**Детский технопарк «Альтаир»**

**(РТУ МИРЭА)**

**«ОСНОВЫ ПРОМЫШЛЕННОГО ПРОГРАММИРОВАНИЯ»**

**ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ**

**«Бобёр Олег и забытое бревно»**

Гуляев Андрей Павлович

Петров Михаил Валентинович

---------------------------------------

Ученик группы 3

---------------------------------------

Руководитель: Борисов Артём Игоревич

---------------------------------------

Преподаватель Детского технопарка "Альтаир" РТУ МИРЭА

**Москва, 2023**

# Наименование программы

Игра “Бобёр Олег и забытое бревно”.

# Место и оказание услуг

Проспект Вернадского, 86с2 РТУ МИРЭА Детский технопарк “Альтаир”.

# Цели проекта

Цель проекта состоит в том, чтобы придать старой игре “Морхун Джонс и забытый амулет” более современный вид, чтобы было приятнее играть.

# Сроки оказания услуг:

Исполнитель обязуется выполнить следующие услуги:

1. Описание проекта - 1 декабря.
2. Техническое задание - 8 декабря.
3. 20% кода проекта - 15 декабря.
4. Работающая часть проекта 40% кода - 22 декабря.
5. Работающая часть проекта 60% кода - 29 декабря.
6. Работающая часть проекта 80% кода + Презентация + Пояснительная записка - 12 января.
7. Проект со всеми составляющими готов - 19 января.
8. **Требование к функциональным возможностям**

Исполнитель Гуляев А.П., обязуется:

* Создать функцию загрузки карты;
* Создать функцию передвижение персонажа;
* Создать класс персонажа;
* Создать несколько карт для прохождения;

Исполнитель Петров:

Реализовать игровое окно;

Реализовать класс врагов;

Реализовать класс дополнительных предметов;

Создать меню;

1. **Требование к визуальному интерфейсу**

Визуальный интерфейс будет реализован в:

1. Трёх игровых картах.
2. Системе здоровья.
3. Главном окне.
4. Меню.
5. Оповещениях после прохождения уровня.
6. **Требование к хранению данных**

Персонаж, карты, враги, предметы, меню будут храниться в формате csv.

# Требования по техническому обучению исполнителем персонала заказчика работе по подготовленных по результатам услуг объектах:

Чтобы обучить заказчика пользоваться программой, он должен изучить управление персонажем и базовую механику игры (появляющиеся на карте враги, монеты, брёвна, ящики) или прочесть пояснительную записку.

# Порядок сдачи – приемки оказанных услуг

Проект будет выложен на GitHub. Ссылка на удалённый репозиторий будет предоставлена в системе LMS.

# Авторские права:

Авторские права остаются за исполнителем.

# Иные требования:

Сделать сохранения.

# Исполнители:

|  |  |
| --- | --- |
| Руководитель | **Борисов А.И.** |
| Исполнитель | **Петров М.В.** |
| Исполнитель | **Гуляев А.П.** |
| Технический писатель | **Петров М.В.** |
| Технический писатель | **Гуляев А.П.** |

Данный документ ни в коем случае не является официальным и носит только обучающий характер. Такими документами в основном занимаются технические писатели или разработчики.

Примечания к написанию технической документации. Не должно быть упоминания с использованием личных местоимений: Я, ты, он и т.д. Заместо этого используйте следующее: Исполнитель обязуется, заказчик указывает и т.д.

Представляем, что мы специалисты и оформляем официальный документ.

Заголовки не трогаем, только заполняем ответ к заголовку!!! Где помечено красным цветом.

При написании придерживайтесь единого стиля оформления, 14 размер текста, Times New Roman, красная строка в начале текста.

Междустрочный интервал 1,5 строки.

Выравнивание текста по ширине листа.

За основу документа взята реальная работа студента университета. Данное задание, хорошая возможность понять, как создается ТЗ, как использовать Word для создания документов. Это сильно поможет вам в дальнейшем как в университете, так и в освоении будущей профессии.

Если какой-то пункт не можете описать, вписывайте, что данные пункт не предоставляется. Например: Данные требования / услуги не предоставляются.