**Реестр требований**

**Название проекта:** Игра «Кто есть кто»

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Код** | **Требование** | **Источник** | **Приоритет**  **<Высокий, средний, низкий>** | **Примечание**  **Взаимосвязи с другими требованиями** |
| *Макет игры:* | | | | |
| Т1\_1 | Название игры | Команда проекта | Высокий |  |
| Т1\_2 | Дизайн игры должен быть понятным и интересным | Команда проекта | Средний |  |
| Т1\_3 | Игра реализуется в трех режимах: одиночный игрок, командный турнир и правда/ложь | Команда проекта | Высокий | Связь с Т2\_6 |
| Т1\_4 | Игра должна быть обучающей, интересной и иметь средний уровень сложности | Пользователи | Высокий | Связь с Т2\_2 |
| *Содержание игры:* | | | | |
| Т2\_1 | Показывать правильные ответы при неправильном выборе | Заказчик | Средний | Кол-во зависит от Т2\_2 |
| Т2\_2 | Игра должна содержать интересные вопросы и факты | Команда проекта | Средний |  |
| Т2\_3 | В каждом раунде командной игры должно быть 10 заданий | Пользователи | Средний | Кол-во зависит от Т2\_2 |
| Т2\_4 | В режиме правда/ложь при выборе каждого неправильного ответа должна выводиться на экран дополнительная информация к вопросу | Заказчик | Низкий | Кол-во зависит от Т2\_2 |
| Т2\_5 | В одиночном режиме должен быть счетчик правильных ответов | Заказчик | Высокий |  |
| Т2\_6 | В командном режиме должно быть предусмотрено формирование команд | Пользователи | Высокий |  |
| Т2\_7 | В командном режиме должен быть таймер каждого раунда | Заказчик | Высокий |  |
| Т2\_8 | В конце командного турнира команды распределяются по рейтингу | Команда проекта | Средний |  |
| Т2\_9 | Правила должны быть разработаны к каждому режиму игры | Заказчик | Высокий |  |