**Лабораторная работа № 3**

**Действующие лица (актеры) ПП**

1. Игрок – пользователь системы, который непосредственно играет в игру.

**Идентифицировать варианты использования ПП**

1. Открыть меню
2. Начать уровень сначала
3. Начать игру сначала
4. Открыть инструкцию
5. Открыть секретный уровень

**Полная диаграмма вариантов использования**



Техническое задание

* 1. **Введение**

1.1. Наименование программного продукта – 2d-игра «Hunter».

2**.Основания для разработки**

2.1. Основанием для проведения разработки является договор №1 от 20 марта 2018 года. Договор утвержден Фарионовой Татьяной Анатолиевной, именуемой в дальнейшем Заказчиком, и утвержден студентом Гашко Дмитрием Андреевичем, именуемым в дальнейшем Исполнителем.

2.2. Наименование темы разработки – «Разработка 2d-игры Hunter».

3. Назначение разработки

3.1. Функциональным назначением программы: игра предназначена для развлечения и досуга пользователя в 2d-игре в жанре «платформер».

3.2. Эксплуатационное назначение: игра размещается в сети, и может быть использоваться на всех современных устройствах.

4. **Требования к программному продукту**

4.1. Функциональные требования

Программный продукт выполняет следующие функции:

1. открыть меню
2. начать уровень сначала
3. начать игру сначала
4. открыть инструкцию
5. открыть секретный уровень

4.2. Требования к исходным кодам программы:

4.2.1. Исходные коды программы должны быть написаны на языках: JavaScript (ES6), HTML (используя препроцессор Pug), СSS (используя препроцессор SASS).

4.3. требования к информационной и программной совместимости.

4.3.1. Программный продукт запускается в браузере

4.3.2. Для работы программы необходимо наличие браузеров: Хром, Яндекс.Браузер, Опера, Firefox, Safari, Internet Explorer версий, выпущенных после Internet Explorer 9 (включительно).

4.4. Требования к составу и параметрам технических средств.

4.4.1. Программный продукт запускается на устройстве с разрешением экрана больше 240х320 пикселей.

4.4.2. Минимальный объем оперативной памяти: 400мб.

4.4.3. Минимальная частота процессора: 1100 ГГц.

4.4.4. Программный продукт работает на устройствах, имеющих клавиатуру и мышь либо сенсорный экран.

5. **Условия эксплуатации**

5.1. Климатические условия эксплуатации, при которых должны обеспечиваться заданные характеристики, должны удовлетворять требованиям, предъявляемым к техническим средствам в части условий их эксплуатации.

5.2. Программа не требует проведения каких-либо видов обслуживания.

6. **Требования к программной документации**

6.1. В состав программной документации должны входить:

* Протокол встречи с заказчиком;
* Одностраничное описание проекта;
* Техническое задание;
* Код программы;
* Руководство пользователя;
* Описание алгоритмов;
* Программа и методика испытаний.

7. **Этапы разработки**

1. Подготовительный этап:
   1. Разработка и утверждение технического задания
   2. Начальное проектирование проекта
   3. Создание Kanban-доски
2. Разработка (по методологии Kanban)
   1. Разбиение проекта на задачи
   2. Реализация задач
   3. Эти пункты выполняются постоянно, без поддержания последовательности, до завершения проекта.
3. Внедрение
   1. Регистрация домена.
   2. Размещение на хостинге.
   3. Добавление СЕО-элементов.
   4. Этот этап начинается после создания минимальной реализации игры и длится все последующее время разработки.
4. Тестирование
   1. Тестирование логики/алгоритмов осуществляется в соответствии с методологией BDD.
   2. Тестирование игры в браузерах, указанных в требованиях.
   3. Бета-тестирование.

8. **Порядок контроля и приемки**

8.1. Приемосдаточные испытания должны проводиться согласно разработанной исполнителем и согласованной заказчиком «Программы и методики испытаний». Ход проведения приемо-сдаточных испытаний заказчик и исполнитель документируют в протоколе испытаний.

8.2. Общие требования к приемке работы на основании протокола испытаний исполнитель совместно с заказчиком подписывают акт приемки-сдачи программы в эксплуатацию.

**Вывод**: на этой лабораторной работе мы разработали техническое задание проекта.