

Wymagania

Historia wersji:

Wersja	Data	Autor	Uwagi
1	13.03.2017	Kamila Wysocka	Utworzenie dokumentu
2	01.05.2017	Sebastian Borecki	Ustrukturyzowanie wymagań. Aktualizacja wymagań.

1. Logika rozgrywki
 - 1.1. Zarządzanie przejściami między poziomami
 - 1.1.1. Ładowanie wygenerowanych poziomów składających się z pokoi i korytarzy (ID: LevManage1)
 - 1.1.2. Co 3 poziomy ładowany specjalny poziom z bossem (ID: LevManage2)
 - 1.2. Zarządzanie grafiką i dźwiękiem.
 - 1.2.1. Utworzenie Menu (ID: UI1)
 - 1.2.2. Utworzenie interfejsu graficznego reprezentującego stan postaci: zdrowie, punkty magii, ekwipunek (ID: UI2)
 - 1.3. Gra zapisuje aktualny stan rozgrywki - ale nie można wrócić do zapisanej gry po śmierci (ID: Save1)
2. Proceduralna generacja rozgrywki
 - 2.1. Generacja rozkładu pokoi w obrębie poziomu
 - 2.1.1. Zdefiniowanie rozmiaru poziomu (ID: LevGen1)
 - 2.1.2. Zdefiniowanie rozmiarów pokoi oraz miejsc połączeń ich ze sobą (ID: LevGen2)
 - 2.1.3. Zdefiniowanie przedmiotów znajdujących się w pokoju: przeciwnicy, skrzynie (ID: LevGen3)
 - 2.1.4. Generacja poziomów z bossem (ID: LevGen4)
 - 2.2. Generacja wyglądu pokoju
 - 2.2.1. Utworzenie ścian w stałym lub losowym rozkładzie (ID: RoomGen1)
 - 2.2.2. Umieszczenie skrzyń z łupem (ID: RoomGen2)
 - 2.2.3. Umieszczenie przeciwników (ID: RoomGen3)
 - 2.2.4. Umieszczenie punktu startu i mety (ID: RoomGen4)
 - 2.2.5. Generacja specjalnego ułożenia pokoju dla walki z bossem (ID: RoomGen5)
 - 2.3. Generacja przedmiotów o losowych atrybutach
 - 2.3.1. Generacja przedmiotów uwzględniająca klasę postaci (ID: LootGen1)
 - 2.3.2. Możliwość manipulowania jakością przedmiotów w zależności czy wypadają ze skrzyni, przeciwników czy z bossa (ID: LootGen2)
3. Obsługa postaci gracza
 - 3.1. Obsługa 3 klasy postaci do wyboru różniących się sposobem walki i specjalnymi umiejętnościami (ID: Player1)
 - 3.2. Gracz ma punkty życia i może zginąć (ID: Player2)
 - 3.3. Gracz może się poruszać (ID: Player3)
 - 3.4. Gracz może otwierać drzwi i skrzynie (ID: Player4)
 - 3.5. Gracz ma ekwipunek (ID: Player5)
 - 3.6. Gracz może używać mikstur leczących (ID: Player6)
 - 3.7. Gracz może używać czterech umiejętności. Zestaw umiejętności zależny jest od klasy jaką wybrał. (ID: Player7)
4. Przeciwnicy i system walki
 - 4.1. Zapewnienie co najmniej 3 rodzajów przeciwników różniących się wyglądem, statystykami, sposobem walki (ID: AI1)
 - 4.2. Pokonani przeciwnicy mogą upuszczać przedmioty (ID: AI2)