

# Лабораторная работа №1

## Определение требований к приложению

**Интервьюер:** Здравствуйте! Сегодня у нас в гостях Владислав который расскажет нам о процессе создания игры. Владислав, пожалуйста, расскажите нам, как вы начали свою карьеру в разработке игр.

**Разработчик:** Привет! Начал я с разработки игр в детстве. Меня всегда увлекала идея создания виртуальных миров, и я начал изучать программирование и гейм-дизайн в свободное время. Позже я пошел учиться в технический университет, где глубже погрузился в мир разработки игр.

**Интервьюер:** Какая игра стала вашим первым крупным проектом, и каковы были основные уроки, которые вы извлекли из этого опыта?

**Разработчик:** Мой первый крупный проект была небольшая инди-игра под названием "Квест в заброшенном особняке". Основной урок, который я извлек из этого опыта, заключается в том, что создание игр - это сложный и многозадачный процесс, требующий терпения и усердной работы. Также я понял, что важно обратить внимание на дизайн и пользовательский опыт, чтобы игра была интересной и привлекательной для игроков.

**Интервьюер:** Какие инструменты и технологии вы используете при разработке игр?

**Разработчик:** В моей работе я использую Unreal Engine 5, это мощный движок для создания игр. Я также работаю с языками программирования, такими как C# и C++, а также использую графические редакторы, звуковые программы и инструменты для анимации. Это помогает мне создавать игры с качественной графикой, звуковым сопровождением и интересным геймплеем.

**Интервьюер:** Спасибо, Владислав, за интересное интервью и ваши ценные советы для начинающих разработчиков игр. Удачи вам в вашем будущем проекте!

**Разработчик:** Спасибо вам! Надеюсь, что мои слова помогут вдохновить и мотивировать других создавать увлекательные игры.

# Сбор требований

## Введение:

**Целью данного документа, является введение и подробное разъяснение требований к разработке Игр. Данная игра создана чисто в развлекательных целях, и не несёт никакого личного характера**

## Функциональные требования:

Производительность:

- Игра должна обеспечивать плавный геймплей и быструю загрузку даже на средних конфигурациях оборудования.

•Совместимость:

- Игра должна быть совместима с различными платформами (например, Windows, macOS, iOS, Android) и разрешениями экрана.

•Безопасность:

- Игра должна обеспечивать защиту данных игроков и предотвращать возможные атаки или взломы.

•Доступность:

- Игра должна быть доступной для широкой аудитории, включая людей с ограниченными возможностями.

•Локализация:

- Если игра предназначена для мирового рынка, она должна поддерживать разные языки и культурные особенности.

## Нефункциональные требования:

Производительность:

- Игра должна обеспечивать кадры не менее чем 60 в секунду (FPS) на минимальных системных требованиях.

•Загрузка:

- Время загрузки игры или уровней не должно превышать 10 секунд.

•Сетевая задержка:

- Многопользовательская игра должна иметь задержку меньше 100 миллисекунд для обеспечения реакции игроков в реальном времени.

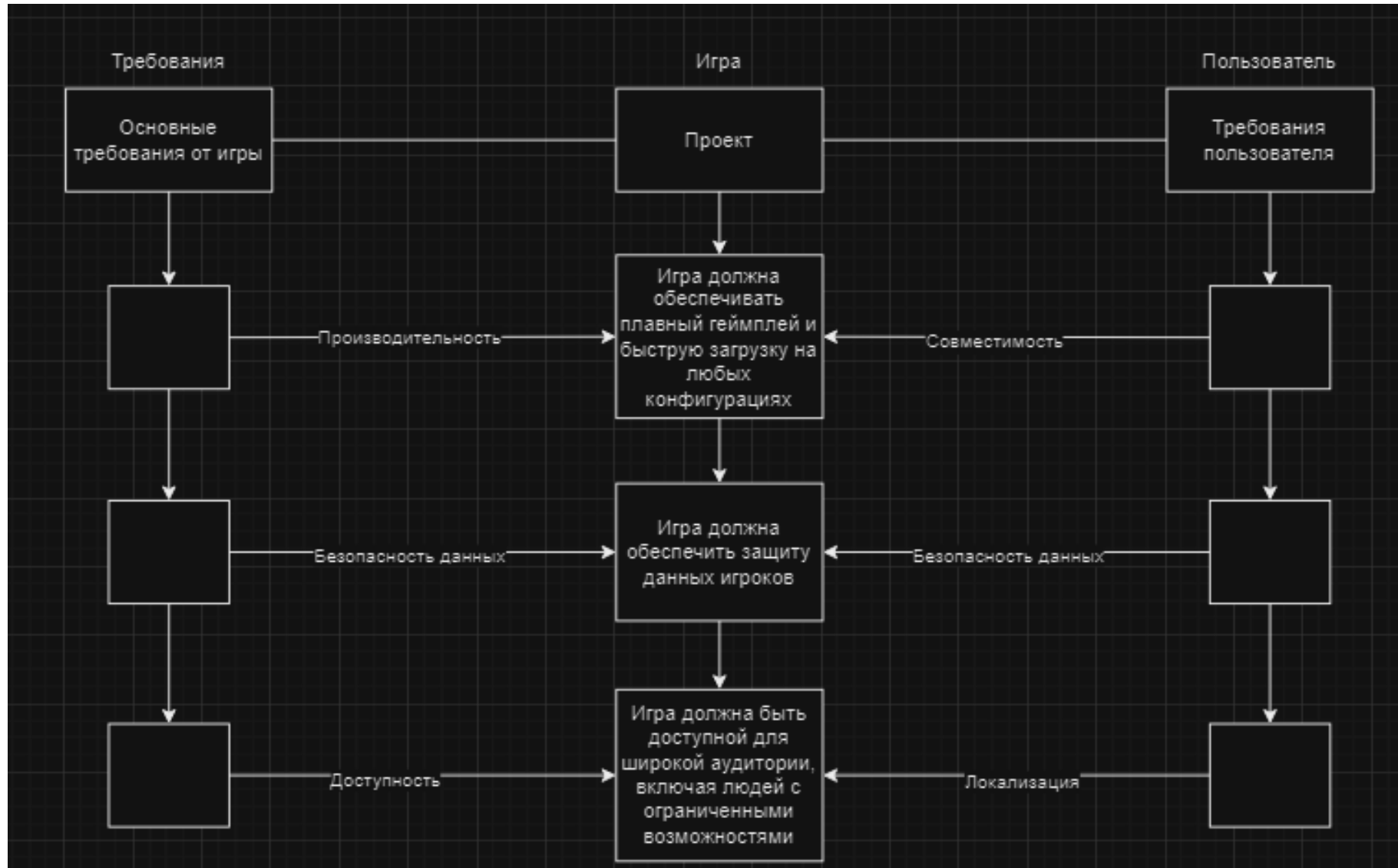
•Безопасность:

- Игра должна предпринимать меры для защиты от взломов, включая шифрование данных и защиту от несанкционированного доступа.

•Управление:

•Управление игрой должно быть интуитивным и легко освоенным для игроков, вне зависимости от их опыта.

## UML-диаграмма на основе требований игры



# Итог лабораторной работы

- В данной работе, мы ознакомились с процессом разработки игры, сделали интервью с разработчиком, создали UML диаграмму, как будет проходить путь пользователя при запуске игры