

Specyfikacja wymagań gry

„Stickman and zombies”

*Autor: Marcin Pipowski*

*Data utworzenia dokumentu: 12.11.2016*

Spis treści

1. [Streszczenie 3](#_bookmark0)
2. [Ogólny opis 4](#_bookmark1)
   1. [Relacje do bieżących projektów: 4](#_bookmark2)
   2. [Relacje do wcześniejszych i następnych projektów 4](#_bookmark3)
   3. [Funkcje i cele 4](#_bookmark4)
   4. [Ustalenia dotyczące środowiska 4](#_bookmark5)
   5. [Relacje do innych systemów 4](#_bookmark6)
   6. [Ogólne ograniczenia 4](#_bookmark7)
   7. [Opis modelu 5](#_bookmark8)
3. [Specyficzne wymagania 5](#_bookmark9)
   1. [Wymagania dotyczące funkcji systemu 5](#_bookmark10)
   2. [Wymagania dotyczące wydajności systemu 5](#_bookmark11)
   3. [Wymagania dotyczące zewnętrznych interfejsów 5](#_bookmark12)
   4. [Wymagania dotyczące wykonywanych operacji 5](#_bookmark13)
   5. [Wymagania dotyczące wymaganych zasobów 5](#_bookmark14)
   6. [Wymagania dotyczące sposobów weryfikacji 5](#_bookmark15)
   7. [Wymagania dotyczące sposobów testowania 5](#_bookmark16)
   8. [Wymagania dotyczące ochrony 6](#_bookmark17)
   9. [Wymagania dotyczące przenośności 6](#_bookmark18)
   10. [Wymagania dotyczące jakości 6](#_bookmark19)
   11. [Wymagania dotyczące niezawodności 6](#_bookmark20)
   12. [Wymagania dotyczące pielęgnacyjności 6](#_bookmark21)
   13. [Wymagania dotyczące bezpieczeństwa 6](#_bookmark22)
4. [Dodatki 7](#_bookmark23)

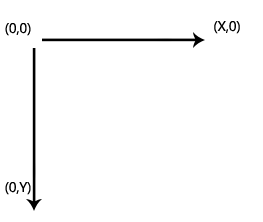
[Historia zmian dokumentu 7](#_bookmark24)

[Harmonogram prac nad projektem 8](#_bookmark25)

[Dodatkowe informacje 9](#_bookmark26)

# Streszczenie

Projekt ten powstał w celu poszerzenia własnych umiejętności programistycznych oraz w celu stworzenia prostej gry wraz z wykorzystaniem bibliotek ALLEGRO. Gra została zainspirowana innymi grami typu bijatyki. Autor zastrzega sobie prawo do zmiany niniejszego dokumentu w porozumieniu z prowadzącym przedmiot „Proceduralne Języki Programowania II”, który realizowany jest na Politechnice Gdańskiej w roku akademickim 2016/2017.

Mapa gry ma wymiary (X,Y) Punkt początkowy gracza znajduję się na dole planszy. Oś Y jest ograniczona poprzez kolizje z murem.

# Ogólny opis

## Relacje do bieżących projektów:

## Relacje do wcześniejszych i następnych projektów

Poprzednie projekty autora to proste gry typu kółko I krzyżyk. Autor tworząc project podejmuję się stworzenia czegoś nowego dla użytkownika ale I dla samego siebie. Projekt ma w przyszłości nauczyć autora programowanie gier bardziej zaawansowanych.

## Funkcje i cele

Gra ma na celu wprowadzić gracza w świat wirtualny w taki sposób by sprawiało mu to przyjemność a autorom projektu przynosiło zysk.

## Ustalenia dotyczące środowiska

Program zostanie napisany w języku C++ (bez użycia klas i obiektów) wraz z wykorzystaniem bibliotek ALLEGRO a wraz z rozszerzeniem projektu różnych innych , tak by wprowadzić grę w przyszłości na system Android.

## Ogólne ograniczenia

Gra będzie posiadała ubogą wersję graficzną, w dodatku mechanika gry będzie prosta ale przejrzysta I łatwa dla gracza, by w przyszłości grę troche rozwinąć.

## Opis modelu

Autor tworzy oprogramowanie zgodnie z modelem ewolucyjnym oprogramowania. Wprowadza zmiany w funkcjonalności i architekturze programu (po uprzedniej konsultacji z osobą prowadzącą przedmiot).

# Specyficzne wymagania

## Wymagania dotyczące funkcji systemu

Gra nie może zbytnio obciąząć system. Pliki graficzne które bedą wczytywane muszą być odpowiedniej wielkości.

## Wymagania dotyczące wydajności systemu

## Wymagania dotyczące zewnętrznych interfejsów

Wymagana mysz i klawiatura

## Wymagania dotyczące wymaganych zasobów

## Wymagania dotyczące sposobów weryfikacji

## Wymagania dotyczące sposobów testowania.

* 1. Wymagania dotyczące dokumentacji

*Nie dotyczy*

## Wymagania dotyczące ochrony

*Nie dotyczy*

## Wymagania dotyczące przenośności

*Nie dotyczy*

## Wymagania dotyczące jakości

*Nie dotyczy*

## Wymagania dotyczące niezawodności

Program powinien wyświetlać stosowne komunikaty, jeśli wystąpi nieoczekiwany wyjątek w jego działaniu.

## Wymagania dotyczące pielęgnacyjności

*Nie dotyczy*

## Wymagania dotyczące bezpieczeństwa

*Nie dotyczy*

# Dodatki

## Historia zmian dokumentu:

Wersja 0.1 – Wprowadzona 12.11.16 r.

Wersja 0.2 – Wprowadzona 24.01.17 r.

## Harmonogram prac nad projektem:

22.11.16 – Stworzenie prostej gry i mechanizmu na którym będzie bazował projekt.

29.11.16 – Dodanie różnego rodzaju prostych funkcji zliczających i stworzenie mapy,

6.12.16 – Ulepszenie grafiki, animacji, a także zrobienie porządnego systemu walki

13.12.16 – Dodanie do gry rzeczy uprzyjemniających rozgrywkę np. monety, poprawka fizyki gry

20.12.16 – Implementacja nowych jednostek i dodanie algorytmów m.in losowej generacji wrogów

10.01.17 – Dodanie możliwości gry dla dwóch graczy, naprawa monet

17.01.17 – Dodanie menu, muzyki, dzwięków,

24.01.17 – Finalne porządkowanie kodu, dodanie sklepu I przycisku unmute .

## Dodatkowe informacje:

Kontakt: grethold@outlook.com

Gdańsk, 13.11.16 r.