***The adventure  
of gen. Shadow***

Dokumentacja Projektu na PJP II

Przemysław Mróz nr. albumu 155824 Informatyka Stosowana sem. III

Spis treści

[1. Wstęp: 3](#_Toc435097236)

[1.1 Cel: 3](#_Toc435097237)

[1.2 Zakres: 3](#_Toc435097238)

[1.3 Definicje, akronimy i skróty: 3](#_Toc435097239)

[1.4 Referencje, odsyłacze do innych dokumentów: 3](#_Toc435097240)

[1.5 Krótki przegląd: 3](#_Toc435097241)

[2. Ogólny opis: 3](#_Toc435097242)

[2.1 Walory użytkowe i przydatność projektowanego systemu: 3](#_Toc435097243)

[2.2 Ogólne możliwości projektowanego systemu: 3](#_Toc435097244)

[2.3 Ogólne ograniczenia: 4](#_Toc435097245)

[2.4 Charakterystyka użytkowników: 4](#_Toc435097246)

[2.5 Środowisko operacyjne: 4](#_Toc435097247)

[2.6 Założenia i zależności: 4](#_Toc435097248)

[3. Specyficzne wymagania 4](#_Toc435097249)

[3.1 Wymagania funkcjonalne (funkcje systemu): 4](#_Toc435097250)

[3.2 Wymagania niefunkcjonalne (ograniczenia) 4](#_Toc435097251)

[4. Harmonogram pracy: 4](#_Toc435097252)

1. Wstęp:
   1. Cel:

Celem projektu jest zaliczenie przedmiotu PJP II, zwiększenie umiejętności programowania oraz możliwość stworzenia od podstaw dużego projektu.

* 1. Zakres:

Projekt będzie grą komputerową autorstwa Przemysława Mróz. Gra powinna się uruchamiać oraz działać prawidłowo.

Gra nie będzie wprowadzała nie powołanych zmian do urządzenia użytkownika. W grze użytkownik będzie miał za zadanie pomóc postaci gen. Shadowa, aby odnaleźć i uratować Eskadrę. Program będzie tworzony na komputery osobiste obsługujące system Windows, możliwe ze z czasem będzie przeniesienie projektu na inne systemu operacyjne, jak i także na inne urządzenia.

* 1. Definicje, akronimy i skróty:

Gen. Shadow- główny bohater

Centrum dowodzenia – punkt startu

Miejsce bitwy Eskadry – punkt docelowy

Przeszkody – statki wroga. Każdą przeszkodę trzeba będzie ominąć bądź zestrzelić, by kontynuować podróż.

* 1. Referencje, odsyłacze do innych dokumentów:

Nie dotyczy.

* 1. Krótki przegląd:

W kolejnych podpunktach specyfikacji będą przedstawiane, zarysy fabularne gry, zarys postaci oraz opisz działania programu i poszczególne wymagania urządzenia, na których program będzie możliwy do uruchomienia.

1. Ogólny opis:
   1. Walory użytkowe i przydatność projektowanego systemu:

Program będzie od początku do końca tworzony przez jedną osobę, nie będzie tworzony na bazie innych projektów, a podobieństwa do innych gier komputerowych będą wynikały jedynie z wspólnych cech gier typu platformowego. Program nie będzie potrzebował innego programu do uruchomienia się i właściwego działania (z wyłączeniem systemu operacyjnego urządzenia).

* 1. Ogólne możliwości projektowanego systemu:

Program będzie wymagał zręczności w poruszaniu postacią.

Użytkownik do poruszania się postacią, będzie potrzebował klawiatury. Program będzie posiadał ścieżkę dźwiękową różnych autorów, do których prawa autorskie wygasły.

* 1. Ogólne ograniczenia:

Brak możliwości korzystania z programu na innych systemach operacyjnych i urządzeniach (np. urządzenie przenośne).

* 1. Charakterystyka użytkowników:

Brak ograniczeń wiekowych i czasowych.

* 1. Środowisko operacyjne:

System Windows

* 1. Założenia i zależności:

Do uruchomienia programu potrzebny będzie komputer osobisty, monitor, klawiatura oraz głośniki.

1. Specyficzne wymagania
   1. Wymagania funkcjonalne (funkcje systemu):

System operacyjny minimalnie Windows XP, wymagania techniczne spełniane przez większość komputerów.

* 1. Wymagania niefunkcjonalne (ograniczenia):

Ograniczone możliwości spowodowane korzystaniem z Visual Studio 2015 Ultimate oraz ograniczenia spowodowane korzystaniem z biblioteki Allegro 5.0.10.

* 1. Zarys fabuły:  
       
     Eskadra gen. Shadowa została zaatakowana. On sam aktualnie przebywa w Centrum dowodzenia. Gen. Shadow ma za zadanie odszukanie i uratowanie Eskadry.
  2. Sterowanie:

Postacią będzie można kierować za pomocą klawiatury,

Spacja - strzał,

Strzałka w bok (w lewo, w prawo) – poruszanie,

1. Harmonogram pracy:

* I tydzień – stworzenie postaci;
* II tydzień – tworzenie sterowania postacią ;
* III tydzień – tworzenie przeciwników oraz otoczenia;
* IV tydzień – stworzenie kolizji obiektów i logiki;
* V tydzień – próba stworzenia animacji startowej projektu oraz krótką instrukcje dla użytkownika;
* VI tydzień – łączenie wszystkich elementów projektu, poprawki w bitmapach;
* VII tydzień – końcowe poprawki;
* VIII tydzień oddanie projektu do prowadzącego zajęcia;

Podczas tworzenia projektu harmonogram może uleć zmianie, jednakże osoba tworząca projekt musi przestrzegać harmonogramu dla pierwszego i ostatniego tygodnia (np. przesunięcia harmonogramu mogą powstać przez dodanie nowych prac do projektu, które na razie nie zostały uwzględnione do specyfikacji przez osobą tworzącą)