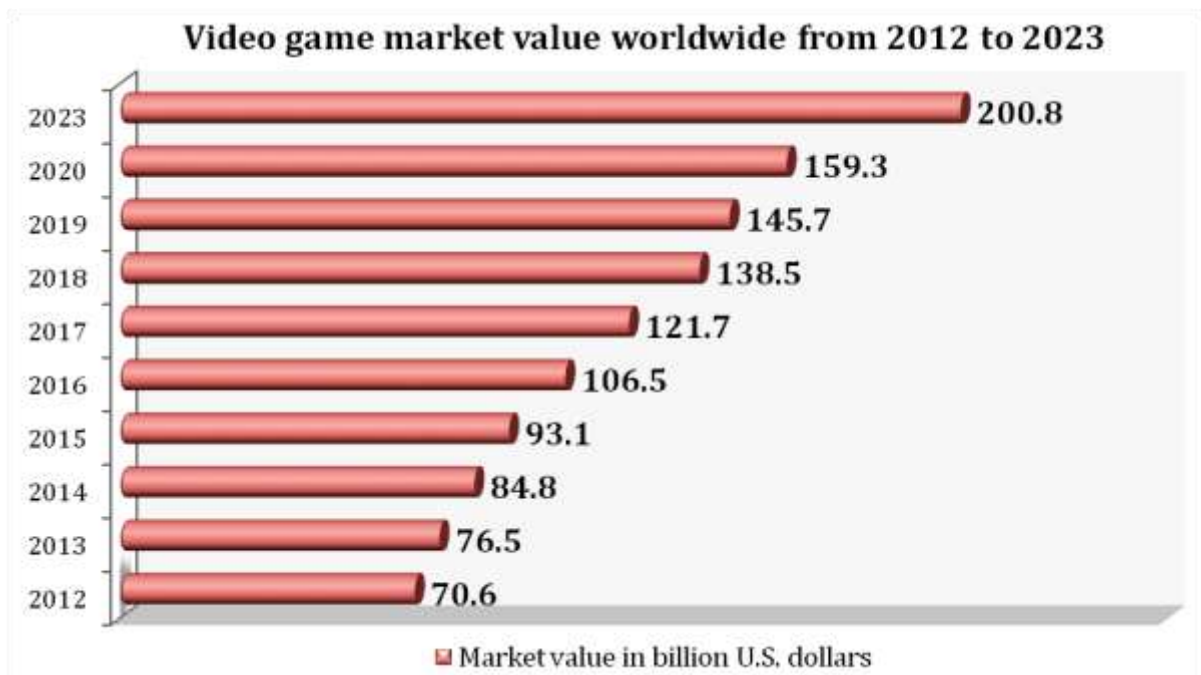


Dokumentācija

Jomas izpēte un analīze

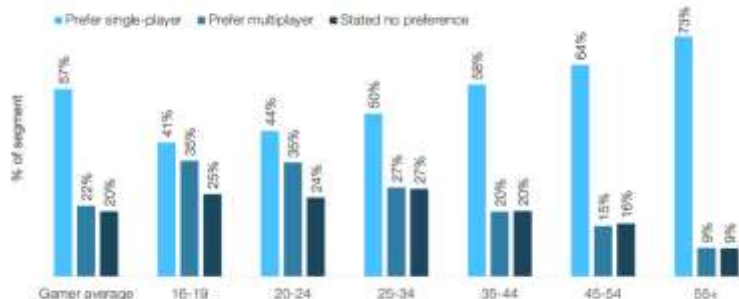
Izmantojot statistikas datus ir iespējams novērot, ka pēdējo vienpadsmit gadu laikā video spēļu tirgus ir stabili audzis, 2012. gadā tā vērtība bija pie 70.6 miljardiem dolāru un 11 gadu laikā tā ir palielinājusies par 130.2 miljardiem dolāru, sasniedzot kopējos rādītājus vērtībā 200.8 miljardu dolāru. Papildus šim analītiķi uzskata, ka nākamo 4 gadu laikā vērtība dubultosies. Spēļu industrija turpina attīstīties un kļūt populārāka, kas liecina par palielinātu pieprasījumu šāda veida nozarē.



2022. gadā ievākta “MIDia research” statistika rāda, ka vidēji pa visiem vecumiem spēlētāji vairāk izvēlas spēlēt video spēles, kuras ir taisītas uz “single-player” principa, nevis tiešsaistes spēles kur jāspēlē ar citiem spēlētājiem vienlaicīgi.

The younger the gamer, the more likely they prefer multiplayer

Gamers' preference of single-player versus multiplayer by age segment



Note: Segment figures do not add up to 100%, due to the non-exclusive nature of the question asked
Source: MIDIA Research consumer survey, Q1 2022, n=6,800, US, UK, Canada, Australia, Germany, France, Sweden, Brazil, South Korea

MIDIA

Programmatūras prasību specifikācija

Mērķauditorija: Statistikas novērošana parādija, ka šī nozare ļoti strauji aug un tai stabili palielinās ikdienas pieprasījums. Procentuāli vairāk cilvēki izvēlas spēles, kuras ir taisītas uz "single-player" principa, tapēc tāds arī būs programmas princips. Veidota tiks spēle, kura ir domāta vairāk ikdienišķiem cilvēkiem, kuri ik pa laikam vēlētos mazliet paspēlēt spēli, brīžos, kuros tiem nav ko darīt vai vienkārši vēlas mazliet jautrību un atpūsties.

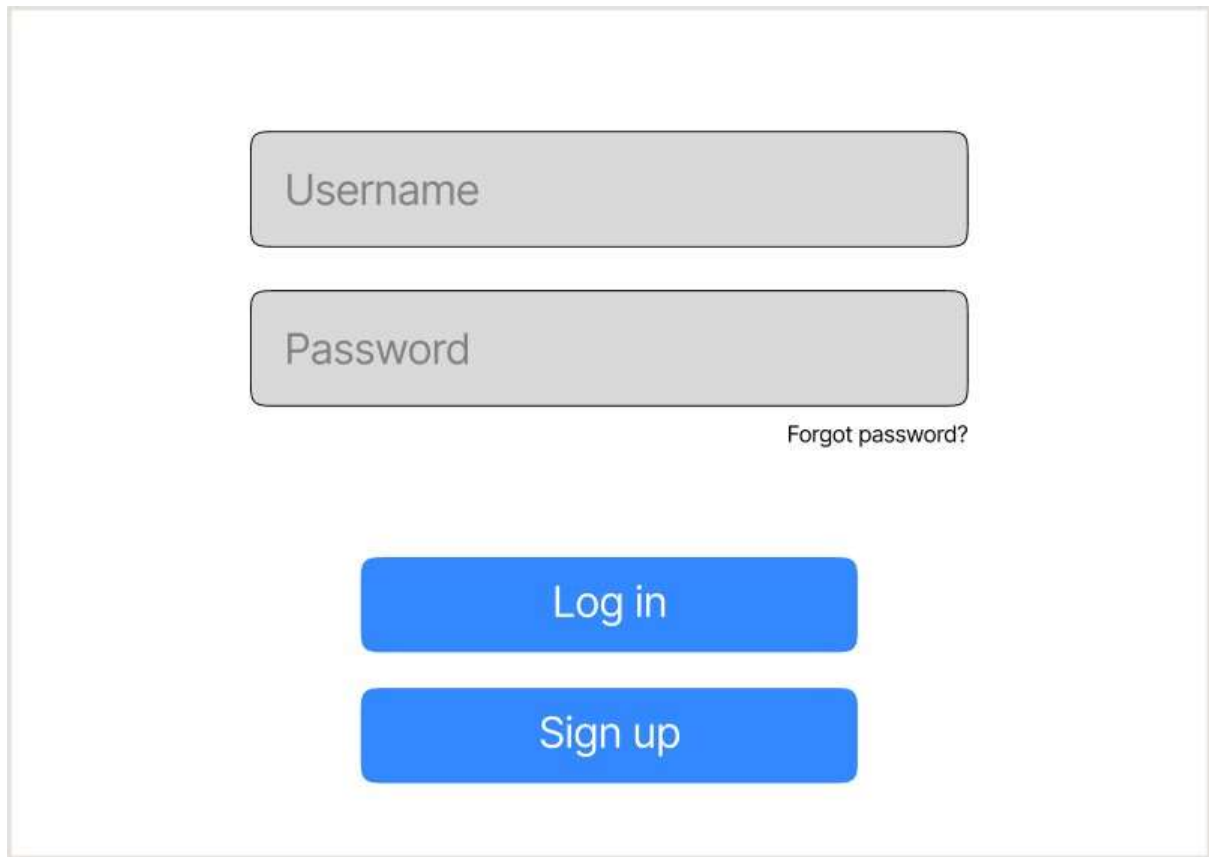
Funkcijas:

- Pierakstīšanās lietotjumprogrammai izveidojot savu kontu ar lietotājevārdu un paroli.
- Pieteikšanās lietotjumprogrammai ar savu lietotājevārdu un paroli.
- Iespēja sākt spēlēt spēli.
- Pēc nejaušības principa izvietot zaļās caurules uz ekrāna ar iespēju tikt tām pāri/cauri.
- Iespēja piedalīties tiešsaistes sarakstē ar citiem spēlētājiem, kas ir pierakstījušies.
- Punktu piešķir palidojot garām caurulēm.
- Iegūto punktu skaitu saglabāšana datubāzē.
- Punktu skaitu atgriešana no datubāzes.
- Iespēja lekt ar putnu.
- Ja putns pieskarās zaļajai caurulei, tad spēle beidzās.
- Iespēja savākt zibeni uz ekrāna, kas ļauj spēlētājam iet cauri caurulēm (uz laiku būt "nemirstošam").
- (Spēle veidota angļu valodā, tā lai cilvēki no dažādām pasaules malām varētu izprast tekstus un spēlēt)

Visas šīs funkcijas ir nepieciešamas, lai lietotājam izveidotu saistību ar spēles infrastruktūru un tam būtu interesanti turpināt spēlēt šo spēli.

Skices

Login



A sketch of a login form. It features two light gray rounded rectangular input fields, one for 'Username' and one for 'Password'. Below the password field is a link labeled 'Forgot password?'. At the bottom are two blue rounded rectangular buttons, 'Log in' and 'Sign up', stacked vertically.

Username

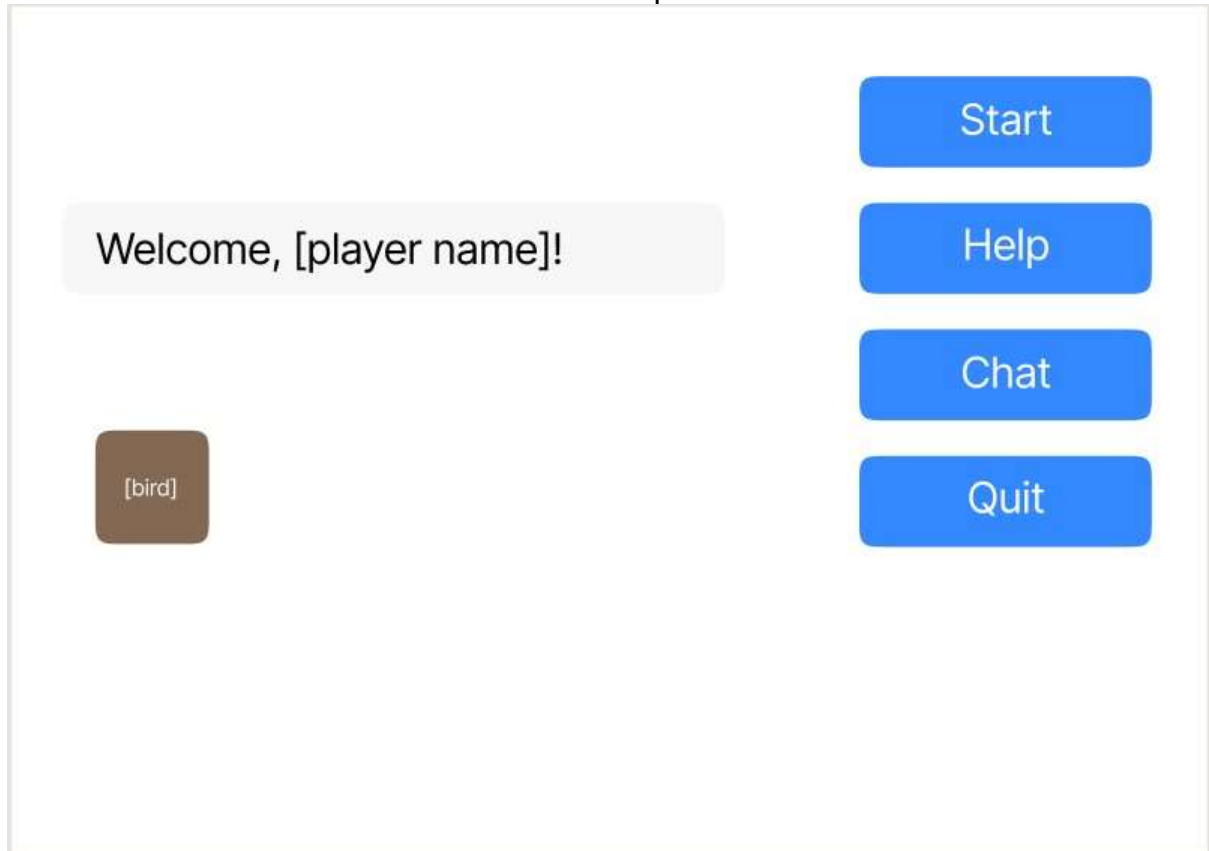
Password

[Forgot password?](#)

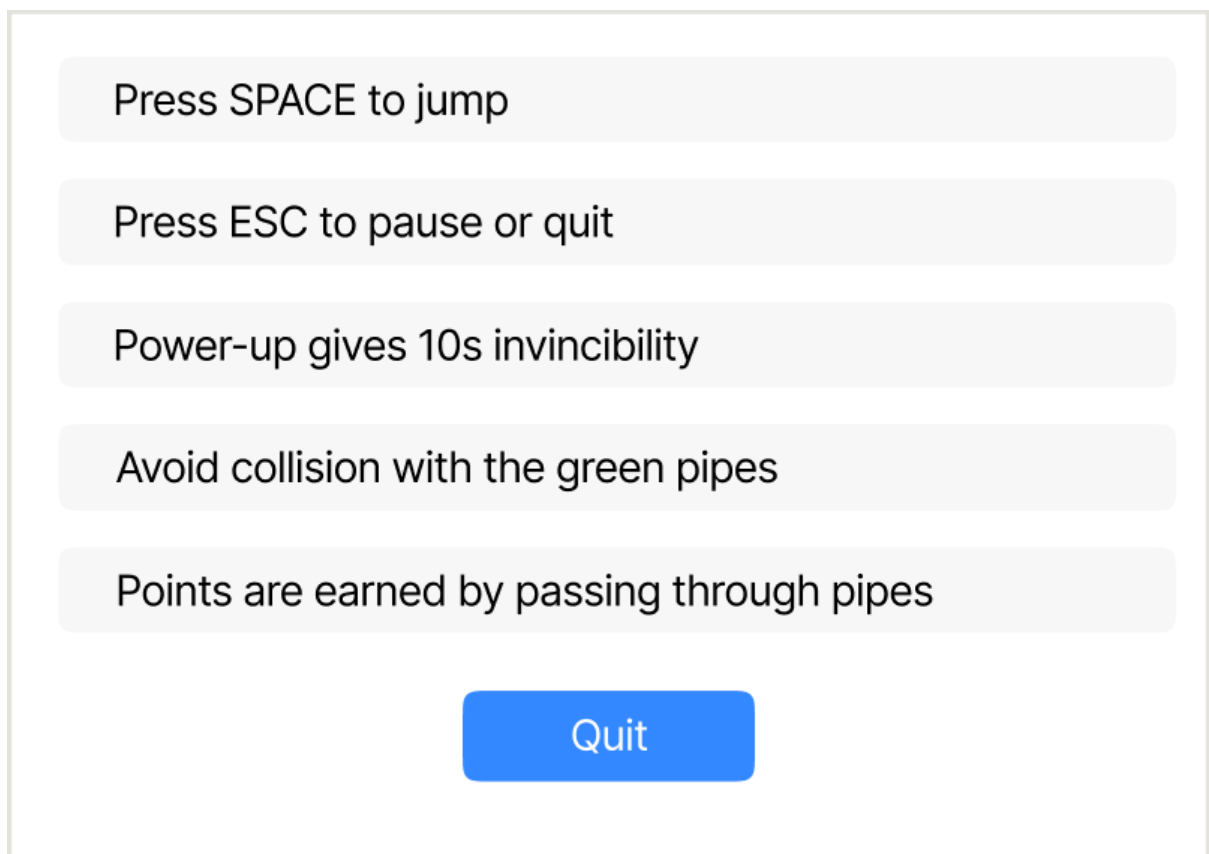
Log in

Sign up

Sākumlapa



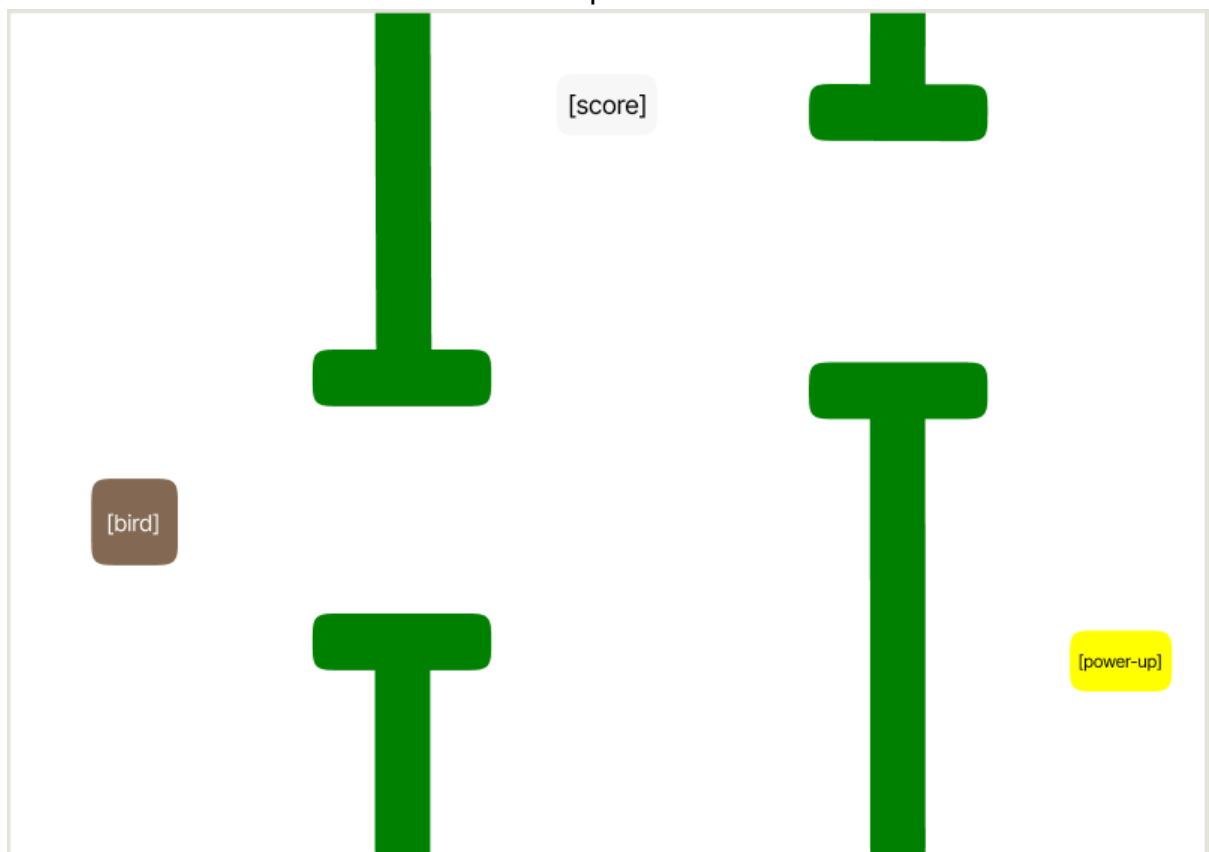
Palīdzība



Sarakste



Spēle



Neveiksme jeb "nomirst"

Better luck next time!

Your current score: z

Your max score: x, Rank: y

[bird]

Retry

Help

Chat

Exit Game

Iziešana jeb beigšana

Thank you for playing!

Top 3 Best Scores:

1 - [user1] scored: x

2 - [user2] scored: x

3 - [user3] scored: x

Your current best score:

y - [user4] scored: x

Quit

Programmatūras izstrādes plāns

1. Izpēte - Iepazīstās ar nepieciešiem datiem, nosakot kāda veida rezultātus vēlās sasniegt un ar kādiem paņēmieniem to būs iespējams izdarīt. Apskatīju nozari un tās īpašības.
2. Projektēšana - Pēc izpētes veikšanas sāku domāt ideju ar kādu varu panākt mērķi, un sāku domāt kādas valodas ir jāizmanto un kas būs nepieciešams spēlei, lai tā būtu pielietojama un interesanta.
3. Kodēšana - Sāk rakstīt kodu programmai.
4. Integrācija - Savieno visus materiālus, gan dizaina, gan koda kopā, lai tiktu iegūts kopprodukts ar kuru iespējams tālāk strādāt un apieties.
5. Testēšana - Veicu pārbaudes testus vai izveidotajā spēlē viss strādā un ir darbošanās kārtībā.

Pēc izstrādes būs arī nepieciešama uzturēšana – Ik pa laikam pārbaudu vai programmatūra (serveri) darbojās.

Atklūdošanas un akcepttestēšanas pārskats

Piereģistrēšanās

Testa nr.	Lietotājmārds	Parole	Izeja
1.	Batman	ir123	Konts izveidots
2.	Robots	uwen	Konts izveidots

Pieslēgšanās

Testa nr.	Lietotājmārds	Parole	Izeja
1.	Batman	ir123	Pieslēgšanās kontam ir izdevusies
2.	Robots	Ints	Pieslēgšanās kļūda, Lietotājmārds vai Parole ir nepareiza

Spēle

Testa nr.	Darbība	Izeja
1.	Sākt spēli	Sākas spēles ekrāns, parādas ērglis un zaļas caurules
2.	Nospiež SPACE, lai palektos	Ērglis palecās mazliet uz priekšu un augšup
3.	Iziet starp divām trubām	Spēle turpinās un spēlētājam piešķiras viens punkts
4.	Pieskarās caurulei ar ērgli	Spēle beidzās
5.	Savāc zibeni	Spēlētājs paliek mazredzams/nemirstīgs
6.	Kamēr mazredzams pieskaras caurulei	Spēle turpinās un spēlētājs iziet cauri objektam

Rezultāti pēc spēles

Testa nr.	Punkti	Izeja
1.	23	Datubāzē saglabājas spēlētājam rezultāts 23 punkti
2.	34	Datubāzē saglabājas jauns lielākais punktu skaits

Sarakste

Testa nr.	Ievade	Izvade
1.	Ievada citam cilvēkam Izsiņu "čau"	Datubāzē saglabājas Izsiņa "čau"
2.	Ievada citam cilvēkam Izsiņu "kā iet?"	Datubāzē saglabājas Izsiņa "kā iet?"

Iziešana

Testa nr.	Darbība	Izvade
1.	Nospiež pogu "iziet"	Parādas ekrāns ar spēlētāja labāko rezultātu un trim labākajiem rezultātiem pa visiem pārējiem spēlētājiem.

Lietotāja ceļvedis

1. Pieslēšanās

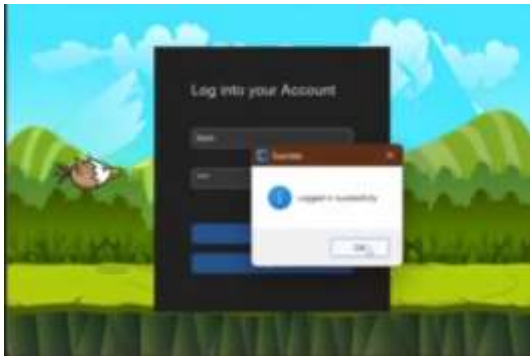
- Ieslēdz programmu un parādas galvenais sākuma pieslēšanās ekrāns.



- Ievadi savus pieslēšanās datus (lietotājvārdu un paroli) un spied pogu "Login".

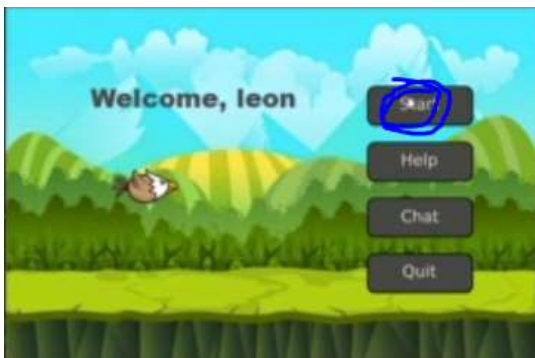


- Parādas ekrāns “logged in successfully”, tad jānospiež ir poga “OK”.



2. Spēlēšanas principi

- No sākuma ekrāna izvēlies augšējo opciju “Start”.



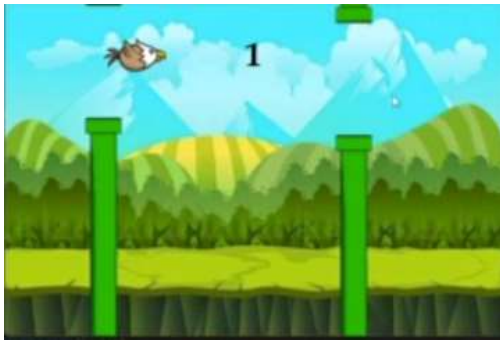
- Sākas spēles ekrāns.



- Spied “Space” uz savas klaviatūras, lai varētu palekties uz augšu.



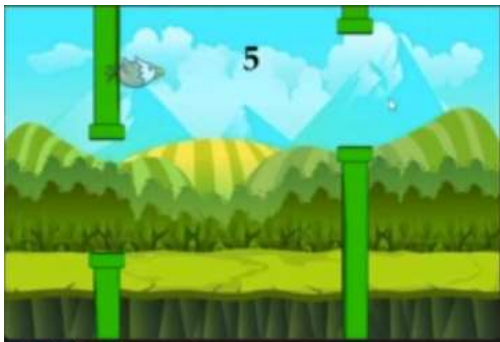
- Mērķē tikt cauri caurulēm, lai iegūtu punktus.



- Savāc zibeni, lai varētu palikt mazredzams/nemirstīgs.



- Kamēr esi mazredzams/nemirstīgs, vari iet cauri caurulēm un dabūt punktus.

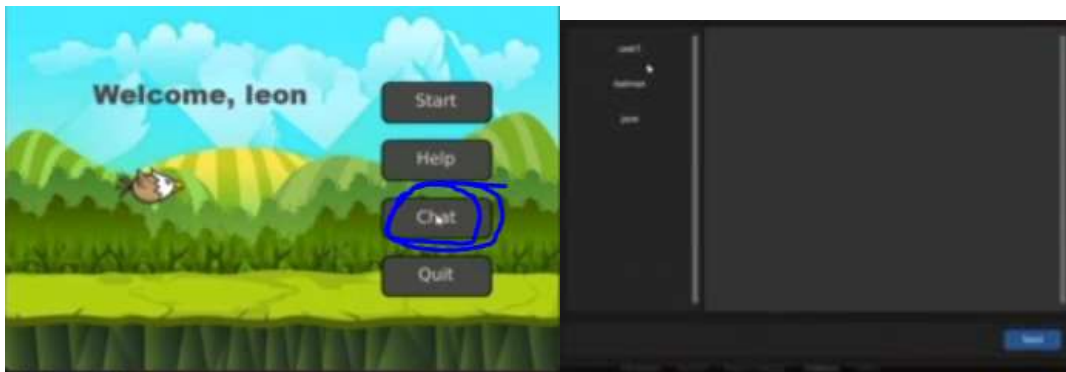


- Ja tu neēsi mazredzams/nemirstīgs un pieskaries caurulei, ekrāna augšai vai apakšai, tad spēle beigsies un tu vari mēģināt vēlreiz, izlasīt instrukciju, iet uz saraksti vai arī iziet no spēles.



3. Sarakste

- No sākuma ekrāna izvēloties pogu "Chat" atvērsies sarakste.

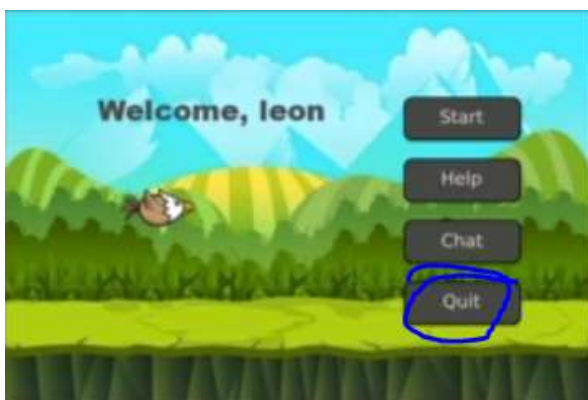


- Izvēlies kādu no lietotājiem, lai tam varētu rakstīt, apakšējā laukumā ievadi tekstu, kuru vēlies nosūtīt un spied "Send".



4. Iziešana

- No sākuma ekrāna izvēlies pogu "Quit"



- Atvērsies ekrāns ar trīs labākajiem spēles rezultātiem un tavu labāko rezultātu.



- Spied pogu "Quit" vēlreiz un spēle (programma) tiks pārtraukta.

Links uz GitHub repozitoriju (repository): https://github.com/EdvardsDr/Airborne-Eagle_ED.git