

**ПРАВИТЕЛЬСТВО РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ  
«ВЫСШАЯ ШКОЛА ЭКОНОМИКИ»**

Факультет компьютерных наук  
Департамент программной инженерии

**СОГЛАСОВАНО**  
Представитель внешней компании  
ООО «Яндекс Технологии»

\_\_\_\_\_ А.А. Топтунов  
«\_\_» \_\_\_\_\_ 2025 г.

**УТВЕРЖДАЮ**  
Академический руководитель  
образовательной программы  
«Программная инженерия»  
\_\_\_\_\_ Н.А. Павлочев  
«\_\_» \_\_\_\_\_ 2025 г.

**2D игра «Ночные сны»**

**Руководство оператора**

**ЛИСТ УТВЕРЖДЕНИЯ**

**RU.17701729.05.03-01 34 01-1-ЛУ**

<i>Подп. и дата</i>	
<i>Инв. № дубл.</i>	
<i>Взам. инв. №</i>	
<i>Подп. и дата</i>	
<i>Инв. № подл</i>	RU.17701729.05.03-01 34 01-1-ЛУ

Исполнитель  
студент группы БПИ-227  
\_\_\_\_\_ /А. В. Артемьев /  
«\_\_» \_\_\_\_\_ 2025 г.

Исполнитель  
студент группы БПИ-227  
\_\_\_\_\_ / А.Н. Умертаев /  
«\_\_» \_\_\_\_\_ 2025 г.

УТВЕРЖДЕН  
RU.17701729.05.03-01 34 01-1-ЛУ

**2D игра «Ночные сны»**

**Руководство оператора**

**RU.17701729.05.03-01 34 01-1**

**Листов 11**

Инв. № подл	Подп. и дата
Инв. № дубл.	
Взам. инв. №	
Подп. и дата	
Инв. № подл	
RU.17701729.05.03-01 34 01-1	

**Москва 2025**

## **Аннотация**

В настоящем документе содержится руководство оператора программы для 2D игры «Ночные сны» (Далее – «Ночные сны»). В документе представлена информация о назначении «Ночные сны», областях и условиях применения. Описан порядок выполнения программы, последовательность действий оператора «Ночные сны».

В разделе «Назначение программы» приведено описание назначения «Ночные сны», его возможностей, а также основные характеристики и ограничения «Ночные сны», накладываемые на область применения.

В разделе «Условия выполнения программы» определены условия, необходимые для выполнения программы (требования к необходимым для данной программы техническим средствам и другим программам).

В разделе «Выполнение программы» описана последовательность действий оператора в процессе решения практических задач, а также ожидаемые реакции программы на эти действия.

Документ подготовлен в соответствии с ГОСТ 19.103-77 – в части наименования и обозначения, ГОСТ 19.106-78 – в части оформления, ГОСТ 19.508-79 – в части структуры и содержания.

Изм.	Лист	№ докум.	Подп.	Дата
RU.17701729.05.03-01 34 01-1				
Инв. № подл.	Подп. и дата	Взам. инв №	Инв. № дубл.	Подп. и дата

## Содержание

Аннотация .....	2
1. Назначение и область применения .....	4
1.1. Назначение программы .....	4
1.1.1. Функциональное назначение .....	4
1.1.2. Эксплуатационное назначение .....	4
1.2. Состав функций программы .....	4
2. Условия выполнения программы .....	5
2.1. Требования к составу и параметру технических средств .....	5
2.2. Требования к квалификации пользователя .....	5
3. Выполнение программы .....	6
3.1. Запуск программы .....	6
3.2. Работа с меню игры .....	6
3.2. Прохождение игры .....	8
4. СООБЩЕНИЕ ОПЕРАТОРУ .....	9
Лист регистрации изменений .....	10

Изм.	Лист	№ докум.	Подп.	Дата
RU.17701729.503100-01 34 01-1				
Инв. № подл.	Подп. и дата	Взам. инв №	Инв. № дубл.	Подп. и дата

# 1. Назначение и область применения

## 1.1. Назначение программы

### 1.1.1. Функциональное назначение

«Ночные сны» представляет собой однопользовательскую 2D игру. Gameplay состоит из последовательного сражения с боссами в фиксированных различных локациях, а также исследования окружающего игрового сеттинга с целью поиска новых противников, снаряжений и навыков по мере продвижения по сюжету.

### 1.1.2. Эксплуатационное назначение

Игра предназначена для досуга и развлечения. «Ночные сны» нацелена на любителей хардкорных игр и поклонников жанра «gun and gun». Игра охватывает аудиторию широкого возрастного диапазона (от 6 до 60 лет), заинтересованную в прохождении платформеров.

## 1.2. Состав функций программы

2D игра «Ночные сны» должна реализовывать следующие функции:

1. Запуск игры
  - 1.1. Запуск меню выбора уровня
  - 1.2. Запуск окна достижений
  - 1.3. Создание нового сохранения
  - 1.4. Запуск окна настроек
  - 1.5. Выход из игры
2. Запуск уровня
  - 2.1. Отображения окна победы
  - 2.2. Отображения окна поражения
  - 2.3. Постановка игры на паузу
  - 2.4. Атака главного героя
  - 2.5. Получение урона боссом от главного героя

Изм.	Лист	№ докум.	Подп.	Дата
RU.17701729.05.03-01 34 01-1				
Инв. № подл.	Подп. и дата	Взам. инв №	Инв. № дубл.	Подп. и дата

## 2. Условия выполнения программы

### 2.1. Требования к составу и параметру технических средств

Требования к клиентскому оборудованию для работы:

- CPU: Intel Core i3 8100 или AMD Ryzen 1600
- RAM: 8 ГБ и выше
- GPU: NVIDIA GeForce GTX 960 или AMD RX 460
- DirectX: Версия 9.0 и выше
- ОС: Windows 10 или выше
- HDD: 20 ГБ свободного пространства.
- **Экран:** приложение адаптировано для экранов с разрешением 1920x1080.
- **Периферия:** компьютерная мышь и клавиатура.

### 2.2. Требования к квалификации пользователя

Специальных требований к квалификации пользователя программы не предъявляются

Изм.	Лист	№ докум.	Подп.	Дата
RU.17701729.05.03-01 34 01-1				
Инв. № подл.	Подп. и дата	Взам. инв №	Инв. № дубл.	Подп. и дата

### 3. Выполнение программы

#### 3.1. Запуск программы

- Для установки программы нужно скачать zip-архив с игрой с GitHub репозитория и разархивировать его.
- Для запуска игры нужно перейти в каталог с buildом игры и запустить его (Game.exe).
- После запуска игры пользователя встретит главный экран.



Рис. 1 главный экран

#### 3.2. Работа с меню игры

При нажатии на кнопку «достижения» - оператор увидит окно достижений

При нажатии на кнопку «настройки» - оператор увидит окно настроек

При нажатии на кнопку «статистика» - оператор увидит окно статистики прохождения

При нажатии на кнопку «выход» - оператор закроет игру

После успешной загрузки главного меню оператор должен нажать на кнопку «Новая игра» - увидит окно выбора уровня.

Изм.	Лист	№ докум.	Подп.	Дата
RU.17701729.05.03-01 34 01-1				
Инв. № подл.	Подп. и дата	Взам. инв №	Инв. № дубл.	Подп. и дата



Рис. 2 окно выбора уровня

По мере прохождения игры у оператора будут открываться уровни.



Рис3 меню выбора уровня после разблокировки уровня

Изначально оператору доступен только 1-ый уровень из двух веток, но он может открыть последующие по ходу игры.

Изм.	Лист	№ докум.	Подп.	Дата
RU.17701729.05.03-01 34 01-1				
Инв. № подл.	Подп. и дата	Взам. инв №	Инв. № дубл.	Подп. и дата



### 3.2. Прохождение игры

После выбора уровня у оператора главная задача – победить босса.

В течение прохождения уровня оператор может поставить игру на паузу и при желании выйти из уровня в главное меню.

При завершении уровня (победы/поражения) оператор может увидеть соответствующие окна.



Рис. 4 экран победы

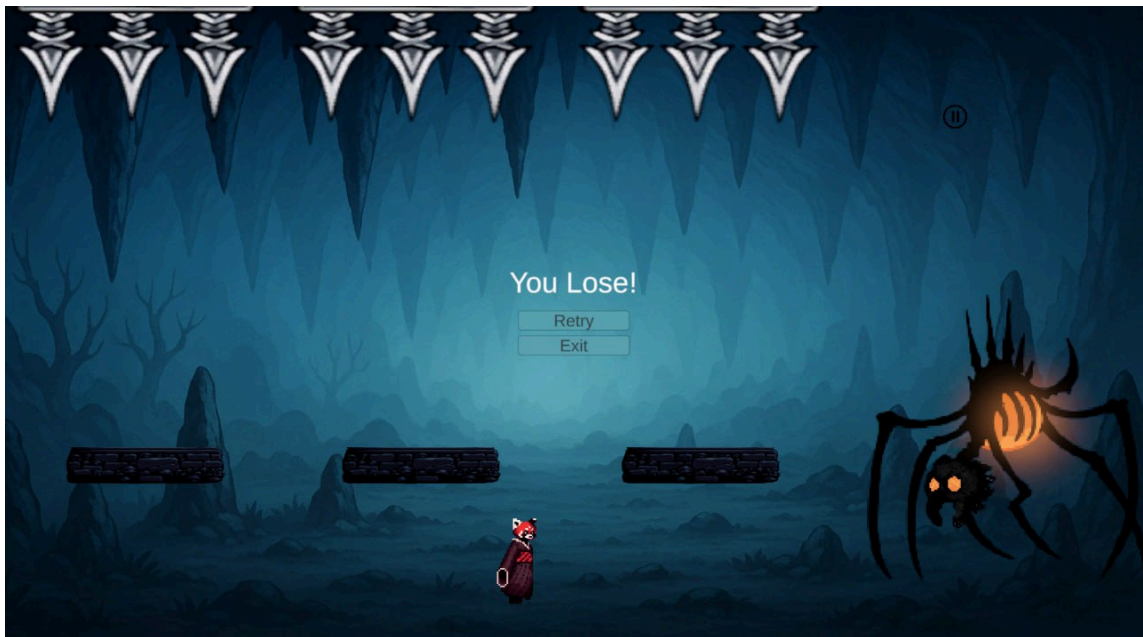


Рис.5 экран поражения

Изм.	Лист	№ докум.	Подп.	Дата
RU.17701729.05.03-01 34 01-1				
Инв. № подл.	Подп. и дата	Взам. инв №	Инв. № дубл.	Подп. и дата

### 3.2. Просмотр достижений

После прохождения уровней оператор может увидеть свой прогресс прохождения игры в окне «достижения» главного меню.

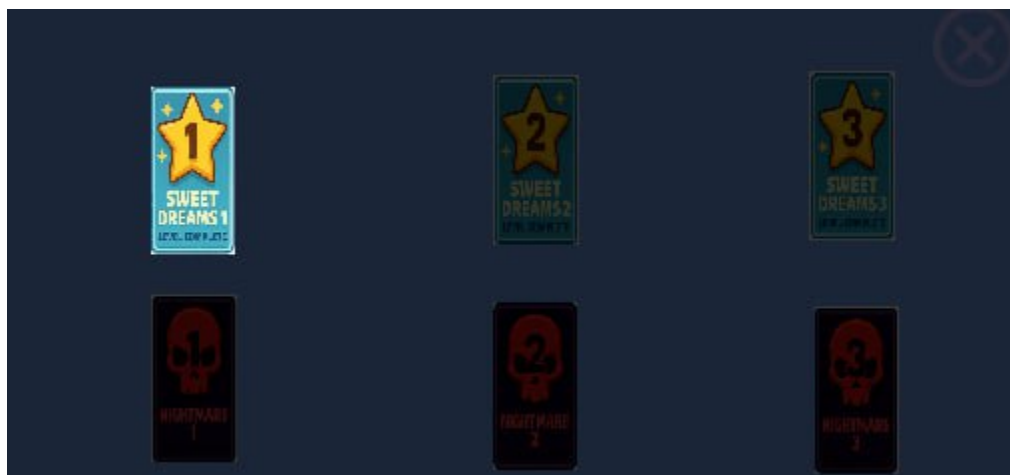


Рис.6 полученные достижения, после прохождения первого уровня.

## 4. Сообщение оператору

В программе сообщений оператору не предусмотрено.

Изм.	Лист	№ докум.	Подп.	Дата
RU.17701729.05.03-01 34 01-1				
Инв. № подл.	Подп. и дата	Взам. инв №	Инв. № дубл.	Подп. и дата

# Лист регистрации изменений

Лист регистрации изменений									
Изм.	Номера листов				Всего листов (страниц) в документе	№ документа	Входя- щий № сопро- водит. докум. и дата	Под- пись	Дата
	изменен- ных	заменен- ных	новых	аннулиро- ванных					
Изм.			Лист		№ докум.		Подп.		Дата
RU.17701729.05.03-01 34 01-1									
Инв. № подл.			Подп. и дата		Взам. инв №		Инв. № дубл.		Подп. и дата

Изм.	Лист	№ докум.	Подп.	Дата
RU.17701729.05.03-01 34 01-1				
Инв. № подл.	Подп. и дата	Взам. инв №	Инв. № дубл.	Подп. и дата