

SPECYFIKACJA WYMAGAŃ

DLA GRY RIVER RAID POD SYSTEMEM ANDROID

WERSJA 1.1

HISTORIA ZMIAN DOKUMENTU

Osoba	Data	Komentarz	Wersja
Artur Matusiak	23.03.13	Pierwsza wersja dokumentu	1.0
Artur Matusiak	07.04.13	Wymagania funkcjonalne – ustawienia aplikacji	1.1

SPIS TREŚCI

1. Model procesów biznesowych.....	4
1.1. Aktorzy i charakterystyka użytkowników.....	4
2. Wymagania funkcjonalne.....	5
2.1. Obsługa wyników.....	5
2.1.1. Opis.....	5
2.1.2. Przypadki użycia.....	5
2.2. Ustawienia aplikacji.....	7
2.2.1. Opis.....	7
2.2.2. Przypadki użycia.....	7
3. Wymagania niefunkcjonalne.....	9
Dodatek : Słownik pojęć i terminów.....	10
Dodatek : Słownik pojęć i terminów.....	10

1. MODEL PROCESÓW BIZNESOWYCH

1.1. AKTORZY I CHARAKTERYSTYKA UŻYTKOWNIKÓW

Nazwa:	Gracz - free
Opis:	Gracz – free to osoba, która ma dostęp do opcji konfiguracyjnych aplikacji oraz do samej rozgrywki.

Nazwa:	Gracz - paid
Opis:	Gracz – paid to osoba, która ma dostęp do opcji konfiguracyjnych aplikacji oraz do samej rozgrywki. Posiada również opcje wybierania modeli pojazdu, którym będzie prowadziła rozgrywkę.

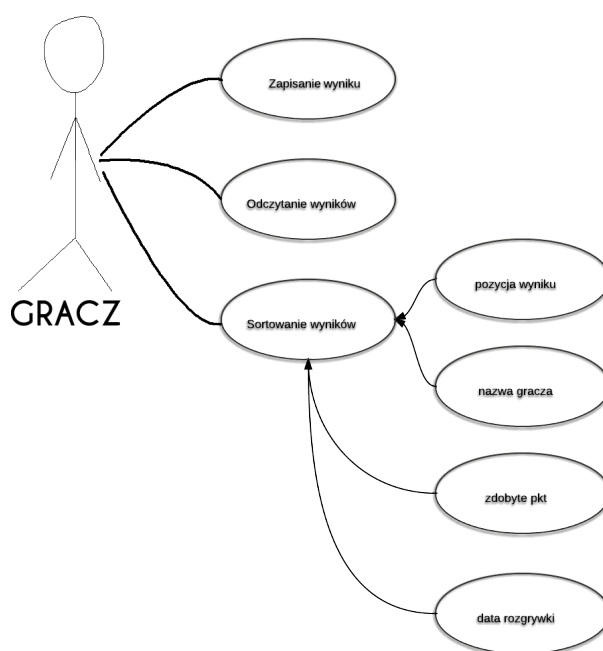
2. WYMAGANIA FUNKCJONALNE

2.1. OBSŁUGA WYNIKÓW

2.1.1. Opis

Moduł zawiera funkcjonalność pozwalającą na obsługę punktów przez gracza/graczy.

2.1.2. Przypadki użycia



Nazwa:	Zapisanie wyniku
Aktorzy:	Gracz – free, Gracz – paid
Opis:	Gracz ma możliwość po przegranej grze zapisania swojego wyniku.
Warunki początkowe:	<ol style="list-style-type: none">1. Użytkownik podał nick przed rozpoczęciem gry.2. Aktualna gra została zakończona
Warunki końcowe:	<ol style="list-style-type: none">1. Zapis wyniku
Scenariusz:	<ol style="list-style-type: none">1. Gracz uruchamia nową grę.2. Gracz podaje nick pod jakim gra będzie go identyfikować.3. Gracz kończy rozgrywkę poprzez utratę dostępnych „żyć”.4. Gracz potwierdza chęć zapisania zdobytego wyniku.5. Aplikacja zapisuje zdobyty wynik gracza.6. Aplikacja prezentuje potwierdzenie zapisu wyniku.

Nazwa:	Odczytanie wyników
Aktorzy:	Gracz – free, Gracz – paid
Opis:	Gracz ma możliwość odczytania wyników zapisanych na urządzeniu.
Warunki początkowe:	1. Aplikacja posiada zapisane wyniki z poprzednich rozgrywek.
Warunki końcowe:	1. Wyświetlenie wyników.
Scenariusz:	1. Gracz uruchamia aplikację. 2. Gracz wybiera sekcję zawierającą wyniki. 3. Aplikacja prezentuje tablicę z wynikami.

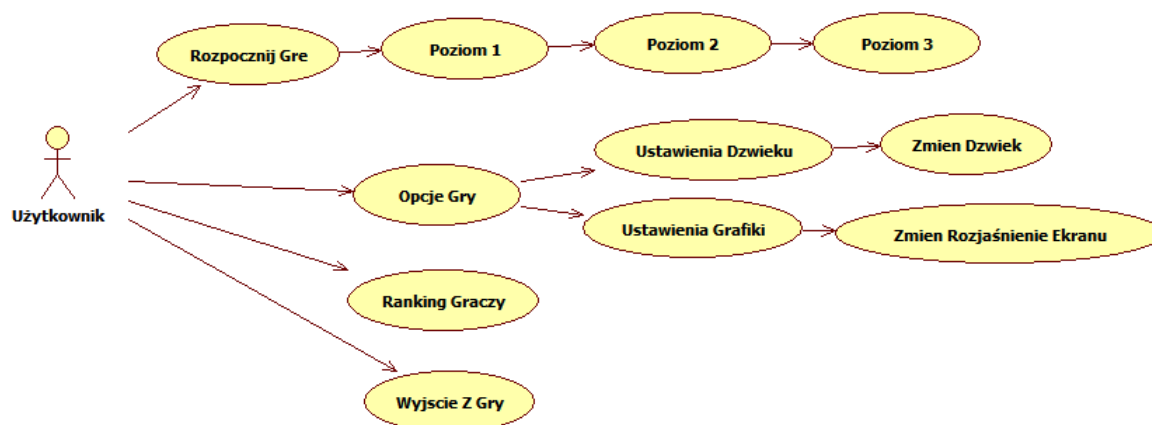
Nazwa:	Sortowanie wyników
Aktorzy:	Gracz – free, Gracz – paid
Opis:	Gracz ma możliwość sortowania odczytanych wyników.
Warunki początkowe:	1. Aplikacja posiada zapisane wyniki z poprzednich rozgrywek. 2. Gracz znajduje się w sekcji z wynikami.
Warunki końcowe:	1. Wyświetlenie wyników wg kolumny podanej przez gracza.
Scenariusz:	1. Gracz uruchamia aplikację. 2. Gracz wybiera sekcję zawierającą wyniki. 3. Aplikacja prezentuje tablicę z wynikami. 4. Aplikacja sortuje wyniki wg kolumny wybranej przez gracza. 5. Aplikacja prezentuje posortowane wyniki.

2.2. USTAWIENIA APLIKACJI

2.2.1. Opis

Moduł zawiera funkcjonalności pozwalającą na zdefiniowanie sposobu obsługi urządzenia podczas rozgrywki oraz obsługi dźwięku podczas rozgrywki.

2.2.2. Przypadki użycia



Nazwa:	Ustawienia gry/dźwięk
Aktorzy:	Gracz – free, Gracz – paid
Opis:	Gracz ma możliwość ustawienia parametrów gry, tj. dźwięk
Warunki początkowe:	1. Aplikacja jest uruchomiona. 2. Użytkownik znajduje się w głównej aktywności.
Warunki końcowe:	1. Zapisanie ustawień zdefiniowanych przez użytkownika.
Scenariusz:	1. Użytkownik włącza aplikację. 2. Użytkownik znajduje się w głównym oknie aplikacji. 3. Użytkownik wybiera i przechodzi do widoku „Opcje”. 4. Z wybranych opcji użytkownik wybiera „dźwięk”. 5. W nowym widoku określa czy dźwięk ma być włączony/wyłączony. 6. Użytkownik zatwierdza opcje przyciskiem „Zapisz”

Nazwa:	Ustawienia gry/sterowanie
Aktorzy:	Gracz – free, Gracz – paid
Opis:	Gracz ma możliwość ustawienia parametrów gry, tj. sterowanie
Warunki początkowe:	
1. Aplikacja jest uruchomiona. 2. Użytkownik znajduje się w głównej aktywności.	
Warunki końcowe:	
1. Zapisanie ustawień zdefiniowanych przez użytkownika.	
Scenariusz:	
1. Użytkownik włącza aplikację. 2. Użytkownik znajduje się w głównym oknie aplikacji. 3. Użytkownik wybiera i przechodzi do widoku „Opcje”. 4. Z wybranych opcji użytkownik wybiera „dźwięk” 5. W nowym widoku określa sposób sterowania. 6. Użytkownik zatwierdza opcje przyciskiem „Zapisz”	

3. WYMAGANIA NIEFUNKCJONALNE

Nazwa:	Wybór pojazdu
Opis:	Użytkownik płatny ma możliwość wyboru tekstury pojazdu.

DODATEK : SŁOWNIK POJĘĆ I TERMINÓW

Gracz – użytkownik obsługujący aplikację

Gracz – free – użytkownik darmowej wersji aplikacji

Gracz – paid – użytkownik płaćej wersji aplikacji

Aplikacja – gra (RiverRaid) działająca pod kontrolą systemu Android 2.2+

Nick – identyfikator użytkownika

Rozgrywka – widok w aplikacji ukazujący statyczne obiekty oraz jeden ruchomy obiekt, którym steruje użytkownik.