

# **Wymagana dokumentacja dla projektów realizowanych w ramach zajęć Inżynierii oprogramowania w semestrze letnim roku akademickiego 2020/2021**

## **I. Wymagane dokumenty**

1. Charakterystyka oprogramowania.
  - a. Nazwa skrócona. **Escape from your Destiny**
  - b. Nazwa pełna. **Fabularna gra typu visual novel z rozbudowaną ścieżką wyboru i akcji na platformę Android - Escape From Your Destiny**
  - c. Krótki opis ze wskazaniem celów. **Rozgrywka odbywa się poprzez opowiadaną historię w formie tekstu. Gracz podejmuje decyzję odnosząc się do opowiadanej historii. Celem gry jest jej ukończenie w satysfakcyjny dla gracza sposób.**  
**Podejmowane decyzje mają wpływ na opowiadaną historię oraz jej zakończenie.**
2. Prawa autorskie.
  - a. Autorzy. **Tomasz Kaszuba, Przemysław Auksztulewicz, Mateusz Czepirski**
  - b. Warunki licencyjne do oprogramowania wytworzzonego przez grupę.  
 **Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne CC BY-NC**
3. Specyfikacja wymagań. Pogrupowana lista składająca się z następujących kolumn: (1) identyfikator, (2) nazwa, (3) opis, (4) priorytet: 1- wymagane, 2-przydatne, 3-opcjonalne
  - a. Wymagania funkcjonalne.

ID:	<b>Identyfikator wymagania</b>
Nazwa:	<b>Nazwa wymagania funkcjonalnego</b>
Opis:	Pełna treść wymagania
Priorytet:	Priorytet wymagania: 1-wymagane, 2-przydatne, 3-opcjonalne

- b. Wymagania niefunkcjonalne.

ID:	<b>Identyfikator wymagania</b>
-----	--------------------------------

Nazwa:	<b>Nazwa wymagania niefunkcjonalnego</b>
Opis:	Pełna treść wymagania
Priorytet:	Priorytet wymagania: 1-wymagane, 2-przydatne, 3-opcjonalne

Funkcjonalne :

Monety :  $\geq 0$

- ( możliwość zdobycia na danym poziomie + / możliwość wydania na danym poziomie - )
- Dzięki wykorzystaniu odpowiedniej ilości monet, można wybrać alternatywną ścieżkę wyboru

Broń : ==0 || ==1

- ( możliwość zdobycia na danym poziomie + / możliwość użycia na danym poziomie - )
- Wymagana do przejścia danego poziomu. Brak broni oznacza Game Over lub utratę życia i przeniesienie do ostatniego miejsca w, którym byłeś

Życie od 2 Levelu :

- ( możliwość zdobycia na danym poziomie + / możliwość stracenia na danym poziomie - )
- Można posiadać MAX 3 Życia. Utrata życia -1 oznacza powrót do punktu kontrolnego (punkt startowy danego poziomu). Wyzerowanie liczby oznacza powrót do początku gry.

START:

WIĘZIENIE (start) "Opis ...." :

1. Budzisz się w celi i słyszysz głosy ludzi w nieznanym ci języku. Co chwila po korytarzu przechodzi jakiś człowiek z przypiętymi kluczami do swojego pasa. Co robisz?  
  - Nasłuchuje (zadanie 2)
  - Rozglądam się (zadanie 3)
  - Idę spać dalej (Start)  
 “Zostajesz w tej celi przez następne kilka dni po czym trafiasz na szubienicę”.
  - Eq (pokazuje stan : Życie/Monety/Broń)
2. Kojarzysz język. Jest to hiszpański. Poznałeś go podczas swoich morskich wypraw. Co robisz?.

- Rozglądam się (zadanie 3)
  - Wołam strażnika (zadanie 4)
  - Próbujesz otworzyć zamek (klucze true zadanie 9) (klucze false zadanie 10)
  - Eq
3. Widzisz luźną cegłę w ścianie. Co robisz ?
- Wyciągam ją (zadanie 6) (Cegła true)
  - Wołam strażnika (zadanie 4)
  - Próbujesz otworzyć zamek (zadanie 10)
  - Eq
4. Podchodzi do Ciebie strażnik. Co robisz ?
- Próbujesz go ogłuszyć strażnika (Cegła is true zadanie 5) (Cegła false Start)  
"Strażnik ogłusza Ciebie, zostajesz w celi przez następne kilka dni po czym trafiasz na szubienicę".
  - Próbujesz otworzyć zamek (klucze true zadanie 9) (klucze false zadanie 10)
  - Próbujesz go przekupić. (Start)  
IF Moneta == 1 "Strażnik zabiera Ci monetę. Zostajesz w tej celi przez następne kilka dni po czym trafiasz na szubienicę".  
IF Moneta == 0 "Nie masz czym przekupić strażnika. Zostajesz w tej celi przez następne kilka dni po czym trafiasz na szubienicę".
  - Eq
5. Sukces ! Strażnik upada obezwładniony. Co robisz ? (Cegła false)
- Przeszukuję strażnika (zadanie 8 klucz true)
  - Próbujesz otworzyć zamek (klucze true zadanie 9) (klucze false zadanie 10)
  - Jesteś na tyle przerążony, że chowasz się w kącie celi. (Start)  
"Zostajesz w tej celi przez następne kilka dni po czym trafiasz na szubienicę".
  - Eq
6. Udało Ci się wyciągnąć cegłę. Za nią znajdujesz 1 złotą monetę i list. Co robisz ? (Moneta +1)
- Wołam strażnika (zadanie 4)
  - Próbujesz otworzyć zamek (klucze true zadanie 9) (klucze false zadanie 10)
  - Czytasz list. (zadanie 7)
  - Eq
7. ("Skarb znajduję się za Czarnym Lasem. Szukaj mnie tam.") Co robisz dalej ?
- Wołam strażnika (zadanie 4)
  - Próbujesz otworzyć zamek (klucze true zadanie 9) (klucze false zadanie 10)
  - Idziesz spać dalej (Start)  
"Zostajesz w tej celi przez następne kilka dni po czym trafiasz na szubienicę".
  - Eq
8. Znajdujesz przy strażniku klucz. Co robisz ? Wyjście = false
- Próbujesz otworzyć zamek (zadanie 9)
  - Rozglądam się po korytarzu (zadanie 11)
  - Wołasz o pomoc (Start)

“Po chwili zjawia się dwóch innych strażników, którzy mają zamiar pobić cię do nieprzytomności”

- Eq
9. Wychodzisz na korytarz! Co robisz? Wyjście true
- Rozglądam się po korytarzu (zadanie 11)
  - Idę w lewo (zadanie 12)
  - Idę w prawo (zadanie 13)
  - Eq
10. Krata w celi ani drgnie... Co robisz ?
- Rozglądam się (zadanie 3)
  - Wołam strażnika (zadanie 4)
  - Eq
11. Po prawej stronie za rogiem widzisz dwa cienie innych strażników, z lewej zaś czujesz zimne podmuchy wiatru.
- Wróć (zadanie 8 IF Wyjście = false / zadanie 9 IF Wyjście = true)
  - Eq
12. Idziesz w lewo... Czujesz coraz mocniejsze podmuchy wiatru. Docierasz do otwartego okna. Widzisz że znajdujesz się w górach, najprawdopodobniej w Pirenejach. Co robisz?
- Wyskakuję przez okno (Start)  
“Łądujesz na oblodzoną powierzchnię, po czym tracąc równowagę spadasz w ogromną przepaść”
  - Idę dalej korytarzem (zadanie 15)
  - Rozglądam się (zadanie 16)
  - Eq
13. Idziesz w prawo... Trafiasz na dwóch strażników.
- Atakujesz ich (Start)  
“Strażnicy Cię mordują”
  - Uciekasz z powrotem do celi (Start)  
“Strażnik ogłusza Ciebie, zostajesz w celi przez następne kilka dni po czym trafiasz na szubienicę”.
  - Próbujesz ich przekupić złotą monetą (zadanie 14)
  - Eq
14. Udaje Ci się przekupić strażników. Co robisz ? (Moneta -1)
- Idziesz w lewo... (zadanie 12)
  - Wracasz do celi (Start)  
“Ktoś ogłuszył Cię jak byłeś odwrócony, zostajesz w celi przez następne kilka dni po czym trafiasz na szubienicę”.
  - Eq
15. Idąc dalej natrafiasz na szafkę. Co robisz?
- Otwieram (zadanie 17)

- Idę dalej (Start)  
"Trafiasz na zamknięte drzwi z których po chwili wychodzi strażnik, który cię zabija"
  - Eq
16. Rozglądasz się i widzisz długi ciemny korytarz oraz szafkę.
- Wróć (zadanie 12)
  - Eq
17. Gratulacje! W szafce znalazłeś kolejno nóż oraz sakiewkę z 3 monetami. Co robisz dalej? (Broń = true && Monety +=3 )
- Idę dalej wzdłuż korytarza (zadanie 18)
  - Zawracam (zadanie 19)
  - Eq
18. Natrafiasz na zamknięte drzwi. Co robisz ?
- Próbujesz je otworzyć po cichu.  
IF klucz2==true (zadanie 23)  
IF klucz2==false (zadanie 22)
  - Próbujesz je wyłamać mocnym kopnięciem (zadanie 22)
  - Eq
19. Natrafiasz na dwóch ostatnio napotkanych strażników...
- Przekupujesz ich ponownie (zadanie 20)
  - Atakujesz ich (zadanie 21)
  - Eq
20. Atakujesz i zabijasz strażników nożem. Znajdujesz przy nich 1 monetę i klucz. Co robisz dalej ? (Broń = false && Moneta += 1 && klucz2 = true)
- Zawracam i idę dalej wzdłuż ciemnego korytarza (zadanie 18)
  - Eq
21. Przekupujesz ich ponownie i tracisz 3 złote monety oraz klucz. (Monety -=3 && klucz2 = true)
- Zawracam i idę dalej wzdłuż ciemnego korytarza (zadanie 18)
  - Eq
22. Nie jesteś w stanie otworzyć drzwi. Ale po chwili się otwierają i widzisz w nich wielkiej postury strażnika. Co robisz ?
- Atakujesz go (Start)  
"Jesteś zbyt głodny i słaby na takiego olbrzyma, strażnik Cię zabija"
  - Eq
23. Na krześle widzisz wielkiej postury śpiącego strażnika. Co robisz?
- Zabijam go. (Start)  
"Zahaczasz o garnek na ziemi, co skutkuje obudzeniem strażnika, który Cię zabija w szale"
  - Omijam i idę w stronę kolejnych drzwi. (zadanie 24)
  - Eq

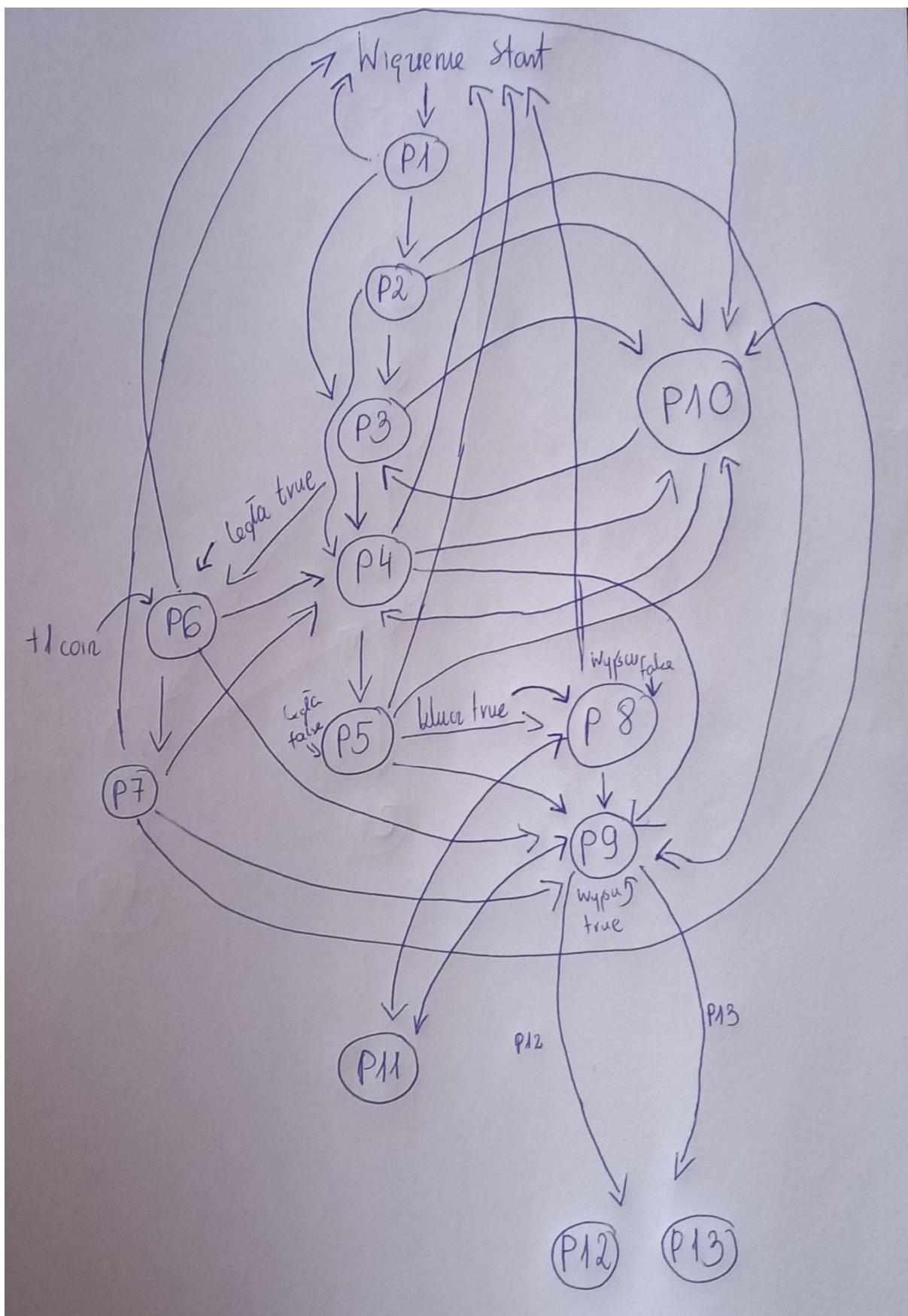
24. SUKCES ! Udało Ci się go ominąć nie budząc go przy tym. Co robisz?

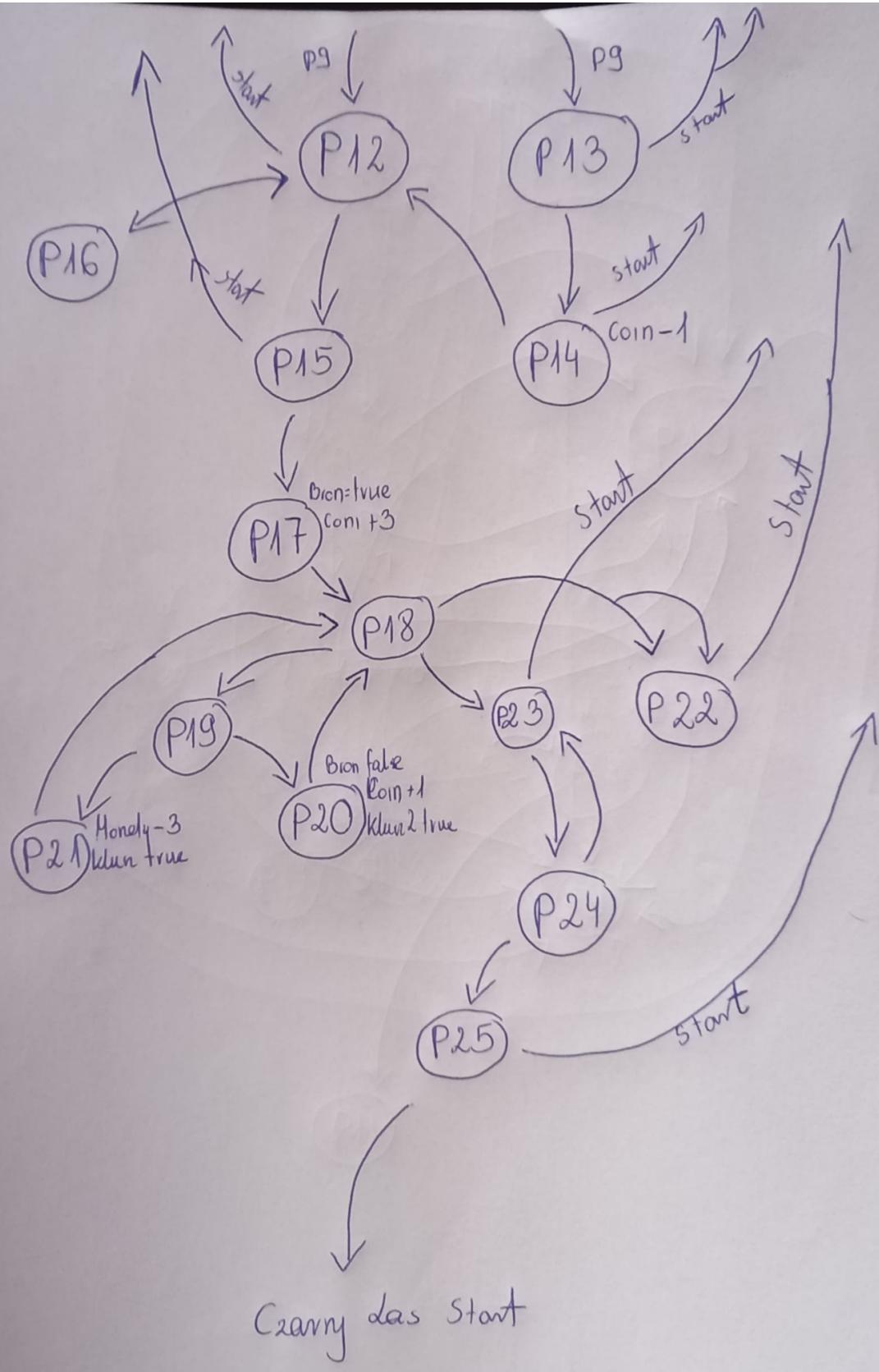
- Otwieram drzwi (zadanie 25)
- Jednak się rozmyślałem i wracam do niego (zadanie 23)
- Eq

25. BRAWO! Udało Ci się uciec z więzienia! Przed tobą ukazuje się Czarny Las.

- Następny etap (Start Czarny Las)
- Wracam do więzienia (Start)

“Wróciłeś do więzienia. Natrafiasz na zastęp strażników, którzy na miejscu pozbawiają Cię głowy”





1. Architektura systemu/oprogramowania - odpowiedzialność: programista
  - a. Architektura rozwoju - stos technologiczny.
  - b. Architektura uruchomieniowa - stos technologiczny.
2. Testy - odpowiedzialność: kontrola jakości.
  - a. Scenariusze testów.  
Wykonanie przejścia gry różnymi ścieżkami z zwrócenie uwagi na elementy funkcjonalne.
  - b. Sprawozdanie z wykonania scenariuszy testów.