**Требования к продукту**

«Two Hearts»

История изменений документа

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Дата** | **Автор** | **Внесенные изменения** |
| 14.10.2015 | Н.И. Патюков | Первоначальная версия |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

1. **Требования к программному продукту**
   1. **Системные требования**

REQ\_SYS\_01. Программный продукт должен запускаться и исправно работать на операционной версии Android версии 4.4 и выше.

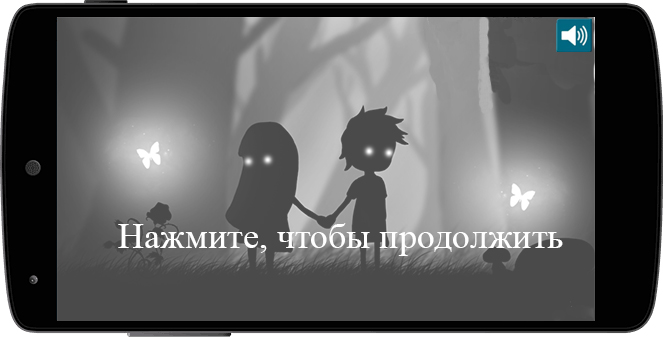
REQ\_SYS\_02. Программный продукт должен исправно работать на Full HD разрешении: 1920x1080 px.

REQ\_SYS\_03. Программный продукт должен устанавливаться в операционной системе при помощи .APK файла.

* 1. **Требования к интерфейсу программного продукта**

REQ\_UI\_01. Запуск приложения должен осуществляться по нажатию иконки.

REQ\_UI\_02. После запуска программного продукта должен открываться стартовый экран с запросом на продолжение (см. Рисунок 1).



Кнопка вкл./откл. звука

Рисунок 1 – REQ\_UI\_02, REQ\_UI\_03

REQ\_UI\_03. Приложение должно включать/отключать звук по нажатию соответствующей кнопки (см. Рисунок 1).

REQ\_UI\_04. Кнопка включения/отключения звука должна менять изображение для уведомления пользователя (см. Рисунок 2).

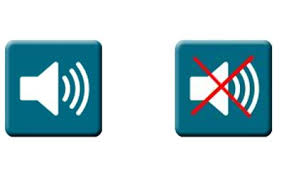
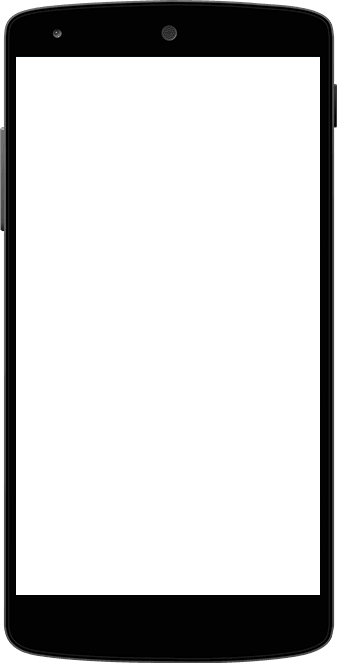


Рисунок 2 – REQ\_UI\_04

REQ\_UI\_05. Передвижение персонажа в левую или правую сторону должно осуществляться при помощи левой части экрана (см. Рисунок 3).



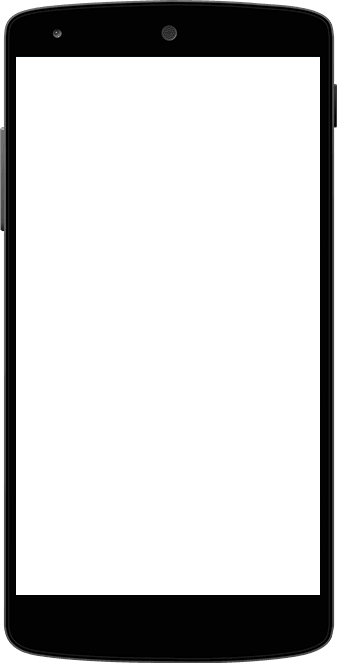
Левая часть экрана

Правая часть экрана

Рисунок 3 – REQ\_UI\_05, REQ\_UI\_06

REQ\_UI\_06. Прыжок персонажа и взаимодействие с игровыми объектами должны производиться при помощи правой части экрана (см. Рисунок 3).

REQ\_UI\_07. Смена игровой локации должна осуществляться при достижении правого или левого края экрана игровым персонажем «Мальчик» или игровым персонажем «Девочка» соответственно (см. Рисунок 4).



Правый край экрана

Левый край экрана

Рисунок 4 – REQ\_UI\_07

REQ\_UI\_08. При выходе или аварийной остановки приложения, оно возобновляет свою работу с последней активной локации.

REQ\_UI\_09. Переключение между игровыми персонажами должно осуществляться при помощи соответствующей кнопки (см. Рисунок 5).



Кнопка паузы

Кнопка смены игрового персонажа

Рисунок 5 – REQ\_UI\_09

REQ\_UI\_10. Кнопка смены игрового персонажа должна отображать персонажа, на которого можно переключиться (см. Рисунок 6).

Рисунок 6 – REQ\_UI\_09

REQ\_UI\_11. Кнопка паузы (см. Рисунок 5) приостанавливает игровой процесс и открывает меню приложения (см. Рисунок 7).

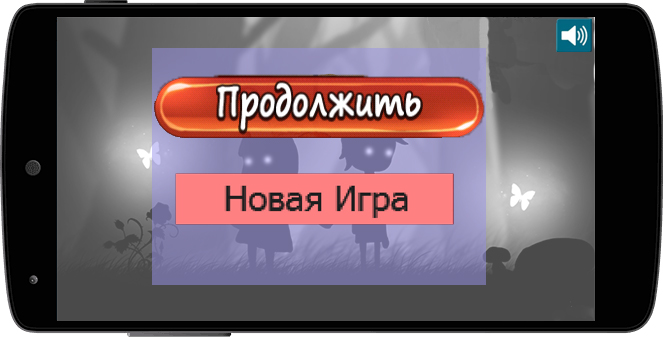


Рисунок 7 – REQ\_UI\_11