

2. Követelmény, projekt, funkcionalitás

2.1 Bevezetés

2.1.1 Cél

Ezen dokumentum célja, hogy bemutassa az „Aszteroidabányászat” nevű játék projektjét, annak alapvető követelményeit, funkcióit, és egyéb általános tudnivalókat foglal össze.

2.1.2 Szakterület

A kialakítandó szoftver a Szoftver projekt laboratórium című tárgy feladataként készül el, és nem egy szakterületnek készülő program, hanem mint egy számítógépes játék. Az elkészülő játék célja a felhasználók szórakoztatása, illetve szabadidejük hasznos eltöltése egy izgalmas játékkal.

2.1.4 Hivatkozások

Szoftver projekt laboratórium tárgy honlapja: <https://www.iit.bme.hu/targyak/BMEVIIIAB02>

A Szoftvertechnológia tárgy során tanultak alkalmazása (jegyzet és előadásdiák):

<https://www.iit.bme.hu/targyak/BMEVIIIAB01>

2.1.5 Összefoglalás

A dokumentum további részei részletesebben taglalják az alábbi témákat:

- Áttekintés, amely bemutat egy általános áttekintést, illetve megfogalmaz minden egyes részletet a játék funkcióival kapcsolatban. Ebben a részben kerülnek még leírásra a felhasználók jellemzői és tulajdonságai, illetve leírja milyen korlátozások vonatkoznak a szoftverre.
- A követelmények részben kerül leírásra, hogy milyen funkcionális, erőforrásokkal kapcsolatos, átadással kapcsolatos, illetve egyéb nem funkcionális követelmények érvényesek a szoftver fejlesztése során. Ezek segítségével lehet a későbbiekben a szoftvert fejleszteni.
- Leírásra kerülnek a lényeges use-case-ek, illetve maga a use-case diagram is.
- A szótár tartalmazza a dokumentáció során megfogalmazott, a szoftverrel kapcsolatban álló hétköznapi/nem szakmai kifejezéseket.
- A projekt terv során kerül meghatározásra, hogy a projekt végrehajtásainak milyen lépései vannak, illetve, hogy ezekhez milyen határidők tartoznak. Ezen rész megfogalmazásánál derül ki, hogy milyen erőforrásokat használ a csapatunk.
- A naplóban kerül ismertetésre, hogy az egyes csapattagok mivel és mennyit dolgoztak, mialatt készült a dokumentáció.