Техническое задание на создание игры «Закрой сектор»

1. Общие сведения

1.1. Наименование системы

1.1.1. Полное наименование системы

Игра «Закрой сектор»

1.1.2. Краткое наименование системы

«Зс»

1.2. Основания для проведения работ

Работа выполняется на основе документа с описанием игры «Закрой сектор»

1.3. Наименование организаций – Заказчика и Разработчика

1.3.1. Заказчик

Заказчик: Красиков В.Е.

Адрес фактический: г. Тюмень

Телефон: +7 (495) 2222222

1.3.2. Разработчик

Разработчик: Панфилов Д.И.

Адрес фактический: г. Тюмень

Телефон / Факс: +7 (495) 3333333

1.4. Плановые сроки начала и окончания работы

Начало работы начинается после сдачи 5-ой лабораторной работы. Окончание работы определено окончанием семестра.

1.5. Источники и порядок финансирования

Отсутствуют

1.6. Порядок оформления и предъявления заказчику результатов работ

Работа в виде готовой программы сдается Заказчику на проверку. В случае недочетов программа дополняется и снова проходит проверку у Заказчика.

2. Назначение и цели создания системы

2.1. Назначение системы

Реализация игры «Закрой сектор» предназначена для имитации процесса игры «Закрой сектор» с использованием возможности ЭВМ.

2.2. Цели создания системы

1. Целью реализации игры «Кто больше» является автоматизировать процесс игры, убрав из него банкомета (операции по разрешению спорной ситуации с одинаковым счётом игроков, расчёту результата), упростить регистрацию игроков и сокращение времени на ход для бросания кости.

3. Характеристика объектов автоматизации

Автоматизация происходит в процессе расчёта результатов посредством замены банкомета системой и в процессе хода игрока.

4. Требования к системе

4.1. Требования к системе в целом

4.1.1. Требования к структуре и функционированию системы

Система реализации игры «Закрой сектор» должна быть централизованной, все данные хранятся в БД.

Система поддерживает один режим функционирования – основной режим, в котором система выполняют все свои ключевые функции

4.1.2. Требования к численности и квалификации персонала системы и режиму его работы

Отсутствует

4.1.3. Показатели назначения

Отсутствует

4.1.4. Требования к надежности

Программа должна выполнять свою работу без ошибок

4.1.5. Требования к эргономике и технике

Отсутствует

4.1.6. Требования к эксплуатации, техническому обслуживанию, ремонту и хранению компонентов системы

Отсутствует

4.1.7. Требования к защите информации от несанкционированного доступа

Отсутствует

4.1.8. Требования по сохранности информации при авариях

Отсутствует

4.1.9. Требования к защите от влияния внешних воздействий

Отсутствует

4.1.10. Требования по стандартизации и унификации

Отсутствует

4.1.11. Дополнительные требования

Отсутствует

4.1.12. Требования безопасности

Отсутствует

4.1.13. Требования к транспортабельности для подвижных АИС

Отсутствует

4.2. Требования к функциям, выполняемым системой

4.2.1. Подсистема сбора, обработки и загрузки данных

4.2.1.1 Перечень функций, задач подлежащей автоматизации

1. Ход игрока (Бросить 2 кости)
2. Расчёт результатов раунда
3. Разрешение спорной ситуации с одинаковым счётом игроков
4. Выявление победителя раунда
5. Выявление победителя игры

4.2.1.2 Временной регламент реализации каждой функции, задачи

1. Бросание костей игроком
2. Выдача результатов игры
3. Назначение или игнорирование доп. броска
4. Выявление победителя раунда
5. Выявление победителя игры
6. Хранение и выгрузка результатов последних матчей из БД

4.2.1.3 Требования к качеству реализации функций, задач

Функции должны работать без ошибок

4.3. Требования к видам обеспечения

4.3.1 Требования к математическому обеспечению

Для выдачи результата броска кости используется встроенный генератор псевдослучайных чисел, реализованный в классе Random

4.3.2. Требования к информационному обеспечению

4.3.2.1. Требования к составу, структуре и способам организации данных в системе

Сохраняются только данные о имени игрока и его счете за предыдущие матчи. Данные хранятся в БД.

4.3.2.2. Требования к информационному обмену между компонентами системы

Отсутствует

4.3.2.3. Требования к информационной совместимости со смежными системами

Отсутствует

4.3.2.4. Требования по использованию классификаторов, унифицированных документов и классификаторов

Отсутствует

4.3.2.5. Требования по применению систем управления базами данных

Для реализации хранения данных о результатах матчей будет использоваться СУБД MsSQL.

4.3.2.6. Требования к структуре процесса сбора, обработки, передачи данных в системе и представлению данных

Все данные необходимые для реализации игры хранятся непосредственно в программе, данные о прошедших играх пользователей хранятся в БД.

4.3.2.7. Требования к защите данных от разрушений при авариях и сбоях в электропитании системы

Отсутствует

4.3.2.8. Требования к контролю, хранению, обновлению и восстановлению данных

Отсутствует

4.3.2.9. Требования к процедуре придания юридической силы документам, продуцируемым техническими средствами системы

Отсутствует

4.3.3. Требования к лингвистическому обеспечению

Отсутствует

4.3.4. Требования к программному обеспечению

Программа не должна быть реализована на языке C# с помощью Windows Forms в среде VisualStudio.

4.3.5. Требования к техническому обеспечению

Отсутствует

4.3.6. Требования к метрологическому обеспечению

Отсутствует

4.3.7. Требования к организационному обеспечению

Отсутствует

4.3.8. Требования к методическому обеспечению

Отсутствует

4.3.9. Требования к патентной чистоте

Отсутствует

5. Состав и содержание работ по созданию системы

Работы по созданию системы выполняются в три этапа:

1. Проектирование. Разработка эскизного проекта.
2. Разработка рабочей документации. Адаптация программы
3. Реализация программы

Конкретные сроки выполнения стадий и этапов разработки и создания Системы определяются Планом выполнения работ.

6. Порядок контроля и приёмки системы

6.1. Виды и объем испытаний системы

Испытания системы производятся непосредственно Заказчиком на выявление недочетов и ошибок в программе.

6.2. Требования к приемке работ по стадиям

Отсутствует

7. Требования к составу и содержанию работ по подготовке объекта автоматизации к вводу системы в действие

7.1. Технические мероприятия

Отсутствует

7.2. Организационные мероприятия

Отсутствует

7.3. Изменения в информационном обеспечении

Отсутствует

8. Требования к документированию

Документация технического задания, согласованная Разработчиком и Заказчиком, соответствующая требованиям ГОСТ 34.602-89

9. Источники разработки

Источником разработки является описание игры в кости «Закрой сектор»