Нереальное ТЗ от Татаева Ивана и Данилкина Даниила Владимировича по разработке легендарной квест-игры с элементами фантастических головоломок

«Стейси в стране чудес»

Татаев Иван

Данилкин Даниил Владимирович

ИПС 11-23

Оглавление:

1. Введение
   1. Цель и область использования
   2. Ссылки на соответствующие стандарты и регулирующие
2. Общее описание игры
   1. Предназначение игры
   2. Основные функции игры
   3. Требования к системе
3. Требования к функциональности
   1. Передвижение
   2. Взаимодействие
   3. Настройки звука
   4. Сохранение
   5. Загрузка
4. Требования к производительности
   1. Описания требований к производительности системы
   2. Тестирование производительности
5. Требования к надёжности
   1. Описание сохранения игры
6. Требования к интерфейсу игры
   1. Описание интерфейса
7. Техническая поддержка
   1. Обновления
8. Технико-Экономические показатели
   1. Экономическая эффективность
   2. Годовая потребность
   3. Экономические преимущества разработки
9. Стадии и этапы разработки
   1. Этапы работ
   2. Сроки разработки
   3. Исполнители
10. Тестирование
11. Заключение
12. Согласования и подписи
13. Введение
    1. Цель и область использования

Данный проект создан в учебных целях для получения положительной оценки своих способностей и получения аттестации. Игра позволяет на время отключиться от реального мира и начать размышлять.

* 1. Ссылки на соответствующие стандарты и регулирующие

Документ разрабатывается в соответствии с требованиями ГОСТ 19, и сопутствующих с ним документов, учитывая положения законов РФ.

1. Общее описание игры
   1. Предназначение игры

Невероятная игра «Стейси в стране чудес» предназначена для увлекательного времяпровождения. С её помощью можно на время забыться в виртуальном мире и весело провести время.

* 1. Основные функции игры

- Главное меню – предоставляет возможность выбора (новая игра, загрузить игру, настройки, выход)

- Новая игра – начинает сначала игру

- Загрузить – загрузка последнего сохранения

- Настройки – изменение громкости аудио

- Выход – завершение игры

* 1. Требования к системе

Соответствие всем современным принципам разработки, игра должна быть легка в освоении передвижения и настройки аудио.

1. Требования к функциональности:
   1. Передвижение

Управление осуществляется следующими клавишами:

(UP, RIGHT, LEFT, DOWN).

* 1. Взаимодействие

Взаимодействие с персонажами воспроизводиться с помощью кнопки:

(Spaсe).

* 1. Настройки звука

Возможность изменения громкости звука.

* 1. Сохранение

Реализация сохранения прогресса игры

* 1. Загрузка

Воспроизводит ваше последнее сохранение и дает доступ к контрольной точке.

1. Требования к производительности
   1. Все элементы информационной системы должны вести плавной, удобной игры пользователя. Высокая производительность также позволяет сократить время выполнения операций - поэтому задержки должны быть минимальными.
   2. Для определения максимальной нагрузки, которую система может выдерживать, необходимо проведение специальных тестов для оценки производительности системы.
2. Требования к надежности
   1. Данные игры сохраняются, для возможности дальнейшего воспроизведения.
3. Требования к интерфейсу игры
   1. Описание интерфейса

2D проект, сделанный в пиксельном виде, имеющий приятные глазу цвета

1. Техническая поддержка
   1. Обновления

Необходимость своевременно обновлять игру для улучшения производительности и качества.

1. Технико-Экономические показатели
   1. Экономическая эффективность

Самое большой количество затрат было направленно на написания основного кода игры.

* 1. Годовая потребность

Данная игра должна предоставить большой поток пользователей и обеспечить хорошую прибыль.

* 1. Экономические преимущества разработки

В силу небольшого персонала и усердной работы на разработку игры были потрачены минимальные материальные затраты.

1. Стадии и этапы разработки
   1. Этапы работ
2. Подготовка к производству:

- Разрабатывается идея проекта, цель проекта, какая будет целевая аудитория, существуют ли аналоги на рынке, на какой платформе будет разработан проект, способы монетизации и продажи продукта, время на разработку, какой персонал и ресурсы потребуются и ориентировочный бюджет.

2. Производство:

- Создание прототипа игры для полного понимания концепции проекта.

- Первая версия продукта для лучшего представления внешнего вида и игрового процесса.

- Пре-альфа - Урезание, улучшение и модернизация проекта для более лучшего конечного результата.

- Альфа – На этом этапе весь контент и ресурсы игры закончены и игра готова выйти в свет.

3. Выпуск игры

* 1. Сроки разработки

Данные проект должен быть ориентировочно выполнен до 3 апреля 2024.

* 1. Исполнители

В данном проекта участвует целых два сотрудника:

Художник – помощник программиста - Иван

Программист – Данилкин

1. Тестирование

Производится профессиональное тестирование игры для нахождения всех действующих ошибок, а также оценки тестировщика для модернизации и улучшения игры исходя из пройденных тестов. С помощью этого повышается гарантия качества и оптимизируется производительности.

1. Заключение

Главной целью нашего проекта-игры «Стейси в стране чудес» - является достижение поставленной цели для удовлетворительной оценки и аттестации, включая приятное времяпровождение за компом.