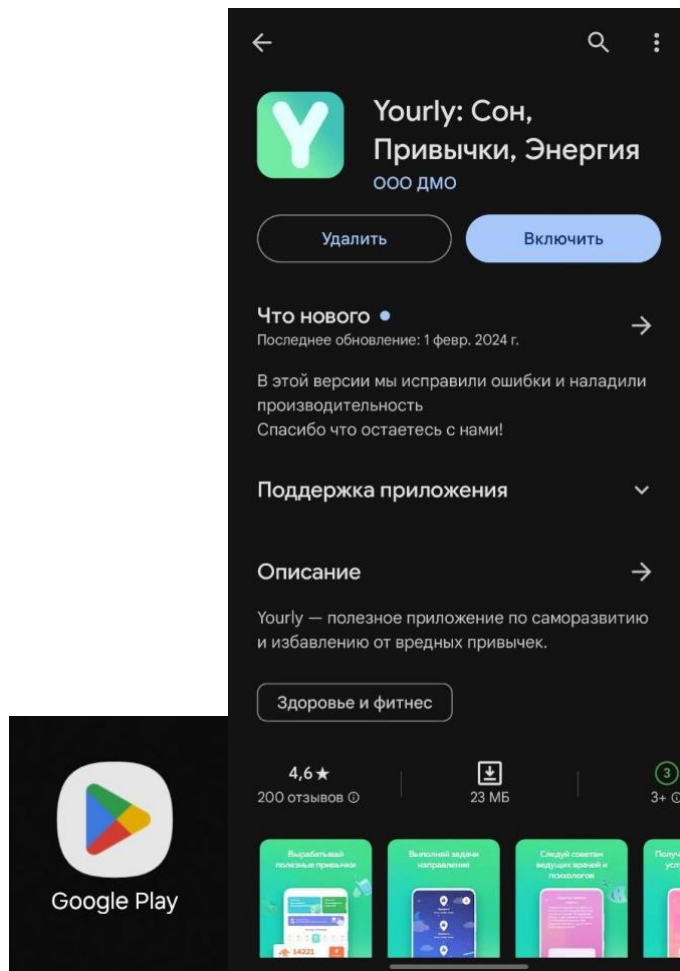


Рисунок 16.

После запуска приложения пользователь попадает на Стартовый экран с онбордингом приложения (Рисунок 2.), или, в случае, когда вход в аккаунт был ранее осуществлен, непосредственно попадает на главную страницу (Рисунок 3.)

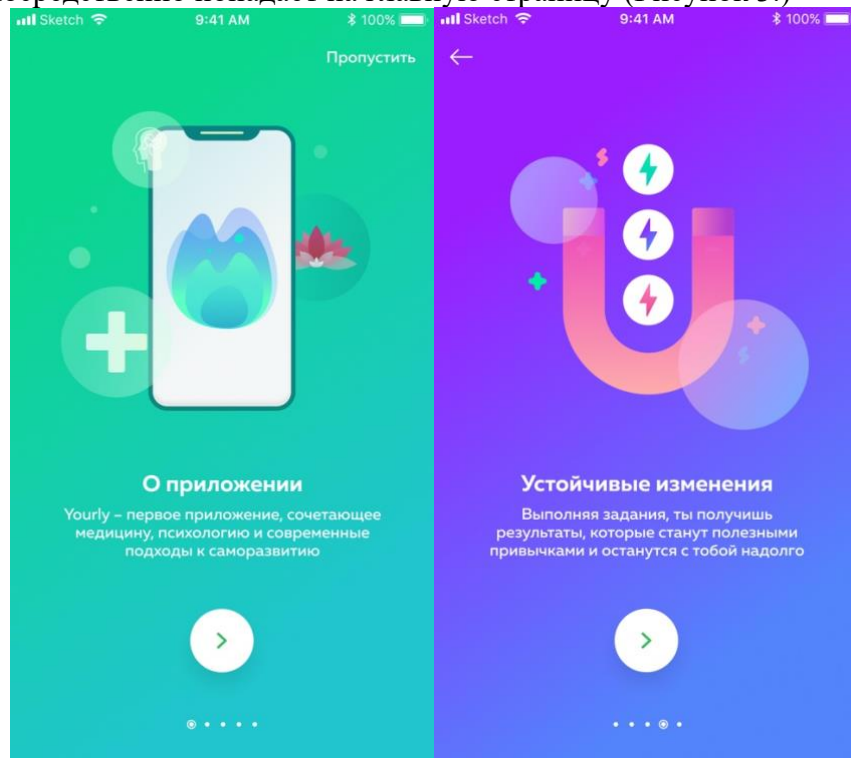


Рисунок 2.

Рисунок 3.

2. Регистрация и вход

Последний экран в онбординге предоставляет возможность регистрации аккаунта пользователя или входа в аккаунт мобильного приложения без регистрации. Для того чтобы войти в аккаунт достаточно кликнуть на кнопку «Продолжить без регистрации». (Рисунок 4.)

После нажатия на кнопку «Продолжить без регистрации» или «Войти» -введя свою электронную почту, произойдет переход на главный экран (Рисунок 5.) снизу вы увидите горизонтальную навигационную панель (Рисунок 6.)

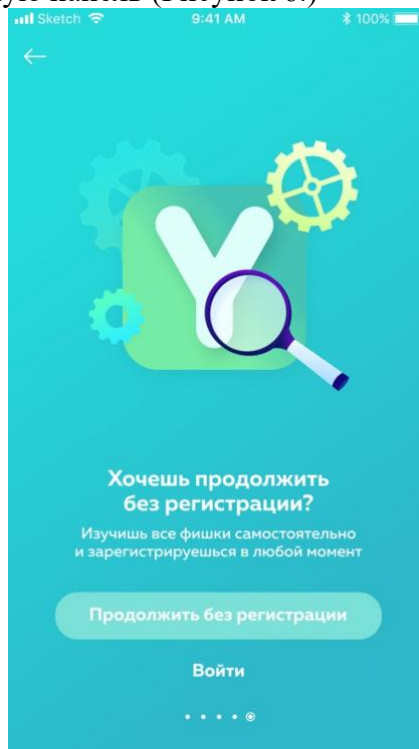


Рисунок 4.

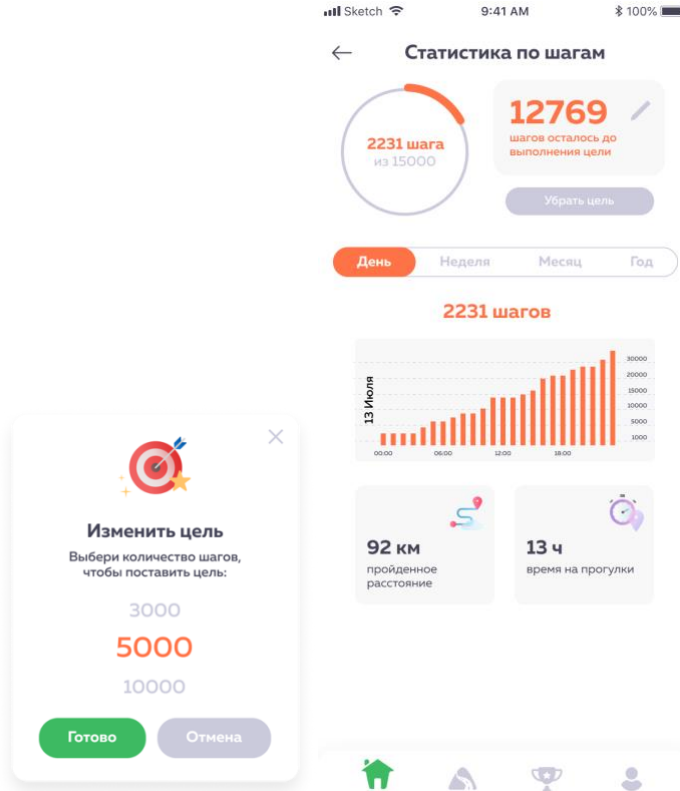
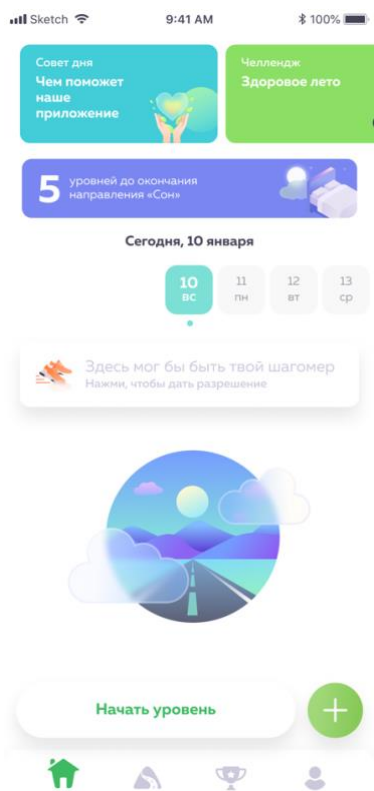


Рисунок 5.



Рисунок 6.

3. Выбор и нахождение направления.

Для того чтобы начать использовать мобильное приложение, необходимо дать разрешение на синхронизацию шагов (Рисунок 5.), при клике на шаги можно выставить свою цель прохождения шагов и следить за их динамикой.

На домашнем экране, снизу, вы увидите панель переходов между страницами (Рисунок 6.) чтобы выбрать и начать проходить направления, снизу на панели нажмите на дорожку, затем выберите понравившееся направление (Рисунок 7.)

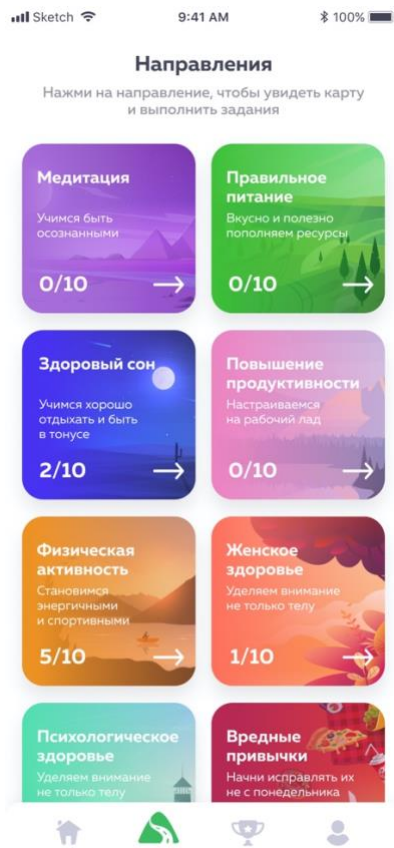


Рисунок 7.

Открыв любое направление, ознакомьтесь с его содержанием, нажимая на самую карточку задания она переворачивается, чтобы начать его проходить, нажмите кнопку «начать». (Рисунок 8.) и задание отобразится у вас на главной странице (Рисунок 9.)

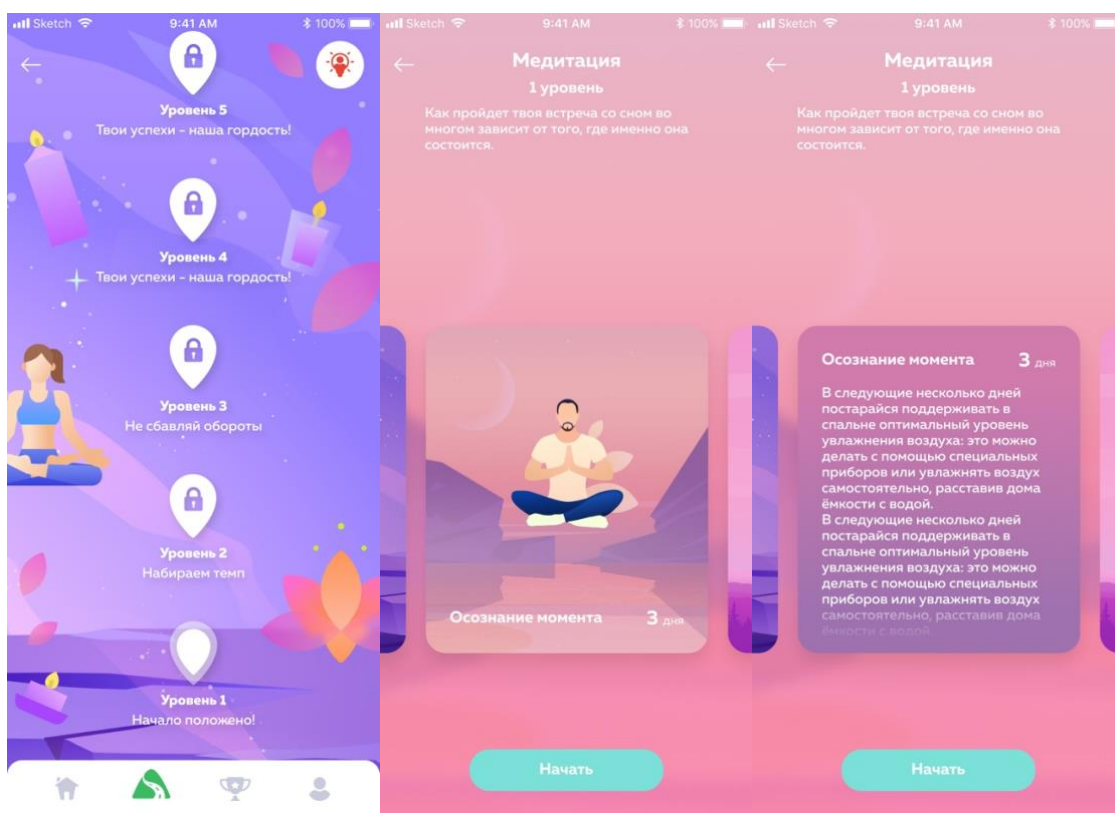


Рисунок 8.

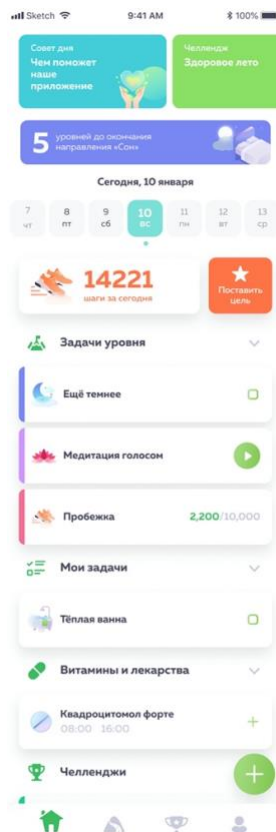


Рисунок 9.

Чтобы ознакомиться с заданием на главной странице, нажмите на название задания (Рисунок 10.) После его выполнения, поставьте галочку напротив задания, и оно окрасится в зеленый цвет (Рисунок 11.)



Рисунок 10.

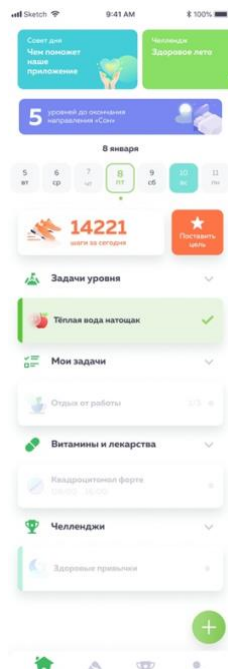


Рисунок 11.

4. Выбор челленджа/игры/марафона

На домашней панели (Рисунок 6.) выберите значок с кубком, вы откроете экран с челленджами/играми/марафонами (Рисунок 12.)



Рисунок 12.

При нажатии на любую карточку, можно ознакомиться с заданиями, правило челленджа состоит в том, что его необходимо проходить несколько дней подряд, если пропустить один день, то задания сбросятся, и нужно будет начинать сначала (Рисунок 13.)

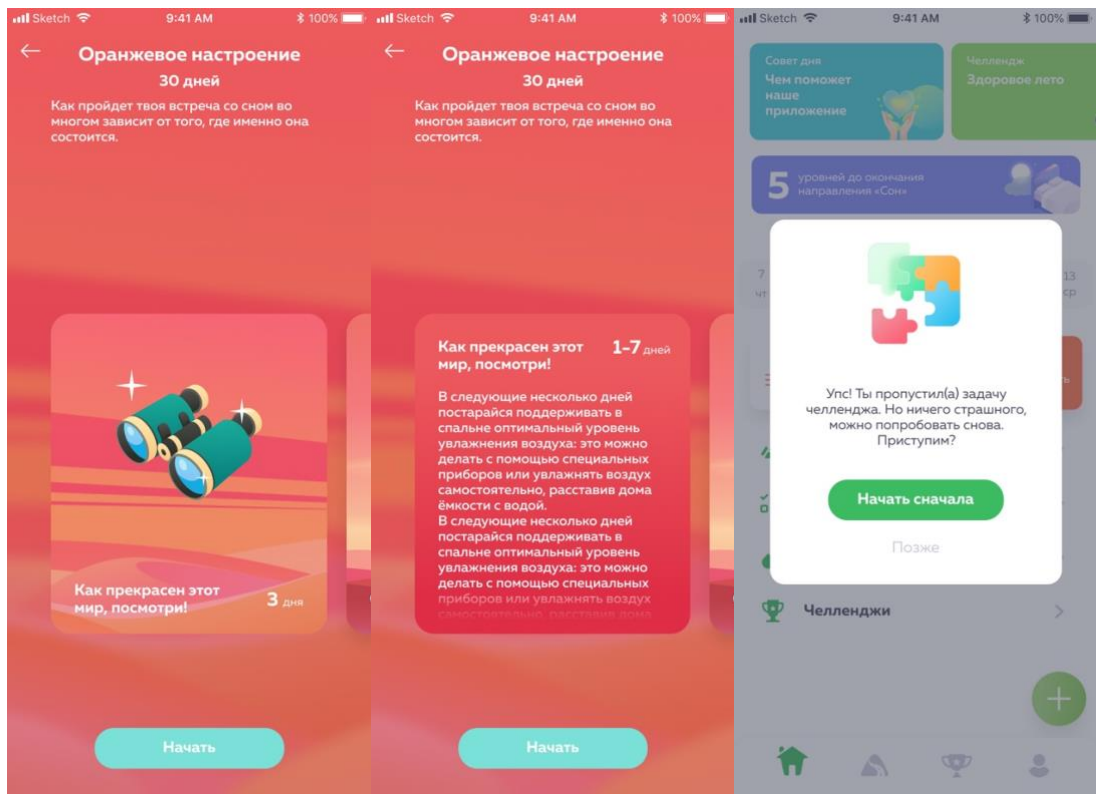


Рисунок 13.

5. Личный кабинет.

На нижней панели (Рисунок 6.) нажмите значок с изображением человечка, таким образом вы попадете в свой личный кабинет (Рисунок 14.): у вас есть возможность добавить личное фото, приглашать друзей, видеть свой прогресс по приложению, оценивать приложение и обращаться в техническую поддержку по средствам электронной почты или мессенджера WhatsApp.

В правом верхнем углу, вы найдете значок шестеренки (на Рисунке 14.), нажав на него вы откроете настройки личного кабинета (Рисунок 15.)

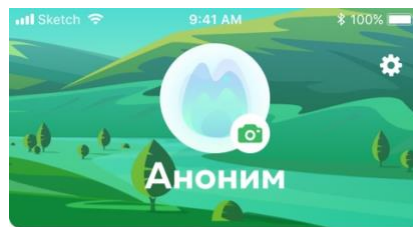


Рисунок 14.

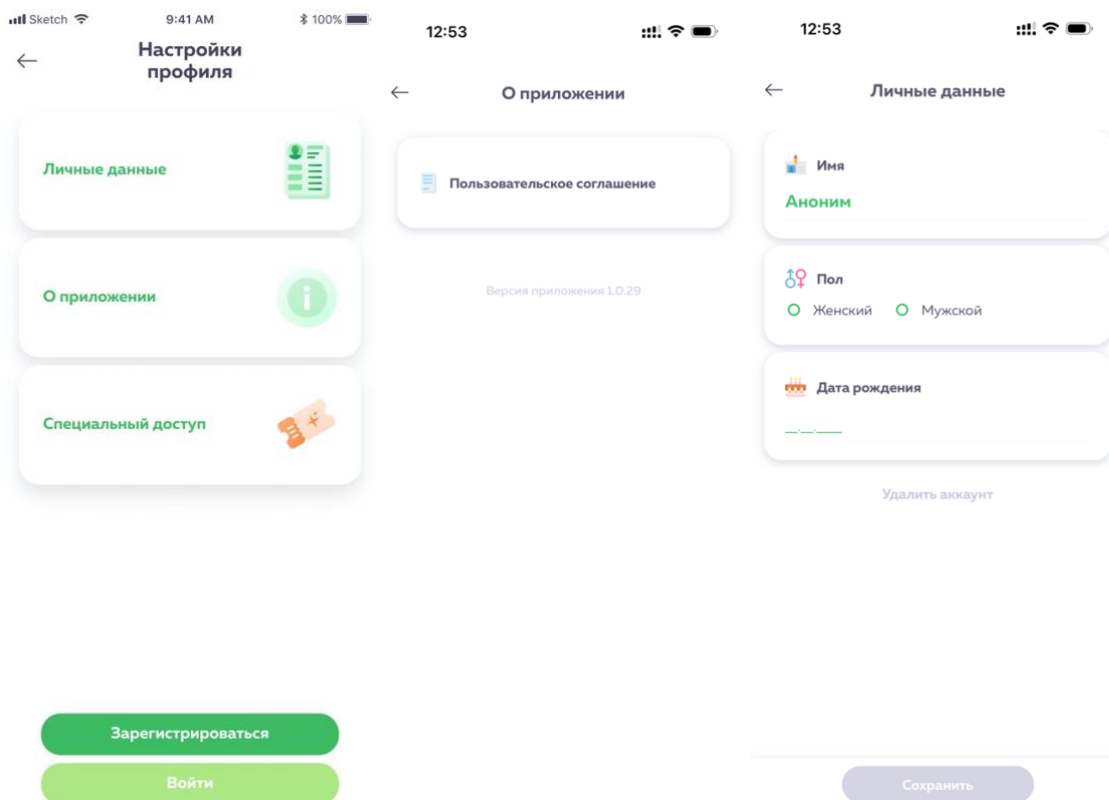


Рисунок 15.

В разделе «Личные данные» в приложении вы можете добавить своё имя, пол, дату рождения и удалить аккаунт, если проходили регистрацию.

Чтобы не потерять динамику, необходимо зарегистрироваться в приложении.

В разделе «О приложении» вы сможете ознакомиться с пользовательским соглашением и увидеть текущую версию приложения.

Пояснительная записка «Стэк технологий»

iOS

Язык программирования: Swift

Минимальная версия iOS: 13.0

Управление зависимостями:

- CocoaPods: используется для управления зависимостями в проекте.

Библиотеки и зависимости:

- Alamofire (4.7.2): библиотека для работы с сетью в iOS приложениях.
- SDWebImage (4.3.3): библиотека для загрузки и кэширования изображений из сети.
- BottomPopup: библиотека для создания всплывающих окон.
- SwiftyJSON (4.1.0): библиотека для работы с JSON данными.
- MBProgressHUD (1.1.0): библиотека для отображения индикаторов загрузки.
- SwiftKeychainWrapper (3.0.1): обертка для работы с ключами в Keychain.
- YandexMobileMetrica/Dynamic (3.15.1): сервис мониторинга и аналитики для приложения.
- GoogleSignIn: библиотека для интеграции авторизации через Google.
- NotificationBannerSwift: библиотека для отображения уведомлений в виде баннеров.
- YandexMobileMetricaPush/Dynamic (0.8.0): интеграция Push-уведомлений от Yandex Metrica.
- Firebase/Messaging, Firebase/Analytics: SDK для отправки сообщений и аналитики приложения.
- Pantry: библиотека для хранения данных на устройстве.
- TagListView: библиотека для отображения тегов и меток.
- pickerView: пользовательский элемент для выбора значений из списка.
- Charts (4.1.0): библиотека для создания различных графиков и диаграмм.
- lottie-ios: библиотека для воспроизведения анимаций JSON в приложении.
- HealthKit позволяет приложению получать доступ к данным о здоровье и фитнесе пользователя

Android

Язык программирования: Kotlin

Минимальная версия Android: 5.0 (API level 21)

UI:

- Single Activity: использование одного активити для управления всеми фрагментами и навигацией внутри приложения.
- Fragment: контейнер для интерфейса и обработки событий взаимодействия с пользователем.
- ViewModel: хранения и управления данными, связанными с пользовательским интерфейсом.
- Jetpack Compose: создания пользовательского интерфейса

Навигация:

- SimpleStack: управление навигацией в приложении, обеспечивая эффективное переключение между фрагментами.

DI (Dependency Injection):

- Hilt: инструмент для реализации зависимостей в приложении с использованием инъекции зависимостей, что упрощает управление зависимостями и обеспечивает более гибкую архитектуру приложения.

Network:

- Retrofit: библиотека для работы с сетью, которая упрощает выполнение сетевых запросов и обработку ответов.

- Moshi: JSON-парсер для Android и Java.

- Coroutines: используются для асинхронных операций, таких как сетевые запросы, в приложении.

ImageLoader:

- Glide: библиотека для загрузки и отображения изображений в приложении.

Analytics:

- Yandex AppMetrica: сервис аналитики для мониторинга и анализа поведения пользователей в приложении.

Logging:

- Chucker: предоставляет удобный способ для отслеживания и анализа сетевого трафика и логирования HTTP запросов.

Media:

- ExoPlayer: библиотека для воспроизведения медиа-контента в приложениях под управлением Android.

Все компоненты распространяются по тому или иному типу свободной лицензии. Также ни один из перечисленных компонентов не указан в перечне запрещенных компонентов в пунктах 4.1, 4.2 и 4.3 раздела 1 «Методических рекомендаций по подготовке заявок на включение ПО в единый реестр» (<https://ru-ikt.ru/metodic>)