

#### **Лабораторная работа 4.**

**1. Разработайте спецификацию пользовательских требований к системе на основе первичной информации, полученной от заказчика. Спецификация должна содержать текстовые описания и быть проиллюстрирована UML-диаграммами.**

***Запись беседы с будущим пользователем системы (то, как заказчик видит продукт - AS IS):***

Хочу игру «Виселица», чтобы можно было играть с компьютером или с другом и угадывать по буквам слова.

За отгаданное слово начисляются очки, пусть они зависят от количества букв и сложности слова.

Если с компьютером, то пусть можно будет выбирать категории слов (ну там «Природа», «Спорт», «наука какая-нибудь» и т.д.). И сложность слов, редкие, малоизвестные слова пусть дают больше очков.

Хорошо, если бы была возможность получать по каждому слову подсказку в виде текста, например, какое-то ограниченное количество раз и за это выигранные очки снижаются.

И если подряд несколько слов проиграно, то какие-то очки снимаются пусть, или, если нет очков, то пусть ограничения какие-то будут (не все категории доступны или сложность только низкая на несколько раундов, например).

И все отгаданные слова у игрока чтобы запоминались и второй раз ему их уже не предлагать.

Если играть с другом, то чтобы один мог загадать слово, а другой его отгадывал. И очки чтоб начислялись отгадавшему или тому кто загадал, если слово не отгадано.

Если загаданного игроком слова не в словаре, то он должен указать категорию и сложность.

За всем должен какой-нибудь администратор/модератор/арбитр следить.

Он словари может составлять, добавлять, изменять. Новые слова, которые игроки в играх между собой задают, он постепенно проверяет и добавляет в общий словарь игры.

Надо чтобы игрок, если увидел ошибку в словах, мог ему написать, и он должен ответить – принято замечание или отклонено.

Если в паре играют и есть спорная ситуация (слово там неграмотно задали или категорию), то арбитр должен решить ее в чью-то пользу и очки за этот сеанс перераспределить.

По мере отгадывания надо чтобы виселица рисовалась со стилизованным человечком или можно животным каким-нибудь (котом, мышью, жуком каким-то). За каждую неправильную букву – один элемент на картинке появляется. Если успел все буквы угадать – выиграл слово. Как только повесился – игра закончена, слово проиграно.

Кстати, по виду «вешаемого» можно было бы еще сложность регулировать: колобок или рыбка какая-нибудь золотая, так сразу вешается, меньше ошибок можно сделать, а кто-то с большим набором конечностей – дольше. Ну это, наверно, можно не сразу реализовать, попозже.

**1а\*. Как опытный бизнес-аналитик предложите функциональные улучшения системы, упущенные заказчиком (TO BE)**