



SPECYFIKACJA WYMAGAŃ

1. Wstęp

Dokument jest specyfikacją wymagań popularnej gry w „statki”. Aplikacja napisana w oparciu o architekturę klient-serwer pozwoli na dwuosobową rozgrywkę między dwoma graczami.

1.1. Cele

- 1.1.1. Wykonanie projektu na zaliczenie przedmiotu o nazwie „Projekt zespołowy”
- 1.1.2. Ma on na celu nauczyć nas pracy w grupie, gospodarowania czasu oraz tworzenia dokumentacji projektowej.
- 1.1.3. Stworzenie gry sieciowej, dającej możliwość przeprowadzenia rozgrywki między dwoma osobami

1.2. Definicje, akronimy i skróty

Gracz – użytkownik aplikacji znający zasady oraz obsługę gry,

Klient-serwer - określenie oznaczające architekturę systemu komputerowego, umożliwiającą korzystanie z baz danych i aplikacji. Serwer zapewnia usługi dla klientów, którzy komunikują się z serwerem za pomocą wysłanego żądania.

„Statki” - gra polegająca na ustawieniu statków, a potem zestrzeleniu wszystkich statków przeciwnika z planszy. Strzały odbywają się na zmianę. Wygrywa ten, który pierwszy zestrzeli statki przeciwnika.

Statki – pola na planszy o konkretnych współrzędnych.

Plansza – pole 10x10 oznaczona w poziomie polami od 1 do 10 oraz w pionie od A do J.

Strzały – wybranie pola o współrzędnych ograniczonych obszarem planszy.



2. Ogólny opis

2.1. Walory użytkowe i przydatność projektowanego systemu

Aplikacja będzie zaprojektowana w ten sposób, aby osoba korzystająca z aplikacji, nie miała problemów z jego obsługą.

2.2. Ogólne możliwości projektowanego systemu

Aplikacja będzie umożliwiała:

2.2.1 Rywalizację z innym graczem przez sieć

2.3. Charakterystyka użytkowników

Potencjalny użytkownik -> osoba w dowolnym wieku, potrafiąca obsługiwać prostą aplikację okienkową. Zalecany wiek użytkownika powyżej 8lat.

2.4.Charakterystyka Klienta

Potencjalni Klienci -> Potencjalnymi Klientami są osoby w dowolnym wieku zdecydowani na zakup oraz korzystanie z naszej aplikacji.

3. Funkcje.

3.1 Ekran powitalny:

3.1.1 Podaj ip serwera,

3.1.2 Wybierz nazwę użytkownika ,

3.1.3 Wybierz awatar użytkownika prezentowanego podczas rozgrywki,

3.2 Przygotowanie rozgrywki:

3.2.1 Rozmieszczenie statku – losowe,

3.2.2 Rozmieszczenie statku – ręczne,

3.2.2.1 Wybranie rodzaj statku,

3.2.2.2 Wybranie pozycje statku,

3.2.3 Czyszczenie planszy,

3.3 Rozgrzywka:

3.3.1 Wybranie rodzaju strzału,

3.3.2 Wybranie konkretnego pola, gdzie ma paść strzał,



3.3.3 Możliwość wysyłania wiadomości tekstowych między graczami,

3.3.4 Możliwość wysyłania gotowych komunikatów tekstowych,

3.3.5 Możliwość poddania się,

3.4 Zakończenie gry:

3.5 Prezentacja wyników:

3.5.1 Możliwość rewanżu,

3.5.2 Możliwość ucieczki,

4. Ograniczenia.

1 Niezbędne połączenie z internetem,

2 Brak scen przemocy,

3 Platforma docelowa Windows XP lub nowszy, Linux,

4 Zainstalowane środowisko Java SE 7 Runtime Environment,

5. Wymagania нефункционалне.

Gra „Statki” będzie mogła być uruchomiona w środowisku Windows XP lub nowszym oraz Linux. Zapewniona musi być obsługa wyjątków oraz błędów, aby w jak najlepszy sposób ochronić przed nimi użytkownika. Oprogramowanie wymaga uprzednio zainstalowanego środowiska Java SE 6 Runtime Environment. Konieczne będzie wyposażenie aplikacji w krótki i prosty przewodnik obsługi programu oraz instrukcja zasad gry.

Interfejs użytkownika musi zostać zaprojektowany w sposób prosty i zrozumiały, umożliwiając szybką naukę, a także przyjemną obsługę.