

1. Wstęp

Dokument jest specyfikacją wymagań popularnej gry w „statki”. Aplikacja napisania 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:

- 2.1.1. Rywalizację z innym graczem przez sieć
- 2.1.2. Zaliczenie nam przedmiotu
- 2.1.3. Zabicie nudy, chwilę rozrywki

2.3. Charakterystyka użytkowników

Gracz – osoba w dowolnym wieku potrafiąca obsługiwać prostą aplikację okienkową oraz znająca zasady gry w „Statki”.

3. Specyficzne wymagania

3.1. Wymagania funkcjonalne

- 3.1.1. Możliwość wybrania nazwy użytkownika
- 3.1.2. Rozmieszczanie statków na planszy
- 3.1.3. Możliwość zmiany pozycji statku
- 3.1.4. Możliwość resetowania aktualnego rozmieszczenia statków
- 3.1.5. Zestrzeliwanie statków przeciwnika

3.2. Wymagania niefunkcjonalne.

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.