

Biznis prípady použitia

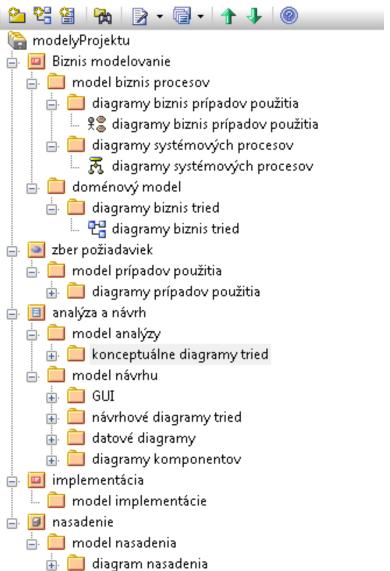


Obsah

- Šablóna semestrálneho projektu
- Hodnotenie prvej prezentácie projektu
- Symetria
- Študentské prezentácie

Šablóna semestrálneho projektu





Hodnotenie prvej prezentácie projektu

Týždenný prehľad

Vitajte na stránke predmetu Softvérové inžinierstvo

Na tejto stránke budete nachádzať všetky informácie a materiály pre tento predmet. Obsah sa bude dopĺňať priebežne počas semestra. Vyučovanie je rozdelené do nasledujúcich častí:

- prednášky 2 vyuč. hodiny
- konzultačné cvičenia 2 vyuč. hodiny
- cvičenia 2 vyuč. hodiny po skupinách
- 🐺 Fórum noviniek
- Ako vylepšiť SI?
- 💃 Crystal Clear prezentácie
- Slovník
- 🔁 Úvodné pokyny
- 🔊 Zadanie Návrh semestráleho projektu
- 🔁 Hodnotenie 1. prezentácie

Symetria



- Biznis analýza -> biznis model
- Pochopenie reality, aktuálneho stavu
 - Získanie dostupných informácií
 - Ich analýza, pochopenie
 - Spracovanie
 - Model biznis procesov
 - Doménový model

Dostupné informácie



- Čo vlastne budem zisťovať?
- Prvotný zdroj

Špecifikácia problematiky

Naša firma sa zaoberá tvorbou hier. Hľadáme spôsob ako dostať naše meno do povedomia. Cheme vytvoriť skupinu ineternetových hier, ktoré by sme poskytovali zdarma ako formu reklamy. Po dlhšom hľadaní sme sa rozhodli pre stolné hry. Existuje veľké množstvo logických stolných hier. Jednou veľkou skupinou sú hry SYMETRIE. Jednoznačne definovať hry SYMETRIE nie je ľahké, najmä pre rôznorodosť postupov. Hry SYMETRIE využívajú: zákonitosti pravdepodobnosti, rôzne typy východiskových postavení, postupov a stavby útvarov. Stratégia, taktika, logika, kalkulácie a kombinácie sú základom zvládnutia hier.

Tieto hry avšak nie sú verejností príliš známe. S využitím možností počítačov a internetu, vidíme možnosť ako túto hru spropagovať a na druhú stranu aj ako šancu pre našu spoločnosť presadiť sa na trhu.

Špecifikácia projektu

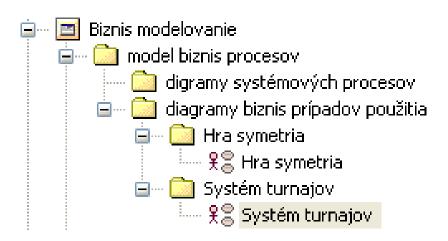
Je potrebné analyzovať systém hier SYMETRIA a na jej základe navrhnúť riešenie, ktoré bude dostatočne zaujímavé pre klientov. Výsledná hra by mala poskytovať príjemné a jednoduché ovládanie (prehľadnosť, UNDO-REDO, ...), prostredníctvom ktorého, by bolo možné pre jedného, ako aj viacerých hráčov, si zvoliť konkrétnu hru (vrátane jej variácií), a následné ju odohrať. Pretože pre mnohých budú tieto hry novinkou, je žiaduce pre nových používateľov poskytnúť dostatočnú úroveň nápovede, pokiaľ možno aj formou nejakého dema, alebo interaktívnou nápoveďou počas hry. Aby sme si udržali stálych klientov, bolo by dobré vymyslieť nejaký systém turnajov alebo ligy a aj touto formou udržali ich záujem.

Vzhľadom na obmedzenosť rozpočtu je možné na začiatok implementovať len 1-2 hry. Na základe odozvy klientov, by mala existovať možnosť čo najjednoduchšieho rozšírenia o ďalšie typy hier SYMETRIA.

Najvyšší pohľad



- Pravidlá hry
- Systém turnajov



Špecifikácia projektu

Je potrebné analyzovať systém hier SYMETRIA a na jej základe navrhnúť riešenie, ktoré bude dostatočne zaujímavé pre klientov. Výsledná hra by mala poskytovať príjemné a jednoduché ovládanie (prehľadnosť, UNDO-REDO, ...), prostredníctvom ktorého, by bolo možné pre jedného, ako aj viacerých hráčov, si zvoliť konkrétnu hru (vrátane jej variácií), a následné ju odohrať. Pretože pre mnohých budú tieto hry novinkou, je žiaduce pre nových používateľov poskytnúť dostatočnú úroveň nápovede, pokiaľ možno aj formou nejakého dema, alebo interaktívnou nápoveďou počas hry. Aby sme si udržali stálych klientov, bolo by dobré vymyslieť nejaký systém turnajov alebo ligy a aj touto formou udržali ich záujem.

Vzhľadom na obmedzenosť rozpočtu je možné na začiatok implementovať len 1-2 hry. Na základe odozvy klientov, by mala existovať možnosť čo najjednoduchšieho rozšírenia o ďalšie typy hier SYMETRIA

Pravidlá hry

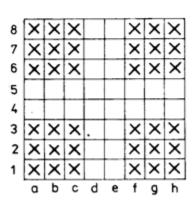


- Analýza dokumentu
- Identifikácia
 - Hraníc systému
 - Identifikácia aktorov
 - Identifikácia biznis procesov

Skokováhra

Začiatočná pozícia

Po vyžrebovaní hráča s prvým ťahom kamene pomiešame. A tak, ako nám pod ruky prídu, b ďalšieho prevracania, ich postavíme do východiskovej pozície znázomenej na nasledujúc diagrame. Kamene budú stáť na miestach krížikov. Niektoré budú stáť na farbách, iné na číslach.

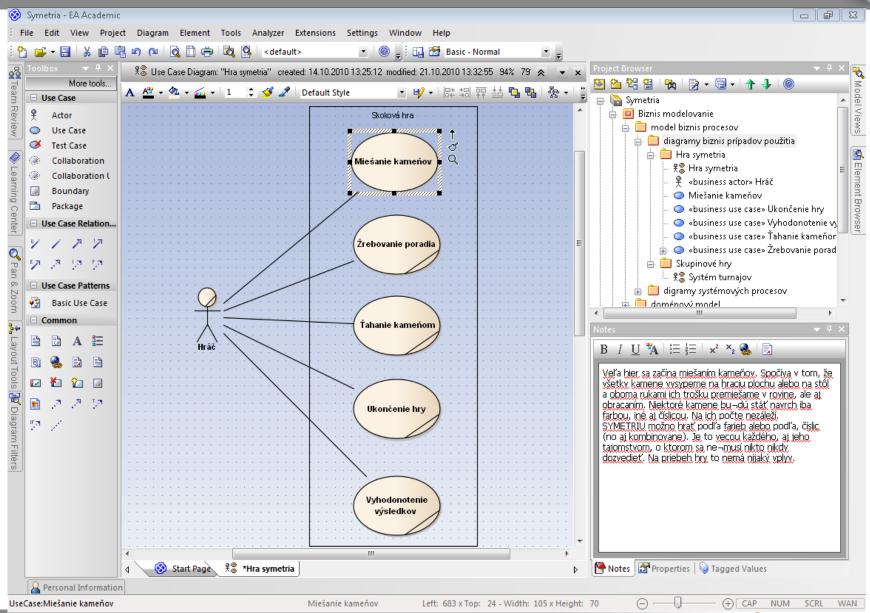


Povolené ťahy

Hráči sa pri ťahoch striedajú. Pri ťahu kameň neprevraciame z farby na číslo alebo naopak. Ta smie každý hráč hociktorým kameňom nachádzajúcim sa na ploche v ktorejkoľvek skupine. Tahom rozumieme krátky skok cez jeden kameň, tesne spred preskakovaného kameňa, tesne zaň,

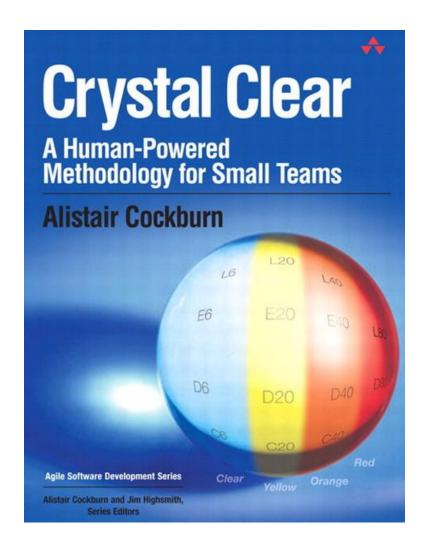
Biznis prípady použitia





Študentská prezentácia

- Janka Kundríková
 - Preface
 - Explained (View from the Outside)



Vaše otázky?

