

Лабораторная работа № 1

Косенко Данил, Сабырбекулы Нурдаулет ПЗА

Введение:

Цель: В ходе лабораторной работы будут проведены интервью с заказчиком, сбор требований, создание диаграмм UML и разработка прототипа интерфейса для лучшего понимания структуры приложения.

Интервью с заказчиками:

Роль заказчика: представители компании, заказывающей разработку 3D хоррор-игры.

Роль аналитика: Косенко Данил, Сабырбекулы Нурдаулет - аналитик, готовый принимать требования к проекту.

Заказчик 1: Здравствуйте! Мы хотели бы создать 3D игру в жанре хоррор.

Аналитик: Какой движок вы планируете использовать для разработки игры?

Заказчик 1: Мы хотим использовать движок Unreal Engine 5.

Аналитик: Для начала, какие основные элементы атмосферы ужаса и страха вы хотели бы видеть в игре?

Заказчик 1: Темнота должна играть ключевую роль в геймплее: игрокам нужно будет находить источники света (спички, свечи, фонарь) для выживания.

Заказчик 2: Игра должна предложить игрокам реалистичную 3D графику с потрясающими визуальными эффектами.

Аналитик: Какие типы атмосферных элементов в игре вы считаете наиболее эффективными для создания ужасающей атмосферы?

Заказчик 2: Чтобы усилить ощущение страха, освещение и звук должны играть важную роль. Планируем включить в игру игровые механики решения головоломок, поиска ключевых предметов и избегания опасностей.

Теперь переходим к сбору требований и созданию технического задания.

Сбор требований:

Функциональные требования:

1. Реалистичная 3D графика с высоким качеством текстур и детализацией.
2. Атмосфера ужаса и напряжения через эффективное освещение и звуковое сопровождение.
3. Интерактивные элементы окружения и возможность взаимодействия с объектами.
4. Игровые механики, такие как головоломки, сбор ключевых предметов и избегание опасностей.
5. Сценарий с интересным повествованием и геймплеем.

Не функциональные требования:

1. Поддержка платформы РС:

- Игра должна быть оптимально адаптирована для работы на персональных компьютерах с различными конфигурациями, обеспечивая плавный игровой процесс и графическое качество.

2. Совместимость с управлением:

- Игра должна поддерживать управление как через клавиатуру и мышь, так и через геймпад, обеспечивая комфортный игровой опыт для различных категорий игроков.

3. Оптимизация для ПК:

- Игра должна быть оптимизирована для работы на персональных компьютерах, обеспечивая стабильную производительность при различных настройках графики и оборудования.

4. Эргономика и комфорт игры:

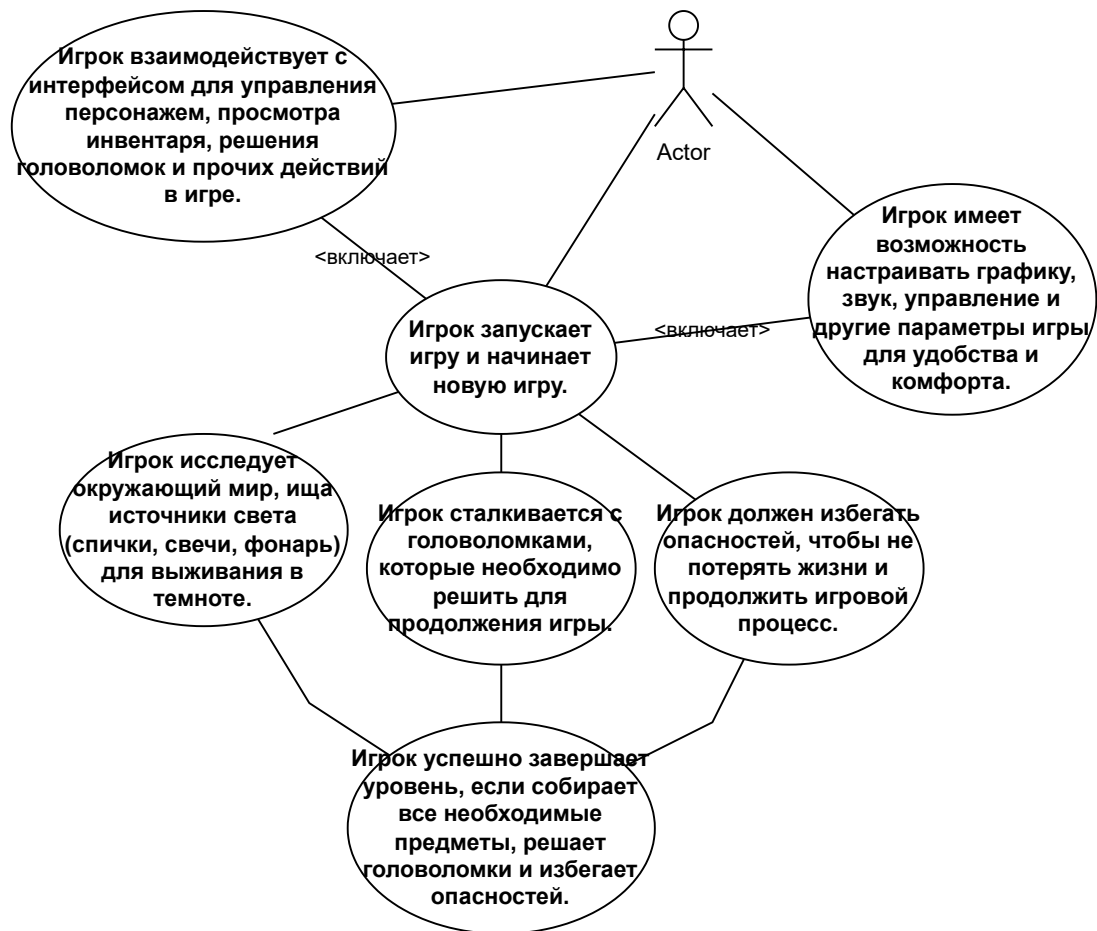
- Игровой интерфейс должен быть удобным для игроков, обеспечивая интуитивно понятное управление, понятные инструкции и информацию.
- Должны быть предусмотрены возможности настройки графики, звука и управления для удовлетворения индивидуальных предпочтений игроков.

5. Безопасность и целостность данных:

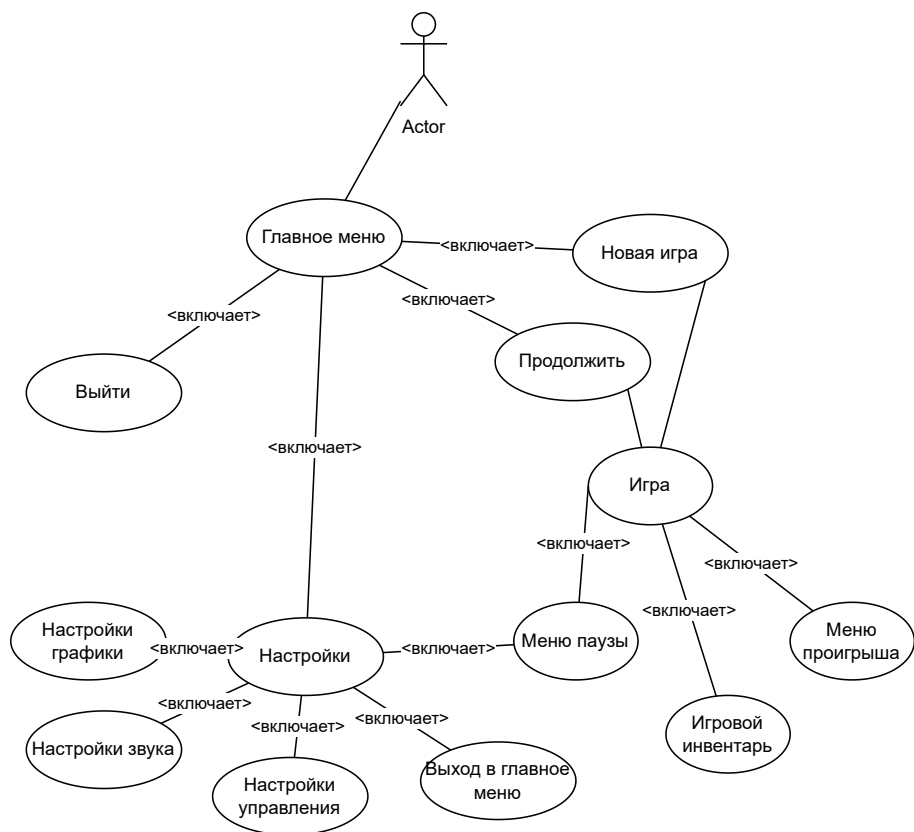
- Игра должна обеспечивать безопасное хранение и передачу данных игроков, предотвращая возможные угрозы для конфиденциальности и целостности игровой информации.
-

Представление диаграмм UML:

Диаграмма вариантов использования:



Прототип интерфейса приложения:



Выводы по лабораторной работе:

В рамках планируемой лабораторной работы будет разработана концепция 3D игры в жанре хоррор на движке Unreal Engine 5. Проект ориентирован на создание напряженного и захватывающего игрового процесса, сосредоточенного вокруг атмосферы страха и темноты.

В целом, планируемая лабораторная работа позволит понять ключевые аспекты проектирования и разработки игры в жанре хоррор, учитывая особенности геймплея, интерфейса и требования заказчиков. Созданный прототип интерфейса и диаграмма вариантов использования будут основой и будет дорабатываться для дальнейшей разработки проекта, позволяя учесть потребности игроков и обеспечить увлекательное игровое взаимодействие.