

НА ВОЛНЕ ИИ

ПРОДУКТ РЕАГИРУЕТ МАКЕТ ОЖИВАЕТ ✨ М

Реакции, состояния, проверки и память —
четыре поведения, которые делают продукт продуктом

● ● ● ВИТРИНА · УПРАВЛЕНИЕ

За пять уроков вы собрали визуальный язык, блоки, экраны, путь между ними и мобильную версию. **Выглядит как продукт. Откройте и попробуйте что-нибудь сделать.**

Что происходит, когда вы **нажимаете** **кнопку?**

Ничего. «Добавить в корзину» — ничего не добавилось. Заполнили форму — данные не сохранились. Закрыли страницу, открыли снова — пусто. Пока это красивый макет. Сегодня он начнёт работать.

На Неделе 1 вы описали, что продукт помнит, считает и кому что показывает. Сейчас берём эти описания и превращаем в реальное поведение.

СЕЙЧАС

МАКЕТ

Красивые экраны, которые ни на что не отвечают

ПОСЛЕ УРОКА

ПРОДУКТ

Реагирует, проверяет, помнит — и у него есть управление

ВЫГЛЯДИТ КАК ПРОДУКТ



ПОРА, ЧТОБЫ

РАБОТАЛ КАК ПРОДУКТ

Одно здание. Два входа.

Покупатель заходит в торговый зал: полки, ценники, касса. Владелец — через другую дверь, в подсобку: выкладывает товар, проверяет остатки, смотрит выручку.

ВХОД 01 • ТОРГОВЫЙ ЗАЛ

ВИТРИНА

Пользователь смотрит, выбирает, оформляет. Всё красиво и понятно.

КАТАЛОГ • КОРЗИНА • ЗАКАЗ

ВХОД 02 • ПОДСОБКА

УПРАВЛЕНИЕ

Вы добавляете товары, меняете статусы, смотрите выручку. Просто и функционально.

ТАБЛИЦА • ФОРМА • ЦИФРЫ

Вы уже описывали роли на уроке 05 — «кто что видит». Покупатель видит одно, владелец — другое. Сейчас собираем обе стороны.

Что видит покупатель — и что видите вы

ТОВАРЫ

Покупатель: каталог с фото, ценами, фильтрами

Владелец: таблица товаров и кнопка «Добавить»

КОРЗИНА

Покупатель: свои товары, итог, «Оформить»

Владелец: не нужна

ЗАКАЗЫ

Покупатель: свой заказ и статус доставки

Владелец: все заказы и «Изменить статус»

ДЕНЬГИ

Покупатель: не видит

Владелец: выручка за день, неделю, месяц

Покупатель взаимодействует с витриной. Владелец управляет тем, что на витрине появляется. Те же данные — разный вид.

ИКЕА: покупатель видит карточку KALLAX с фото и ценой. Менеджер — строку в таблице: название, артикул, остаток, цена, «Редактировать».

Клиент записывается — мастер управляет расписанием

РАСПИСАНИЕ

Клиент: свободные окна на этой неделе

Мастер: все записи на сегодня: кто, когда, какая услуга

ЗАПИСЬ

Клиент: форма — имя, телефон, время

Мастер: заявка — подтвердить или отклонить

УСЛУГИ

Клиент: список услуг с ценами

Мастер: таблица услуг, «Изменить цену»

ИСТОРИЯ

Клиент: свои прошлые записи

Мастер: все клиенты и как часто приходят

Клиент видит одно свободное окно. Мастер видит весь день целиком — может закрыть окно или перенести запись.

Управление — это минимум два экрана

ЭКРАН 01 · СПИСОК ЗАПИСЕЙ

Управление Товары Заказы Клиенты + Добавить

Название	Цена	Остаток	
Штора «Скандия»	12 900 ₽	3 шт	Изменить
Плед «Норд»	4 500 ₽	12 шт	Изменить
Подушка «Лён»	1 900 ₽	0 шт	Изменить
Скатерть «Рустик»	2 400 ₽	7 шт	Изменить
Ковёр «Мшистый»	18 400 ₽	2 шт	Изменить
Кресло «Осло»	32 900 ₽	5 шт	Изменить

7 товаров1 — 7 из 7

ЭКРАН 02 · ФОРМА ДОБАВЛЕНИЯ

Новый товар ×

Название

Штора «Скандия»|

Цена

12 900

Остаток

3

Категория

Шторы ▾

Фото

Перетащите файл

Отмена

Сохранить

ВИТРИНА — ДЛЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ



УПРАВЛЕНИЕ — ДЛЯ ВАС

ОДИН ПРОДУКТ. ОДНИ ДАННЫЕ.

ЧЕТЫРЕ ПОВЕДЕНИЯ

Чтобы макет стал продуктом, он должен научиться четырём вещам:
реагировать на действия, показывать состояние, проверять ввод и
запоминать между визитами.

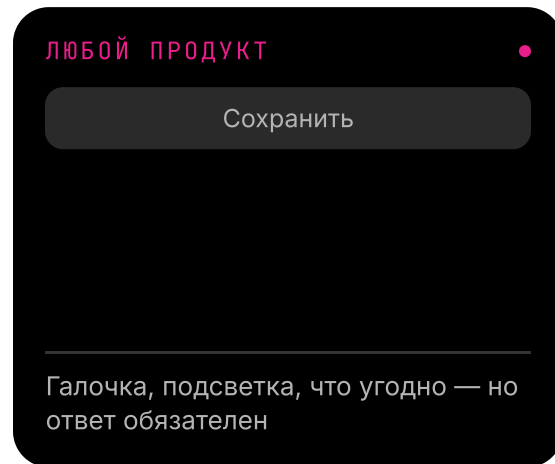
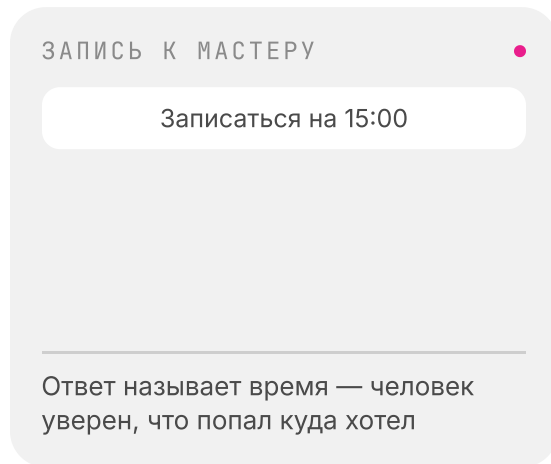
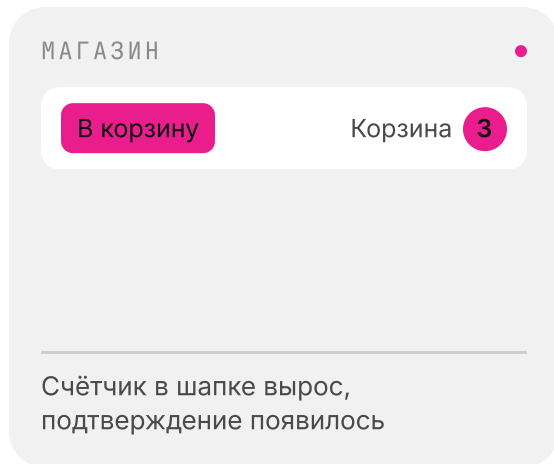
РЕАКЦИИ

СОСТОЯНИЯ

ПРОВЕРКИ

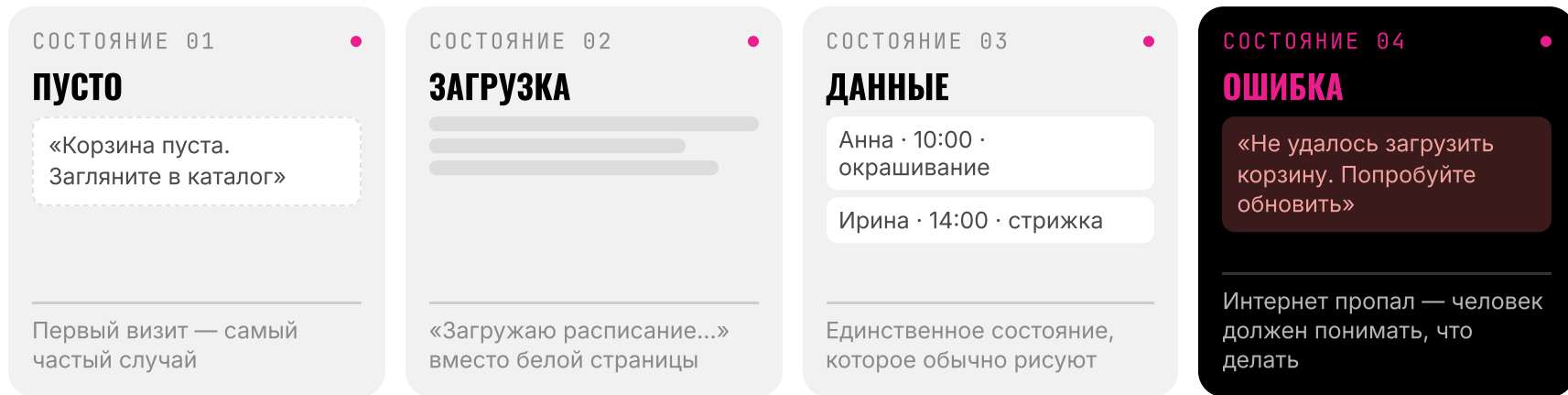
ПАМЯТЬ

Нажал — продукт ответил



Без реакции человек не понимает, сработало или нет. Нажимает снова. И снова. Три одинаковых заказа — потому что продукт молчал.

У каждого экрана четыре лица



Большинство макетов показывают только состояние «данные есть». Остальные три человек увидит первым — и упрётся в белую страницу.

Это касается обеих сторон: управление тоже бывает пустым — «Товаров пока нет. Добавьте первый» с кнопкой.

Продукт не даёт сделать ошибку

МАГАЗИН • ОФОРМЛЕНИЕ

Имя получателя

+7 999

Оформить

Кнопка неактивна, пока форма не готова

ЗАПИСЬ К МАСТЕРУ

Дата в прошлом → «Выберите дату начиная с завтра»

10:00 13:00 занято 14:30

Имя пустое → «Представьтесь, чтобы мастер знал, кто придёт»

Занятое окно просто нельзя выбрать — ошибка невозможна

Хорошая проверка вежлива. Не «ОШИБКА!», а «Проверьте номер телефона — кажется, не хватает цифр». И подсказывает, что исправить.

Закрыл — открыл — всё на месте

БЕЗ ПАМЯТИ

Добавил 3 товара в корзину

Закрыл вкладку

Открыл снова — корзина пуста

«Где мои товары?!»

Так работает макет по умолчанию

С ПАМЯТЬЮ

Добавил 3 товара в корзину

Закрыл вкладку

Открыл снова — 3 товара на месте

«Отлично, оформляю»

Так работает продукт

Для Claude это одна фраза: «Сохраняй данные, чтобы они не пропадали при закрытии страницы». Он знает как. Ваша задача — попросить.

РЕАГИРУЕТ НА ДЕЙСТВИЯ



ПОКАЗЫВАЕТ СОСТОЯНИЕ

НЕ ДАЁТ ОШИБИТЬСЯ



ЗАПОМИНАЕТ —

ЭТО ПРОДУКТ

Макет становится продуктом

После этого урока вы откроете Claude и скажете `/lesson-13`

ШАГ 01

01

Claude прочитает прототип и паспорт — и добавит реакции: каждая кнопка начнёт отвечать

ШАГ 02

02

Добавит четыре состояния каждому экрану: пусто, загрузка, данные, ошибка

ШАГ 03

03

Настроит проверку форм — вежливые подсказки вместо «ОШИБКА»

ШАГ 04

04

Добавит память и создаст экран управления — вашу «подсобку»

Claude не придумывает поведение с нуля — он берёт роли из урока 02, данные из урока 05, сценарии из урока 03 и связывает с уже собранными экранами. Чем точнее описание, тем точнее поведение.

Четыре проверки после: каждая кнопка реагирует? формы проверяют ввод? данные живут после перезагрузки? управление показывает то, что добавил пользователь?

НЕДЕЛЯ 1 — ОПИСАЛИ

НЕДЕЛЯ 2 — СОБРАЛИ



УРОК 13 — ОЖИВИЛИ

Продукт работает — НО ТОЛЬКО **на вашем компьютере**

Нажимаете кнопки — реагирует. Заполняете форму — проверяет. Закрываете и открываете — помнит. Есть экран управления. Всё работает. Но отправьте ссылку другу — он ничего не увидит: продукт живёт только у вас.

УРОК 14

ПУБЛИКАЦИЯ: ПРОДУКТ ВЫХОДИТ В МИР

Принцип Лего: 08 — цвет кубиков. 09 — типы. 10 — постройка. 11 — соединяются. 12 — в карман. 13 — начинает работать. 14 — отправляется к людям.