

Vex escape

Gra na telefony z systemem android



11 kwietnia 2022

Spear project studio

Zakliczyn

# SPIS TREŚCI

[SPIS TREŚCI 1](#_Toc100582561)

[TABELA WERSJI DOKUMENTU 2](#_Toc100582562)

[WSTĘP 3](#_Toc100582563)

[Określenie celu projektu 3](#_Toc100582564)

[Określenie wizji projektu 3](#_Toc100582565)

[SPECYFIKACJA WYMAGAŃ 4](#_Toc100582566)

[Wymagania funkcjonalne: 4](#_Toc100582567)

[Wymagania niefunkcjonalne: 6](#_Toc100582568)

# TABELA WERSJI DOKUMENTU

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Wersja | Treść zmiany | Miejsce zmiany | Wprowadził | Obowiązuje od |
| 1.0 | Określenie SMART | Wstęp, cele | Piotr Kędzior | 2022-04-11 |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

# WSTĘP

## Określenie celu projektu

Celem projektu jest stworzenie gry na telefony z systemem android o nazwie Vex Escape. Będzie to endless runner w otwartym świecie, a konkretniej w kosmosie. Wykorzystamy narzędzie GitHub do monitorowania zmian w kodzie co pozwoli na bieżąco mierzyć rozwój gry. Na jej ukończenie nie mamy określonych ram czasowych, więc możemy na spokojnie ją rozwijać, aż do optymalnego stadium. Pomyślne stworzenie VeX Escape wzbogaci nasze umiejętności oraz CV.

## Określenie wizji projektu

VeX Escape będzie endless runnerem w otwartym świecie kosmosu. Gracz będzie mógł wybrać sobie jeden z wielu statków i przemierzać nim bezkresny wszechświat. Do tego każdy statek będzie miał osobny system ulepszeń, wpływających na jego prędkość, sterowność oraz wygląd. Wstępnie gracz będzie miał do dyspozycji jedynie jeden, nieulepszony statek, ale będzie mógł odblokować inne statki oraz ulepszenia za walutę w grze. Planujemy wprowadzić system reklam, które po obejrzeniu będą dawać różne bonusy, np., walutę w grze. Walutę oraz wiele specjalnych bonusów będzie można napotkać w trakcie swojej przygody w kosmosie, do tych bonusów należy między innymi przyśpieszenie statku, czasowa bariera, możliwość strzelania w celu zneutralizowania przeszkód. Do głównych przeszkód planujemy zaliczyć latające wszędzie skały, krążące lasery oraz strzelające wieżyczki. Najwyższy wynik gracza będzie przypisywany do niego, dzięki temu powstanie specjalny ranking dla znajomych, którzy grają w naszą grę. Przyjazne dla oka UI oraz menu główne.

# SPECYFIKACJA WYMAGAŃ

### Wymagania funkcjonalne:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Lp. | ID | Nazwa wymagania | Typ wymagania | Opis wymagania | Status |
| 1. |  | Poruszanie | Funkcjonalne | Poruszanie się w kosmosie statkiem kosmicznym | in progress |
| 2. |  | Przeszkoda: laser | Funkcjonalne | Przeszkoda będzie się obracała wokół własnej osi, jeśli gracz w nią wleci to ginie | in progress |
| 3. |  | Przeszkoda: wieża | Funkcjonalne | Przeszkoda będzie dryfowała na specjalnej asteroidzie, namierzała gracza i strzelała do niego, trafiony gracz ginie | in progress |
| 4. |  | Przeszkoda: asteroidy | Funkcjonalne | Asteroidy, których będzie pełno latają wokół i obracają się, jeśli gracz wleci w którąś to ginie | in progress |
| 5. |  | Przeszkoda: miny | Funkcjonalne | Przeszkoda będzie dryfowała, jeśli gracz w nią wleci, lub zbliży się wystarczająco to mina wybucha | in progress |
| 6. |  | Boost: strzelanie | Funkcjonalne | Po zebraniu tego ulepszenia statek zaczyna strzelać przed siebie niszcząc przeszkody w które wyceluje gracz | in progress |
| 7. |  | Boost: przyspieszenie | Funkcjonalne | Po zebraniu tego ulepszenia statek przyśpiesza | in progress |
| 8. |  | Boost: tarcza | Funkcjonalne | Po zebraniu tego ulepszenia gracz nie może zginąć przez określony czas | in progress |
| 9. |  | Waluta | Funkcjonalne | Będzie dostępna w grze w celu ulepszania statków, kupowania nowych, lub kupowania im specjalnych wyglądów, można będzie ją zebrać podczas przygody, lub zakupić w sklepie. | in progress |
| 10. |  | UI: rozgrywka | Funkcjonalne | Czytelny, intuicyjny i przyjemny dla oka UI podczas rozgrywki | in progress |
| 11. |  | UI: main menu | Funkcjonalne | Czytelny, intuicyjny i przyjemny dla oka UI dla menu głównego | in progress |
| 12. |  | UI: garaż ulepszeń | Funkcjonalne | Czytelny, intuicyjny i przyjemny dla oka UI dla garażu ulepszeń statku | in progress |
| 13. |  | UI: sklep | Funkcjonalne | Czytelny, intuicyjny i przyjemny dla oka UI dla sklepu ze statkami, ulepszeniami, wyglądami | in progress |
| 14. |  | UI: pauza | Funkcjonalne | Czytelny, intuicyjny i przyjemny dla oka UI pauzy | in progress |
| 15. |  | Opcje: save/load | Funkcjonalne | Zapisywanie postępów w grze, kupionych statków, ulepszeń, rekord, posiadana waluta | in progress |
| 16. |  | Opcje: dźwięk | Funkcjonalne | Możliwość zmiany głośności lub całkowitego wyciszenia | in progress |
| 17. |  | Opcje: grafika | Funkcjonalne | Możliwość zmiany ustawień graficznych | in progress |
| 18. |  | Opcje: gra | Funkcjonalne | Możliwość zmiany języka oraz innych funkcji | in progress |
| 19. |  | Statek: ulepszanie | Funkcjonalne | Możliwość ulepszania statku z osobnym do tego menu | in progress |
| 20. |  | Statek: garaż | Funkcjonalne | Garaż jako menu główne z obecnie wybranym statkiem | in progress |
| 21. |  | Statek: sklep | Funkcjonalne | Sklep w którym można zakupić nowe statki | in progress |
| 22. |  |  | Funkcjonalne |  | in progress |
| 23. |  |  |  |  | in progress |
| 24. |  |  |  |  | in progress |
| 25. |  |  |  |  | in progress |
| 26. |  |  |  |  | in progress |

### Wymagania niefunkcjonalne:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Lp. | ID | Nazwa wymagania | Typ wymagania | Opis wymagania |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |