

Требования к проекту

1 Введение

Мобильная игра “Монополи” . Игра является мобильной версией известной настольной игры “Монополия” . Игра представляет собой кольцевое игровое поле, где игроки поочередно совершают ходы и занимают определённые позиции (ячейки), на которые разделено поле. В игре может присутствовать от 2 до 4 игроков. Один из игроков берёт на себя роль “сервера”, другие будут подключаться к нему и обмениваться информацией. На ход каждому игроку даётся столько времени, сколько ему необходимо.

2 Требования пользователя

2.1 Программные интерфейсы

Игра будет написана на языке Java для операционной системы Android версии 4.0 или выше. Для организации клиент-серверного взаимодействия будет использована технология Bluetooth.

2.2 Интерфейс пользователя

Мокапы прилагаются в документе *Mockups.pdf*

2.3 Характеристики пользователей

Данное приложение будет подходить для любой группы людей с любым уровнем образования, опытом и технической грамотностью.

2.4 Предположения и зависимости

Игра будет правильно функционировать при условии стабильного соединения между сервером и клиентами.

3 Системные требования

3.1 Функциональные требования

3.1.1. Реализовать меню.

3.1.1.1. Кнопка “Новая игра”.

3.1.1.2. Кнопка “Правила игры”.

3.1.1.3. Кнопка “Выход из игры”.

3.1.2. Реализовать возможность выбора серверной стороны.

3.1.3. Реализовать возможность выбора клиентской стороны.

3.1.4. Реализовать комнату ожидания игроков.

3.1.4.1. Во время ожидания позволить игроку-серверу “кикать” игроков-клиентов.

3.1.4.2. Во время ожидания позволить игроку-серверу менять свой “никнейм” и цвет игровой фишки

3.1.4.3. Во время ожидания позволить игрокам-клиентам менять свой “никнейм” и цвет игровой фишки.

3.1.5. Реализовать графический интерфейс.

3.1.5.1. Игровое поле 11x11.

3.1.5.2. Поле биржи.

3.1.5.3. Кнопку “Бросить кубики”.

3.1.5.4. Кнопку “Закончить ход”.

3.1.5.5. Кнопку запроса обмена акциями с другим игроком.

3.1.5.6. Кнопку “Сдаться”.

3.1.5.7. Кнопку “Кредит”.

3.1.5.8. Кнопку “Купить акцию”.

3.1.5.9. Карточки “Шанс”.

3.1.5.10. Карточки “Офис”.

3.1.5.11. Карточки “Форс-мажор”.

3.1.6. Реализовать возможность просмотра информации о выбранной клетке.

3.1.6.1. Название акции.

3.1.6.2. Цена акции.

3.1.6.3. Рента(без домов, с 1, 2, 3, 4 домами, с отелем).

3.1.6.4. Закладная цена.

3.1.6.5. Цена за дом.

3.1.6.6. Цена за отель.

3.1.7. Реализовать возможность просмотра информации об игроках.

3.1.7.1. Никнейм

3.1.7.2. Цвет фишки.

3.1.7.3. Текущий капитал.

3.1.7.4. Цена акций.

3.2 Нефункциональные требования

3.2.1 Компоненты приложения должны одинаково хорошо выглядеть на устройствах с различными размерами экранов.

3.2.1.1. 320 x 480

3.2.1.2. 480 x 800

3.2.1.3. 540 x 960

3.2.1.4. 720 x 1280

3.2.2 Приложением должно использовать не более чем 256 МБ оперативной памяти.