



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 Stworzenie gry sieciowej, dającej możliwość przeprowadzenia rozgrywki między dwoma osobami.
- 1.1.2 Ma on na celu nauczyć nas pracy w grupie, gospodarowania czasu oraz tworzenia dokumentacji projektowej.

1.2 Definicje, akronimy i skróty

„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, przeciwnik stara się trafić we wszystkie te pola.

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.

Rodzaj Strzału – Wybranie rodzaju strzały z dostępnych propozycji, czyli wybranie czy to będzie strzał trafiający 1pole czy np. 5.

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 wysyłanego żądania.

Host – użytkownik będący jednocześnie graczem jak i serwerem.



2. Ogólny opis

2.1 Walory użytkowe i przydatność projektowanego systemu

Aplikacja będzie zaprojektowana zgodnie z zasadami ergonomii.

2.2 Ogólne możliwości projektowanego systemu

Aplikacja będzie umożliwiała rozgrywkę z innym graczem przez sieć.

2.3 Charakterystyka użytkowników

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

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 Utwórz Serwer

3.1.1.1 Wybierz nazwę użytkownika

3.1.1.2 Wybierz awatar użytkownika prezentowanego podczas rozgrywki

3.1.2 Dołącz do istniejącego Serwera

3.1.2.1 Podaj IP serwera

3.1.2.2 Wybierz nazwę użytkownika

3.1.2.3 Wybierz awatar użytkownika prezentowanego podczas rozgrywki

3.1.3 Możliwość wyświetlenia informacji dotyczących gry

3.1.4 Możliwość wyświetlenia informacji dotyczących twórców gry

3.1.5 Zmiana ustawień lokalnych

3.1.5.1 Zmiana ustawień dźwiękowych

3.1.5.2 Zmiana ustawień graficznych

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 Rozgrywka

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 skapitulowania

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 6 Runtime Environment

5. Wymagania нефunkcjonalne

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.