

План разработки приложения «Змейка»

Содержание:

1. Описание конечного продукта
2. Описание команды
 - 2.1 Требования к навыкам команды
 - 2.2 Роли
3. Описание процесса разработки
4. Организация проекта
5. Система контроля версий
6. Используемое ПО для проекта

Описание конечного продукта

Игра «Змейка» является приложением для ПК, созданным для досуга пользователя. Данное приложение не является многофункциональным, на момент создания дополнительные опции не предусмотрены. Возрастные ограничения отсутствуют, возможность установки функции «Родительский контроль» отсутствует. Процесс игры является линейным.

Основной сюжет:

В новом мире рождается существо вида «Змея». Как и все недавно рожденные, она является самого минимального размера. Цель ее существования – это поедание «ягодок». Каждая «ягодка» способствует росту змеи, поэтому змея находится в непрерывном поиске пропитания.

Поле этого мира ограничено, его задает пользователь перед стартом игры. Если змея касается границ поля – игра начинается заново.

Цель игры:

Максимально приблизиться к конечной длине змеи. Данная длина достигается по формуле: ширина поля умножается на длину поля, а затем вычитается периметр. Каждая съеденная ягода добавляет 1 балл к результату пользователя.

Описание команды

Для реализации проекта необходимы следующие навыки:

Этап разработки	Требования к знаниям
План разработки приложения	<ul style="list-style-type: none">- Организаторские навыки- Знание потребностей клиентов
Планирование спецификации	<ul style="list-style-type: none">- Базовые знания Python- Базовые знания ООП и ООА- Знание концепций жизненного цикла программ
Проектирование структуры	<ul style="list-style-type: none">- Продвинутое знание Python- Продвинутое знание ООП и ООА- Продвинутое знание работы с GIT

Программирование	<ul style="list-style-type: none"> - Продвинутое знание Python - Продвинутое знание ООП и ООА - Продвинутое умение работы с GIT - Продвинутое умение в тестировании и отладке ПО
Тестирование	<ul style="list-style-type: none"> - Продвинутое умение в тестировании и отладке ПО - Стремление к совершенству

Данный проект будет реализован программистом – одиночкой. При необходимости будет рассмотрена возможность привлечения внештатных аналитиков для консультации в рамках предложенного бюджета.

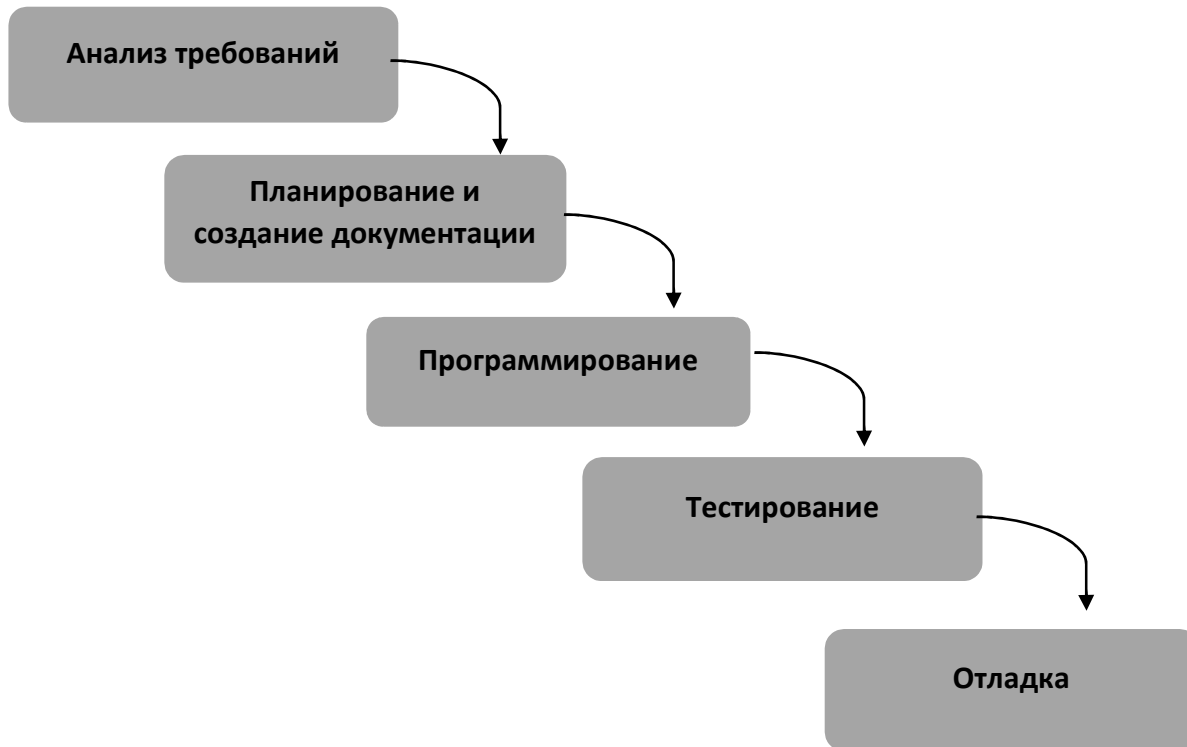
На момент написания документации внешние консультанты отсутствуют.

Разработчик	Лесных Валерия
Функционал	<ul style="list-style-type: none"> - Написание документации - Разработка ПО - Создание дизайна - Тестирование
Навыки	<ul style="list-style-type: none"> - Базовые знания Python - Базовые знания ООП и ООА - Базовые знания GIT и Github - Базовые знания тестирования и отладки ПО
Языки программирования	<ul style="list-style-type: none"> - Python

Описание процесса разработки

Приложение «Змейка» на момент написания данной документации не предусматривает дополнительный функционал, сюжет является линейным. Был разработан график реализации данного приложения, он включает один календарный месяц с момента передачи Заказчиков технического задания. Возможно внесение корректировок в соответствии с техническим заданием и возможностями конкретного разработчика. Конечную версию продукта Заказчик должен получить через удаленный репозиторий Github.

Организация проекта



Система контроля версий

Для реализации данного проекта будет использоваться система контроля версий Git и удаленный репозиторий Github. Перед использованием необходимо зарегистрировать аккаунт по указанной ссылке: <https://github.com/signup?source=login>

По завершению работы данное приложение будет находиться в репозитории по ссылке: https://github.com/Mirrabelko/Snake_by_Valery.git

Используемое ПО для проекта

PyCharm Community Edition 2022.3.1	Используется для написания кода, тестирования и отладки программы
Microsoft Word	Используется для разработки документации и анализа технического задания
Discord	Используется для получения технического задания, а также для согласования этапов с Заказчиком
Git Bash	Для осуществления синхронизации с удаленным репозиторием Github, а также контроля версий в процессе разработки