# **Техническое задание на программное обеспечение**

# «Мобильная игра Crazy Knight»

1. **Общие сведения**
   1. **Наименование мобильной игры.**

**Полное название игры:** Мобильная игра «Crazy Knight»

**Перечень документов, на основании которых ведутся работы**

Основанием для создания мобильной игры «Crazy Knight» является

договор между Заказчиком и Исполнителем.

* 1. **Наименование организаций заказчика и разработчика.**

**Заказчик: SkyDragonKG**

**Разработчик: SkyDragonKG Game Studio**

Адрес фактический: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Телефон: +(996)552022562

* 1. **Плановые сроки начала и окончания работы.**

Дата начало работ: 10.02.2022 (15.04.2022)

Дата окончания работ: 30.05.2022

* 1. **Порядок оформления и предъявления заказчику результатов работ.**

Работы по созданию мобильной игры проводятся и принимается поэтапно.

По окончанию всех этапов работ, разработчик представляет заказчику соответствующую документацию и подписанный со стороны разработчика Акт сдачи-приемки работ, и по окончанию этапов дополнительно уведомляет Заказчика о готовности мобильной игры и её частей к испытаниям.

1. **Спецификация проблемы.**
2. …..
3. …..
4. …..
5. **Назначение и цели создания мобильной игры «Crazy Knight»**
   1. **Назначение**

Мобильная игра «Crazy Knight»

* …………………………
* …………………………
* …………………………
  1. **Цели игры**

Основной целью проектирования является создание мобильной игры «Crazy Knight»

Цель игры – отправить игрока в незабываемое путешествие вместе с главным героем.

* 1. **Требования к функциям игры:**
* присутствие в главном меню игры таких кнопок как: новая игра, продолжить, опции, выход;
* возможность начать новую игру (кнопка «новая игра»);
* возможность продолжить уже начатую новую игру (кнопка «продолжить»);
* возможность изменять управление игры (кнопка «опции → управление»);
* возможность изменять уровень громкости музыки и эффектов игры (кнопка «опции → звук»);
* возможность выйти из игры нажатием на кнопку «выход»;
* возможность выбрать уровень после полного прохождения игры;

* 1. **Требования к надежности:**

Мобильная игра должна сохранять работоспособность и обеспечивать восстановление своих функций при возникновении следующих внештатных ситуаций:

– при сбоях в системе электроснабжения аппаратной части, приводящих к перезагрузке мобильного устройства, восстановление мобильной игры должно происходить после перезапуска мобильного устройства и запуска исполняемого файла мобильной игры;

– при ошибках, связанных с программным обеспечением (мобильные устройства и драйверы устройств), восстановление работоспособности возлагается на мобильное устройство.

* 1. **Требования к видам обеспечения**
     1. **Требования к информационному обеспечению игры**

Состав, структура и способы организации функций игры должны быть определены на этапе технического проектирования.

* + 1. **Требования к лингвистическому обеспечению игры**

Все прикладное программное обеспечение мобильной игры для организации взаимодействия с пользователем должно использовать русский или английский языки.

* + 1. **Требования к информационному обеспечению игры**

Используемое при разработке программное обеспечение, библиотеки программных кодов, должны иметь широкое распространение, быть общедоступными и использоваться в промышленных масштабах.

В качестве основы для разработки должен использоваться игровой движок Unity и IDE Visual Studio.

В качестве серверной операционной системы должна использоваться ОС семейства Android

* + 1. **Требования к системной части**

Система должна удовлетворять следующим критериям:

* **Процессор:** Snapdragon 625 или выше;
* **Оперативная память:** 2 ГБ
* **Жесткий диск:** 100 – 200 МБ
* **Операционная система:** Android 5.1.1 или выше;
  + 1. **Требования к организационному обеспечению игры**

К работе с обновлениями игры должны допускаться сотрудники, имеющие навыки работы с Unity и Visual Studio, ознакомленные с правилами эксплуатации и прошедшие обучение работе с мобильными играми.

1. **Порядок контроля и приемки игры**
   1. **Виды, состав, объем и методы испытаний игры**

Виды, состав, объем, и методы испытаний мобильной игры должны быть изложены в программе и методике испытаний игры, разрабатываемой в составе рабочей документации.

* 1. **Статус приемочной комиссии**

Статус приемочной комиссии определяется Заказчиком до проведения испытаний

1. **Требования к документированию**

В ходе работ по созданию игры должны быть разработаны документы:

* Программа и методика испытаний;
* Акт о завершении опытной эксплуатации;
* Акт о приемке игры в эксплуатацию;
* Руководство пользователя.

1. **Источники разработки**

* ГОСТ 19.201-78 – Техническое задание. Требования к содержанию и оформлению

1. **Подписи**

**Разработчики:**

Студенты группы ПИ-1-20:

Буйный Владислав Викторович \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Чынгызбек уулу Кубат \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Руководитель проекта:**  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_