Моя часть.

Далее, нашей задачей было подготовить спецификацию требований к ПО с описанием функциональных и нефункциональных требований. Как мы это сделали?  
  
Во-первых, определили требования к операционной среде:

Было подготовлено описание пользователей игры, т.е. слушателей и тренеров курсов повышения квалификации и профессиональной подготовки Учебного центра СКБ Контур.

Было определено, что доступ к игре слушатели получают в Личном кабинете на сайте <https://school.kontur.ru/> только после покупки строго определенных курсов, которые должны относиться к определенному разделу (“44-ФЗ для поставщика”). (может быть слайд со скриншотом этого раздела на сайте контура?).   
Также, было определено, что для корректной работы игры пользователь должен использовать стационарную ПЭВМ. При этом программное обеспечение пользователя для полноценного и корректного использования всех функций игры должно отвечать требованиям, описанным на слайде (<https://prnt.sc/qa1azd>).

Были определены некоторые важные атрибуты качества:

- Игра должна сохранять работоспособность при некорректных действиях игрока (например, ввод букв или иных символов в поле для ввода цифр).

- Статистика по основным действиям игрока в игре должна храниться с момента запуска первой игры и в течение года после окончания игроком курсов.

Были сформулированы требования к функционированию игры, такие как взаимодействие с игроком посредством графического интерфейса, выбор данных в поля посредством выбора из вспомогательных списков-справочников, возможность работы с клавиатурой и мышью.

Были определены требования к производительности. (слайд с какой-нить картинкой чумазых шахтеров) Игра должна эксплуатироваться в режиме 24 часа в сутки, 7 дней в неделю, 365 дней в году, в игре должно быть предусмотрено два режима функционирования (рабочей и режим обслуживания), игра должна обеспечивать обслуживание игроков количеством не менее, чем общее количество слушателей курсов раздела “44-ФЗ для поставщика”.

Были составлены требования по диагностированию игры и защите информации и программ, такие как журналирование действий пользователя.  
Одновременно разрабатывались схемы адаптации игры в сайт Контура.. На основании определенных ранее функций игры были разработаны карты диалоговых окон (схемы переходов) игрока и тренера. С их помощью было определено, какой функционал будет доступен игроку и тренеру на каждой странице, какие функции будут доступны на этой странице. Например, с их помощью стало очевидно, каким образом игрок попадает в игру с сайта, с какой страницы он может запросить обратную связь. Учитывая определенные ранее границы нашего проекта в диалоговых окнах проиллюстрированы возможные действия игрока в рамках стартовой страницы с переходом на 1-ую станцию игры или другие страницы (обратная связь, загрузить сохраненную игры, выйти и т.д.).(попробовать слайд с диалоговым окном игрока)  
Что касается роли тренера, то было определено, что информация которая "накапливается" по действиям игрока в онлайн-симуляторе "Я - поставщик" аккумулируется на сайте школы "Контур" и доступна в личном кабинете, где тренер сможет просмотреть статистические данные по выбранному игроку или по всем играм.  
Более подробно ознакомится с диалоговыми окнами можно в документе SRS.

Твоя часть  
Далее, мы принялись детализировать те функциональные возможности, которые будут доступны игроку и тренеру в рамках границ нашего проекта. Для этого мы поработали над пользовательскими историями. Для начала мы составили объемные истории, которые впоследствии были декомпозированы на более мелкие. Каждый участник команды взял "под свой контроль" по несколько таких эпиков, "разбил" его на несколько пользовательских историй и определил критерии приемки к каждому. Стоит отметить, что этот процесс занял у нас большую часть времени: с одной стороны было важно не упустить что-то важное в функциональных возможностях, с другой мы понимали, что игра не должна быть насыщенной различными и ненужными функциями. Таким образом, проработав и согласовав юзерстори мы смогли собрать все возможные функции в один список для дальнейшей проработки вариантов использования.   
  
Разработка вариантов использования была одной из самых интересных работ на проекте. Как и в случае с юзерстори мы внутри команды определили кто и какими юзкейсами будет заниматься, но в итоге каждый уделил внимание не только своей части но и пришел на помощь другому участнику команде, за что можно выразить всем слова благодарности. По итогу нами было составлено 7 юзкейсов, которые прошли согласование у всех заинтересованных лиц и по итогу были внесены в документ требований к ПО.  
  
С целью ничего не упустить был подготовлен документ соответствие функций, пользовательских историй и вариантов использования. Стоит отметить, что с помощью этой работы были внесены правки в список разрабатываемых функций для первого релиза - что-то было переставлено на последующие релизы, а некоторые функции наоборот оказались в рамках 1-го.  
  
После того, как были согласованы варианты использования мы приступили к определению нефункциональных требований. Был составлен ~~атрибуты качества системы~~, список пользовательских интерфейсов с описанием элементов системы, интерфейсы ПО, интерфейсы передачи информации. Также был разработан документ требований к данным системы с описанием проверок и приведением примеров использования~~, прописаны требования к функционированию, производительности и диагностированию игры + требования к защите информации и программ~~.  
  
На основании собранной информации из польз.историй, вариантов использования и др.нефункц.требований мы приступили к разработке прототипов и подготовили несколько примеров страниц игры, с которыми Вы можете ознакомится в итоговом документе или нашей презентации.