Разработка игривого 2D приложения на Unity для Android

Таблица 1 - Измерения качества проекта

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Ключевое измерение** | **Определение приемлемого уровня** | **Комментарии** |
| Ключевые измерения, требование к приложению | | | |
|  | Адаптивность к устройствам Android не ниже 9 версии (pie) | Возможность запустить приложение на устройствах android 9 (pie) версии и выше | Корректное отображение интерфейса программы на разных устройствах и с разными разрешениями экранов |
|  | Интуитивно понятное управление | Элементы управления не только интуитивно понятны, но и заметны невооруженным глазом | 1. Кнопка меню в правом верхнем углу экрана 2. Кнопки передвижения в левом нижнем углу экрана 3. Кнопки действия (прыжок, действие, удар, выстрел) в павом нижнем углу экрана |
|  | Очевидный дизайн Head-up Display | Элементы визуального интерфейса видны невооруженным взглядом и интуитивно понятны пользователю | 1. Иконки визуального интерфейса не должны перекрывать иконки кнопок управления 2. Информация о состоянии персонажа должна находиться в левой верхней части экрана |
|  | Локализация на разные языки | Приложение способно работать на английском и на русском языках | В меню настроек приложения должна быть возможность сменить язык |
| **№** | **Ключевое измерение** | **Определение приемлемого уровня** | **Комментарии** |
|  | отказоустойчивость | Отсутствие багов, приводящих к вылету приложения | В приложении не должно быть критических ошибок или багов, приводящих к непреднамеренному и нежелательному закрытию приложения |
|  | Отсутствие серьезных багов | Отсутствие багов, приводящих к невозможности прохождения | При закрытом бета-тесте должны выявлены все баги, которые могут привести к тому, что игрок не сможет пройти тот или иной уровень |
|  | Быстрая загрузка | Загрузка игрового приложения или уровня не должна превышать 10 секунд | На разных видах устройств время загрузки может отличаться, но не превышать 10 секунд |

Таблица 2 – Основные обязанности.

| **Действия по обеспечению качества** | **Член команды** | **Комментарии (что делает?)** |
| --- | --- | --- |
| Утверждение концепции | Ступко Иван Сергеевич – ведущий разработчик | Определяет концепт игрового приложения и утверждает |
| Проработка сюжета | Ступко Иван Сергеевич – ведущий разработчик | Пишет сценарий игрового приложения |
| Поиск или создание игровых ассетов (или покупка0 | Ступко Иван Сергеевич – ведущий разработчик | Ищет, создает или покупает игровые ассеты (материалы, спрайты, звуки) в соответствии с концептом приложения |
| Написание скриптов | Ступко Иван Сергеевич – ведущий разработчик | Пишет скрипты, необходимые для функционирования игровых объектов |
| Пользователь. | Фокус группа | Получает игровой опыт в приложении |
| Тестирование в unity | Ступко Иван Сергеевич – ведущий разработчик | Разрабатывает и проводит тестирование в unity |
| Тестирование производительности | Ступко Иван Сергеевич – ведущий разработчик | Проводит тестирование производительности |
| Рефакторинг приложения | Ступко Иван Сергеевич – ведущий разработчик | На основе тестов производительности производит рефакторинг кода/текстур/уровней для повышения производительности |

Таблица 3 – Контрольный список внедрения

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Этапы | Основные задачи | Второстепенные | Выполненные |
| 1 | Создать первый уровень | Создать сцену | + |
| Создать скрипт управления | + |
| Создать физику и коллизии | + |
| Настроить анимацию | + |
| Разработать скрипт здоровья | + |
| Создать механику рычага и двери | + |
| 2 | Разработка боевой системы | Создание ближних атак и разрушаемых объектов |  |
| Создание мобов и базового ИИ |  |
| Создание дальней атаки |  |
| Создание инвентаря |  |
| Настройка звуков |  |
| рефакторинг |  |
| 3 | Разработка UI | Разработка HUD |  |
| Разработка HUD для инвентаря |  |
| Создание диалогов |  |
| Создание локализации игры |  |
| Создание чекпоинтов |  |
| Создание умений персонажа |  |
| Создание системы опыта |  |
| 4 | Создание боссов | Создание разных уровней игры |  |
| Создание боссов |  |
| 5 | Аналитика | Анализ производительности игры |  |
| Рефакторинг кода |  |

**Целевые устройства**

Таблица 4 - Список устройств, на которых проходит проверка качества

|  |  |
| --- | --- |
| **Платформы** | |
| **Операционные системы:** | **Комментарии** |
| Andoid 9 | В 2022 году поддержка данной версии позволяет охватить аудиторию в 70% от пользователей Android |