*ВСР 2.1 . Ознакомиться со структурой технического задания и разработка технического задания на оснащение рабочего места программиста конкретного структурного подразделения с экономическим обоснованием сделанного выбора.*

Разработка ТЗ для программиста на примере разработки игры в компании Blacksteinn.

Нет **четкого списка требований**, которому должна удовлетворять документация. Поэтому разработка ТЗ приостанавливается задолго до приближения к ее полноте. В итоге следующий этап разработки начинается без ТЗ, в надежде, что ТЗ будет дописана по ходу, или даже по итогам разработки.

1. Русский язык. (Никаких искаженных английских терминов.)
2. Никаких общих слов типа:
   * все возможные варианты
   * карта придумывается компьютером
   * взаимодействие различных объектов
   * после всех действий и т.д.
3. Все названия видов сущностей(классов) должны иметь:
   * русское название (для игрока)
   * английское (для кода)
   * краткое описание (расшифровка/подсказка/комментарий)
4. Сущность должна иметь только одно название. (Чтобы “броня” не превращалась на другой странице в “армор” или “щит”).
5. Предложения должны быть полными и понятными читателю без пристального изучения контекста. (Не надо подразумевать, что читатель сам догадается до того, что подразумевал автор)
6. Все что можно измерить, должно быть измерено.
   * размеры картинки в пикселях и байтах
   * количество столбцов и клеток в таблице
   * количество символов в текстовом поле
   * количество оружия на уровень
   * время сессии и т.д.

**Первый этап написания ТЗ:**

Описание предметной области, ее формализация в понятных программистам терминах.

* База данных (метаданные)
* список типов объектов
* характеристики объектов
* связь/зависимость между объектами
* Бизнес-процессы (полный игровой цикл)
* список процессов (сценарии работы)
* список функционала (что должен уметь)
* список ожидаемых изменений (что вообще может быть)

**Второй этап написания ТЗ:**

Как должен выглядеть/работать продукт для всех типов пользователей (игроки и администраторы).

* Интерфейс (визуальная часть)
* список экранов игры с названиями (или группы элементов)
* список элементов на каждом экране с названиями и текстом подсказок
* описание поведения элементов (подмигивание, подсказка, блокирование, всплывающие диалоги и т. д.)
* Админка (управление)
* сервер (жизненные/системные показатели )
* игровой контент(распродажи, квесты, вещи, магазины, локации и т.д.)
* игровые данные(контент генерируемый игроками)
* статистика и отчеты (какую статистику нужно собирать?)

**Третий этап написания ТЗ:**

Как мы собираемся это все делать.

* Исследование необходимых технологий
* Список требований к каждой технологии
* Описание тестов/демонстрации работы каждой технологии
* Список будущих требований/возможных проблем (что дальше?)
* Список требований к разным видам контента(ресурсов) для игры (длинна названий квестов, разновидности спецэффектов, размеры видеороликов и т.д.).
* Список небходимых инструментов для работы с контентом (редактор карт, админка квестов).
* Расстановка приоритетов по задачам.
* Требования к первой работающей сборке (что должен уметь первый прототип).
* Список остальных итераций разработки проекта с требованиями к их результатам. (Что нужно показать в конце каждого этапа, чтобы закончить его)