Спецификация требований к программному обеспечению  
для  
«Гоночные танки»

[1. Введение 3](#_Toc3021613)

[1.1 Цель 3](#_Toc3021614)

[1.1.1 Условные обозначения документов 3](#_Toc3021615)

[1.2 Предполагаемая аудитория 3](#_Toc3021616)

[1.3 О проекте 3](#_Toc3021617)

[2. Общее описание 4](#_Toc3021618)

[2.1 Перспектива продукта 4](#_Toc3021619)

[2.2 Особенности продукта 4](#_Toc3021620)

[2.3 Пользовательские классы и свойства 4](#_Toc3021621)

[2.4 Рабочая среда 4](#_Toc3021622)

[2.5 Ограничения проектирования и реализации 4](#_Toc3021623)

[2.6 Документация пользователя 4](#_Toc3021624)

[2.7 Зависимости 4](#_Toc3021625)

[3. Системные функции 5](#_Toc3021626)

[3.1 Функции системы 5](#_Toc3021627)

[4. Требования к внешнему интерфейсу 6](#_Toc3021628)

[4.1 Пользовательский интерфейс 6](#_Toc3021629)

[4.2 Аппаратный интерфейс 6](#_Toc3021631)

[4.3 Программный интерфейс 6](#_Toc3021632)

[4.4 Интерфейс связи 6](#_Toc3021633)

[5. Другие не функциональные требования 7](#_Toc3021634)

[5.1 Требования к производительности 7](#_Toc3021635)

[5.2 Требования безопасности 7](#_Toc3021636)

[5.3 Атрибуты качества программного обеспечения 7](#_Toc3021637)

[6. Другие требования 8](#_Toc3021638)

[6.1 Приложение A: Список проблем 8](#_Toc3021639)

[6.2 Приложение B: Модели анализа 8](#_Toc3021640)

# Введение

# Цель

Разработка игрового ПО под название «Гоночные танки» версии 1.0.0. Данный проект предназначен для развлекательных целей. Проект представляет собой гоночную игру, целью которой является достигнуть конечной точки.

# Условные обозначения документов

При написании ТЗ был использован стандарт IEEE STD 830-1998.

Более высокие требования наследуются подробными требованиями.

# Предполагаемая аудитория

Данный документ предназначен для: разработчиков, руководителя проекта, пользователей и тестировщиков.

# О проекте

Основная цель игры – добраться до финиша первым!

Проект служит исключительно в развлекательных целях, для веселого проведения свободного времени.

# Общее описание

В игре предоставлен выбор различных танков, возможность выбора окраски танка, выбор карты.

Так же имеются множество задач, за достижение которых игрок будет получать баллы в определенном количестве, за баллы игрок может покупать различного вида раскрасок.

Карты имею Check-points, достигнув их, игрок имеет возможность восстановится на последней и продолжить игру, если случилась авария или нет возможности выбраться откуда-либо.

# Перспектива продукта

В перспективе данный продукт должен набрать популярность среди любителей танковых игр.

# Особенности продукта

# Пользовательские классы и свойства

# Рабочая среда

Unity, css, Photoshop.

# Ограничения проектирования и реализации

# Документация пользователя

README.txt

# Зависимости

# Системные функции

# Функции системы

# Требования к внешнему интерфейсу

# Пользовательский интерфейс

Интерфейс понятен и прост в понимании, состоит из выбора карт, танка, окраски танка. Содержит главные настройки по типу: громкость, музыка, разрешение, качество.

# Аппаратный интерфейс

Шина (компьютер), клавиатура, мышь.

# Программный интерфейс

Будет дополняться по ходу разработки продукта.

# Интерфейс связи

Локальная сеть, интернет со скорость от 256 Кбит/c.

# Другие не функциональные требования

# Требования к производительности

Операционная система: Windows XP, Vista, 7, 8, 10.

Процессор (CPU): c двумя и более физическими ядрами

Оперативная память (RAM): 512 мб

Видеоадаптер: GeForce 6800 / ATI HD 2400 XT с 256 MБ памяти.

Разрешение экрана: 1920х1080.

Свободное место на жёстком диске: ~5 ГБ.

# Требования безопасности

- площадь рабочего места 3х3 м.;

- соблюдение комнатной температуры;

- достаточная освещённость;

- расположение монитора на расстоянии вытянутой руки;

- соблюдение времени нахождения за ПК;

# Атрибуты качества программного обеспечения

Функциональность, надёжность, практичность, производительность, удобство, переносимость.

# Другие требования

# Приложение A: Список проблем

# Приложение B: Модели анализа