

Specyfikacja wymagań gry

,,Wake Up!’’

**Autor dokumentu:** Przemysław Łukasiuk

**Data utworzenia dokumentu:** 13.11.16 r.

**Data ostatniej modyfikacji dokumentu:** 13.11.16 r.

**Wersja dokumentu:** 1.0

Spis Treści

[1.Streszczenie](#_Toc466330036)

[2. Ogólny opis](#_Toc466330037)

[2.1. Relacje do bieżących projektów:](#_Toc466330038)

[2.2. Funkcje i cele](#_Toc466330039)

[2.3. Ustalenia dotyczące środowiska](#_Toc466330040)

[2.4. Relacje do innych systemów](#_Toc466330041)

[2.5. Ogólne ograniczenia](#_Toc466330042)

[2.6. Opis modelu](#_Toc466330043)

[3. Specyficzne wymagania](#_Toc466330044)

[3.1. Wymagania dotyczące funkcji systemu](#_Toc466330045)

[3.2. Wymagania dotyczące wydajności systemu](#_Toc466330046)

[3.3. Wymagania dotyczące zewnętrznych interfejsów](#_Toc466330047)

[3.4. Wymagania dotyczące wykonywanych operacji](#_Toc466330048)

[3.5. Wymagania dotyczące wymaganych zasobów](#_Toc466330049)

[3.6. Wymagania dotyczące sposobów testowania.](#_Toc466330050)

[3.7. Wymagania dotyczące dokumentacji](#_Toc466330051)

[3.8. Wymagania dotyczące ochrony](#_Toc466330052)

[3.9. Wymagania dotyczące przenośności](#_Toc466330053)

[3.10. Wymagania dotyczące jakości](#_Toc466330054)

[3.11. Wymagania dotyczące niezawodności](#_Toc466330055)

[3.12. Wymagania dotyczące pielęgnacyjności](#_Toc466330056)

[3.13. Wymagania dotyczące bezpieczeństwa](#_Toc466330057)

4. Dodatki

[4.1. Harmonogram pracy nad projektem](#_Toc466330046)

[4.2 Wymagania dotyczące zewnętrznych interfejsów](#_Toc466330047)

**1. Streszczenie**

Projekt gry „Wake Up!” powstał w celu zdobycia nowych oraz udoskonaleniu aktualnych umiejętności programistycznych w języku C++. Inspiracja do stworzenia gry był stereotyp przeciętnego studenta. Użytkownik po włączeniu gry będzie wcielał się w student który zaspał do szkoły. Musi do niej dotrzeć ze względu na egzamin z danego przedmiotu. Jednak jego droga nie będzie taka prosta. Po drodze będzie czyhać wiele przykrych niespodzianek które będą utrudniać dotarcie na uczelnie. Uderzenie w przeszkodę będzie powodować utratę jednego z żyć (postać będzie posiadała ich kilka). Postać będzie mogła omijać przeszkody poprzez używanie na klawiaturze strzałek lub klawiszy W/S/A/D. 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.

**2. Ogólny opis**

**2.1. Relacje do bieżących projektów:**

Nie dotyczy

**2.2. Funkcje i cele**

Celem gry jest uatrakcyjnienie wolnego czasu oraz udoskonalenie umiejętności podejmowania decyzji i zastanawiania się nad konsekwencjami. Gra pomaga również w doskonaleniu koordynacji wzorkowo-ruchowej oraz rozwija refleks i sprawności manualna.

**2.3. Ustalenia dotyczące środowiska**

Gra zostanie napisana w języku C++ (wraz z bibliotekami zewnętrznymi np. Allegro 5) z użyciem Virtual Studio 2015 na komputerze prywatnym. Program zostanie przetestowany z działającą klawiatura zapewnienia bezproblemowej pracy z programem na komputerze klienta.

**2.4. Relacje do innych systemów**

Gra będzie współpracować z systemami operacyjnymi firmy Microsoft tj. Windows 7, 8, 10.

**2.5. Ogólne ograniczenia**

W grze będzie występować ograniczenie prędkości poruszania się postaci oraz ograniczone pole chodzenia ( mapa).

**2.6. Opis modelu**

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

3. Specyficzne wymagania

**3.1. Wymagania dotyczące funkcji systemu**

Gra powinna być przejrzysta dla użytkownika oraz powinna działać w sposób szybki i niezawodny. Jeśli to konieczne instrukcja korzystanie z funkcji gry powinna być wytłumaczona w programie.

**3.2. Wymagania dotyczące wydajności systemu**

Gra powinna reagować poprawnie na działania użytkownika. Nie powinna się zawieszać.

**3.3. Wymagania dotyczące zewnętrznych interfejsów**

Gra wymaga użycia klawiatury.

**3.4. Wymagania dotyczące wykonywanych operacji**

Poruszanie się postacią w prawo, lewo, górę oraz dół.

**3.5. Wymagania dotyczące wymaganych zasobów**

Nie dotyczy

**3.6. Wymagania dotyczące sposobów testowania.**

Do testu gry będzie potrzebny komputer korzystający z systemu operacyjnego firmy Microsoft np.: Windows 10 (zalecany) oraz klawiatura.

**3.7. Wymagania dotyczące dokumentacji**

Nie dotyczy

**3.8. Wymagania dotyczące ochrony**

Nie dotyczy

**3.9. Wymagania dotyczące przenośności**

Nie dotyczy

**3.10. Wymagania dotyczące jakości**

Gra powinna być wykonana w sposób estetyczny oraz nieurażający żadnego użytkownika.

**3.11. Wymagania dotyczące niezawodności**

Gra nie powinna zawieszać się oraz działać w inny sposób niż ten poddany w instrukcji. W razie błędów powinna odpowiednio zareagować (wyświetlenie odpowiedniego komunikatu).

**3.12. Wymagania dotyczące pielęgnacyjności**

Nie dotyczy

**3.13. Wymagania dotyczące bezpieczeństwa**

Nie dotyczy

4. Dodatki

**4.1. Historia edycji dokumentu**

Aktualnie brak

**4.2. Harmonogram pracy nad projektem**

|  |  |
| --- | --- |
| Data | Zadanie |
| 22.11.16 | Stworzenie Ekranu Startowego(Menu) |
| 29.11.2016 | Kontynuacja Tworzenia Ekranu Startowego + Stworzenie Mapy |
| 6.12.2016 | Kontynuacja wcześniejszych etapów +Stworzenie Postaci/Stworzenie grafiki |
| 13.12.2016 | Tworzenie Dodatków np.: życie |
| 20.12.2016 | Dodanie przeszkód// Ostatecznie skonczone |
| 10.01.2017 | Dopieszczanie szczegółów, dodanie potrzebnych komunikatów |
| 17.01.2017 | Testy gry oraz poprawa kodu jeśli to potrzebne// Nowa mapa i przejście, szczegoly kolizji, |
| 24.01.2017 | Finalne porządkowanie kodu//ranking |