

Министерство образования Республики Беларусь

Учреждение образования
БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИНФОРМАТИКИ И РАДИОЭЛЕКТРОНИКИ

Факультет компьютерных систем и сетей

Кафедра электронных вычислительных машин

Дисциплина Технологии разработки и тестирования программного
обеспечения

ТРЕБОВАНИЯ К ПРОЕКТУ «Ninja Game»

Студент

А. А. Кузьменко гр. 550502

Минск 2017

ВВЕДЕНИЕ

Проект представляет собой разработку desktop мини-игры (поддерживающей multiplayer) под названием «Ninja Game». Данная мини-игра носит развлекательно-соревновательный характер (существует таблицы рекордов), что прекрасно подходит для того, чтобы скоротать время вместе со своими друзьями.

1 ТРЕБОВАНИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

1.1 Программные интерфейсы

Мини-игра «Ninja Game» будет написана на языке программирования Java с использованием платформы JavaFX для создание удобного и насыщенного графического интерфейса. Средой разработки данной мини-игры является IntelliJ IDEA от JetBrains.

1.2 Интерфейс пользователя

Мокапы, отражающие взаимодействие с пользователем приведены в репозитории данного проекта.

1.3 Характеристики пользователей

Данная мини игра доступна для всех пользователей без наличия доступа в интернет. Возраст и интеллектуальные способности не являются ограничением на использование данной мини-игры.

1.4 Предположения и зависимости

С помощью среды разработки IntelliJ IDEA создается исполняемый файл, который имеет определенную зависимость при его открытии на другом ПК. Данная зависимость определяется наличием JRE (Java Runtime Environment), которая является минимальной реализацией виртуальной машины (JVM).

2 СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

2.1 Функциональные требования

- Локальная регистрация пользователя для занесения рекорда в таблицу
- Прохождение игры с возможностью одержания победы
- Просмотр таблицы рекордов

2.2 Нефункциональные требования

2.2.1 Атрибуты качества

Незаменимым атрибутом качества готового продукта является функциональность и удобность использования, что будет реализовано в данном проекте. Это очень важный аспект в разработке, который влияет на отношение и интерес пользователя к разрабатываемому продукту.

Безопасность данных также является очень важным аспектом при разработке, но в данном проекте не играет большую роль, так как данные таблицы рекордов хранятся лишь на ПК.