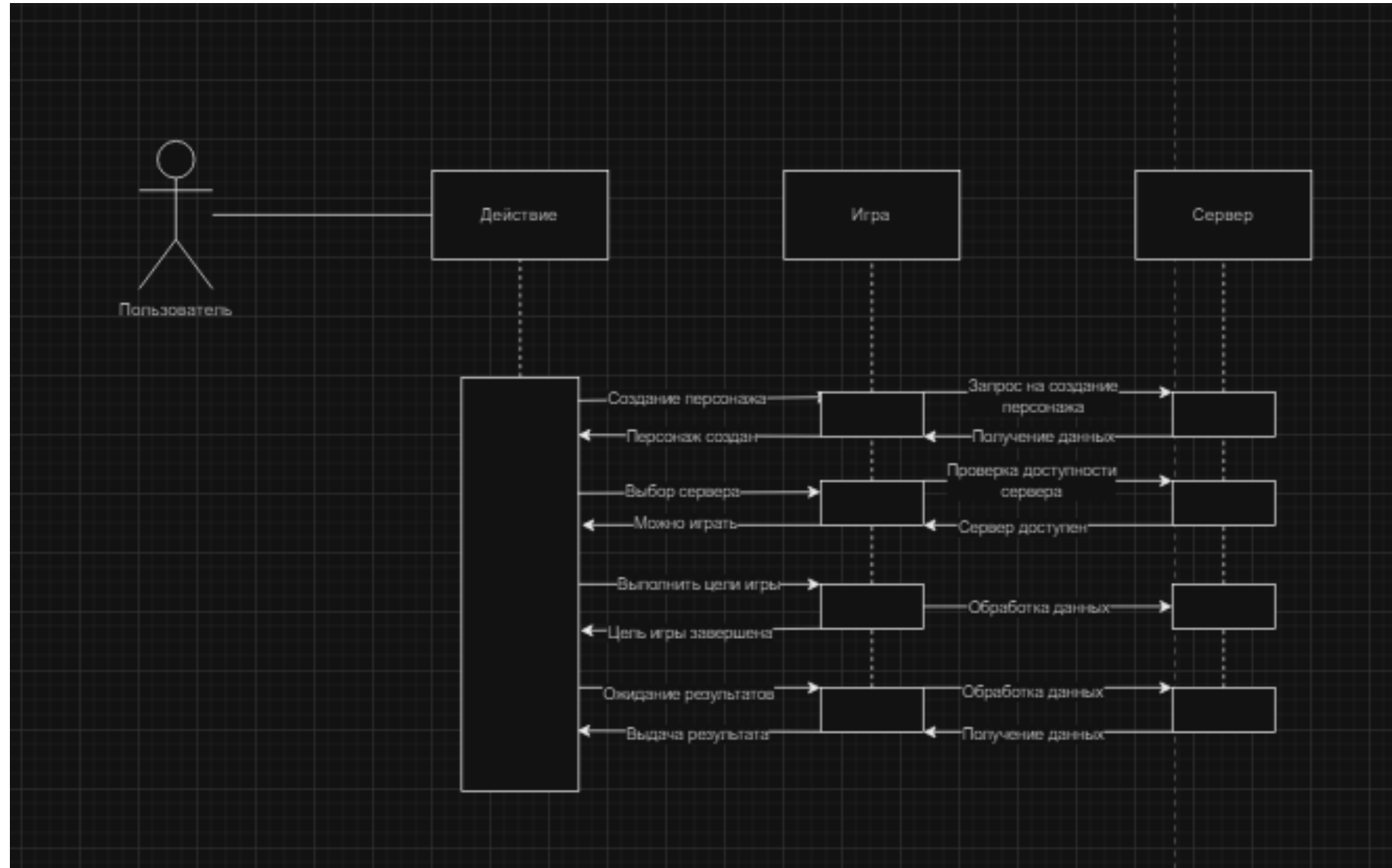
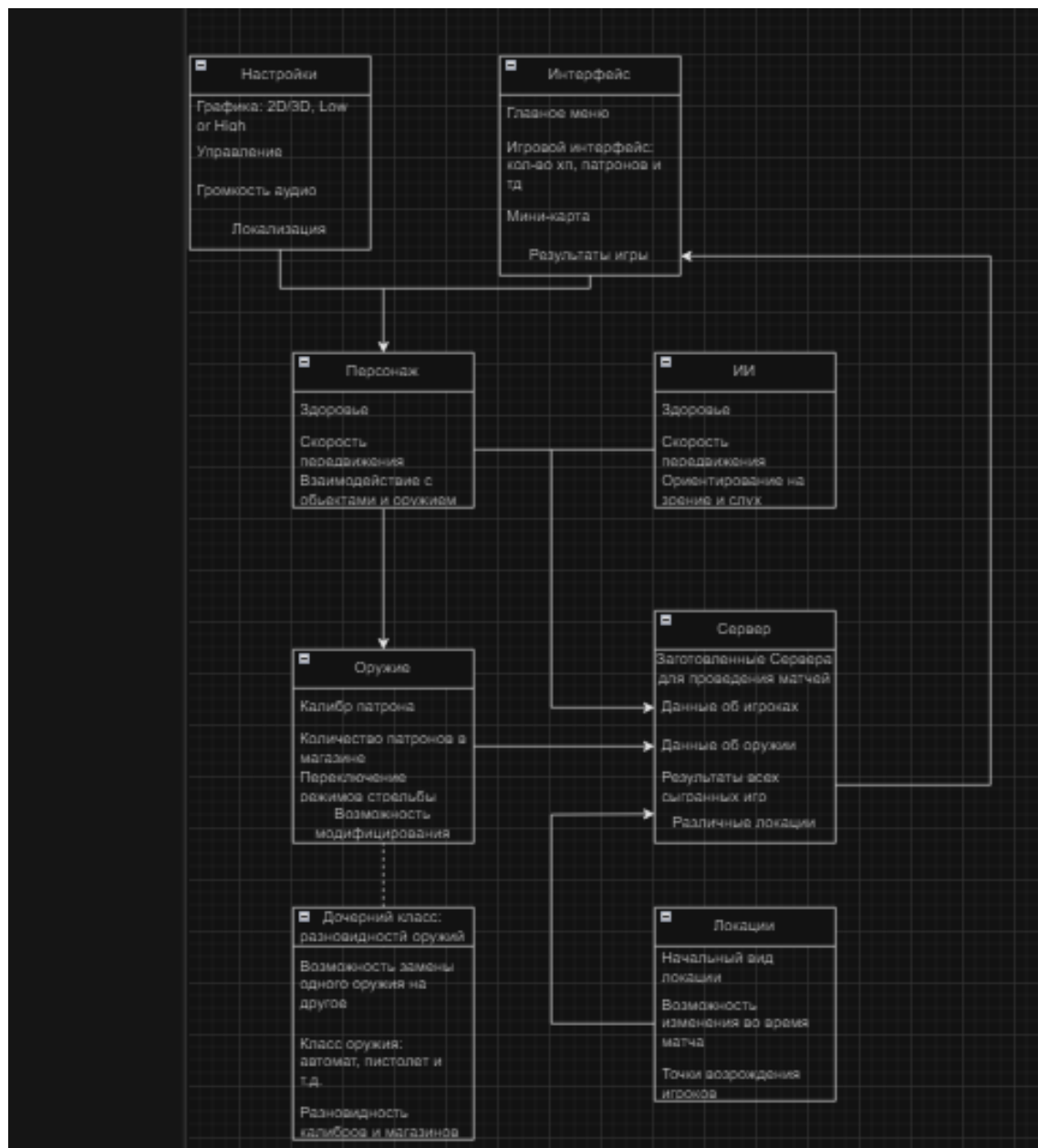


# Лабораторная работа №2

## Диаграмма последовательности игры



# Диаграмма классов игры



# Техническое задание

## Цель проекта

Разработка игры на игровом движке Unreal Engine 5, для общего пользования всем пользователея

## Основные функциональные требования

Игровой движок: Unreal Engine 5

Игровые локации: Несколько основных игровых локаций, для разнообразных режимов игры

Интерфейс пользователя: отображение всех основных возможностей персонажа для пользования(по типу: отображение меню настроек, игрового баланса, список серверов, команды с игроками)

Графика: 3D графика с 4-мя возможностями переключения настроек графики(Low,Medium,High,Epic)

Аудио: Возможность настройки звука, возможность выбора использования выбора звука в зависимости от эквалайзера( вывод на: Наушники, Динамики)

Защита Данных: Обеспечение полной защиты данных, все находится в полной конфиденциальности, данные хранятся в специальном выд еленном месте на сервере игры

## Нефункциональные требования игры

Производительность:

- Скорость загрузки игры.
- Плавность и частота кадров (FPS) для графики.
- Минимизация задержек (лагов) в многопользовательских режимах.

•Надежность:

- Стабильная работоспособность игры без сбоев и крешей.
- Восстановление после сбоев и автоматическое сохранение прогресса.

•Сетевая производительность:

- Минимальная задержка (пинг) в онлайн-играх.
- Балансировка нагрузки на сервера.
- Защита от атак типа DDoS.

Локализация:

- Поддержка разных языков и культур

# Итоги лабораторной работы

- Мы узнали какие будут требования от пользователя, какие должны быть технические требования от проекта, и научились делать UML диаграммы