**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РФ**

**Государственное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Тихоокеанский государственный университет»**

**Кафедра «Программное обеспечение вычислительной техники и автоматизированных систем»**

**Лабораторная работа №1**

**По дисциплине «Технология разработки программного обеспечения»**

|  |
| --- |
| Выполнил: ст. группы ПО-81  Ивайкин Т.С., Коренев А.С.  Проверил: Тарасов А.Г. |

**Хабаровск 2011г.**

**Цель:** сбор требований, проведение анализа предметной области и создание описания проекта

**Описание проекта**

2d MMOG(вид сверху) в классическом техно-фэнтази сеттинге. В ней будут присутствовать: несколько классов персонажей, некоторое количество предметов различного типа(оружие, доспехи, прочие предметы).

Действия в игре будут происходить на глобальной условно-открытой карте.

Одним из самых важных объектов предметной области является такая сущность как ***персонаж***. Рассмотрим его свойства подробно.

**Параметры персонажей:**

stille – аналог класса (ум /грубая сила),

techi – склонность к технологичности (технология/магия),

health – кол-во жизней, если умрёшь – перенесёшься в ближайший респаун,

endurance – выносливость (шкала от 3 до 7),

psyche – аналог маны, тратим на способности, где надо усилено думать или колдовать,

max\_psyche – максимальное кол-во psyche персонажа,

experience – опыт, получаем после убийства мобов и других игроков,

fraction – группа, к которой относиться персонаж, на основе этого параметра игра определяет, с кем можно сражаться, какие мобы нападают,

location – текущая территория, на которой находится персонаж,

position – положение на локальной карте – x, y,

skills – навыки, которыми владеет персонаж, их уровень; навыки бывают пассивные (например rage, soul warm, sharp eye – + мизерный шанс на критический удар x2) и активные (napalm death, heal, grenade, plasma strike, fierce ice, ion storm).

. Взаимодействие между персонажами будет определяться с помощью этих параметров. И значения этих параметров полностью определяют место и способности персонажа.

Классификация персонажей:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Technical | Magical |
| Сила |  | Инквизитор |
| Интеллект | Инженер | Колдун |

**Виды навыков персонажей:**

На себя

Пассивные

Активные

Массовые

На цель

На территорию

На объект

**Эффекты:**

Пассивные – действуют либо всегда, либо при выполнении некоторых условий только на персонажа с эффектом. Влияет только на характеристики.

Мгновенные(по времени) – единоразовое действие(нанесение урона, исцеление), между двумя персонажами,

Растянутые по времени – нанесение урона в единицу времени, применяется 1 раз.

Навыки:

rage

sharp eye

napalm death

ion storm

fierce ice

instant heal