

Техническое задание

1. Разработчик:

Антон Мордберг, студент группы 33601/2

Заказчик:

Санкт-Петербургский Государственный Политехнический университет, кафедра «Прикладная математика»

Полное наименование:

Приложение “Tanks”

2. Назначение и область применения:

Приложение предназначено для игры на персональных компьютерах в игру “Tanks”

3. Функциональная характеристика продукта:

Это оконное приложение, в панели меню имеются следующие пункты:

- File
- High Scores
- Help

Меню “File” содержит несколько пунктов: “New Game”, “Pause”/“Resume”, “Exit”. При нажатии на кнопку “New Game” пользователю предоставляется выбор из двух режимов игры (“Campaign” и “Infinite”). При нажатии на одну из кнопок “Pause”/“Resume” (если они доступны в данный момент), игра ставится на паузу или возобновляется. При нажатии на кнопку “High Scores”, пользователь получает возможность посмотреть свои лучшие результаты в виде таблицы. При нажатии на кнопку “Help” можно получить информации об управлении или о создателе игры.

4. Системные требования:

ОС Windows, начиная с версии Windows 7

Или

OS X, начиная с версии 10.9.3

Или

Ubuntu, начиная с версии 12.04

Установленный Ant версии 1.9.1 или выше

5. Аппаратные требования:

Аппаратные требования продукта полностью определяются требованиями операционной системы.

6. Требования к исходным кодам и языкам программирования:

Для установки приложения необходимо иметь Java 7 (Java Development Kit 7u51). Так же необходимо иметь консольное приложение Ant, которое используется для сборки приложения.

7. Требования к поставке:

Приложение поставляется в виде исходного кода вместе со скриптом сборки (Ant). Все это доступно в репозитории:

<https://github.com/AntonGitName/Tanks>

8. Требования к программной документации:

Состав программной документации:

- Техническое задание.
- Программа.
- Все испытания доступны как отдельная цель в скрипте сборки проекта (ant test)
- Правила игры и описание управления доступны в меню "Help".

9. Сроки выполнения работ:

Этап	Дата
Встреча с заказчиком и разработка задания	11.02.2014 – 18.02.2014
Разработка технического задания	18.02.2014 – 03.03.2014
Разработка интерфейса	25.02.2014 – 17.03.2014
Разработка α-версии	17.03.2014 – 07.04.2014
Документация и разработка β-версии	07.04.2014 – 05.05.2014
Функциональные тесты и release версия	05.05.2014 – 26.05.2014

10. Виды испытаний:

Заказчик имеет право предоставлять свои тесты.

Ситуация: Приложением запущено. **Действие:** Нажатие кнопки «Exit». **Ожидаемый результат:** Закрытие приложения.

Ситуация: Приложением запущено. **Действие:** Нажатие кнопки «High Scores». **Ожидаемый результат:** Появление на экране таблицы результатов.

Ситуация: Условия предыдущего теста. **Действие:** Нажатие кнопки «New Game» с выбором режима игры. **Ожидаемый результат:** Появление игрового поля, соответствующего выбранным настройкам.

Ситуация: Условия предыдущего теста. **Действие:** Использование элементов управления, предоставляемых игровым полем. **Ожидаемый результат:** Приложение не должно выдавать никаких сообщений и ошибок. Происходящее на экране должно соответствовать описанию в правилах.

11. Лицензионное соглашение:

General Public License v3