1. ***Введение***

HandsUp – многопользовательская хот-сит мобильная игра, рассчитанная на несколько игроков (от 2). Смысл игры будет заключаться в следующем: один из игроков, далее будем называть его «ведущим» стартует игру и прикладывает телефон ко лбу. Через определённое время запускается таймер и остальным игрокам по очереди показываются слова. Задача других игроков – не используя само слово и его однокоренных слов объяснить ведущему, что за слово написано. Если ведущий назвал слово, остальные игроки говорят ему, что он отгадал слово, далее ведущий наклоняет телефон вниз и возвращает в исходное состояние (телефон приложен ко лбу). Далее на экране появляется следующее слово. И так до окончания таймера. Также у ведущего есть возможность пропустить слово, наклонив телефон вверх и вернув в исходное положение. В таком случае количество отгаданных слов не увеличивается. Общая задача для всех игроков – сделать так, чтобы ведущий отгадал как можно больше слов.

HandsUp – игровое приложение на некоммерческой основе.

1. ***Требования пользователя***
   1. *Программные интерфейсы*

Используемые сервисы: PlayFab – серверное решение для онлайн-игр. Будет использоваться в игре для получения/обновления данных (наборы слов) на старте приложения.

* 1. *Интерфейс пользователя*

Интерфейс пользователя на начальной стадии будет состоять из 3 экранов.

*2.2.1 Экран главного меню*. Здесь игрок сможет задать количество секунд для таймера. Также тут будет располагаться кнопка «Старт» переводящая игрока во второй экран

*2.2.2 Экран игры*. На старте экрана идёт отсчёт до начала игры. После появляются таймер и слова. Игрок может влиять на смену слов «кивком» телефона вверх либо вниз. Также присутствует кнопка «Вернуться», которая переводит пользователя в экран главного меню. По окончанию таймера игрок переводится в экран результатов.

*2.2.3 Экран результатов*. На экране показывается количество отгаданных слов и две кнопки: рестарт (переводит нас в экран игры) и «Меню» (переводит нас в главное меню игры).

*2.3 Характеристики пользователей.*

Игра подходит для всех людей, обладающим навыком речи. Для игры требуется наличие минимум 2 людей.

*2.4 Предположения и зависимости*

В случае спроса из нерусскоязычных стран возможно игру придётся локализовать. Также в случае, если возникнет спрос со стороны игроков, придётся добавить разделение всех слов по жанрам и соответствующий экран для его выбора (либо его совмещение с экраном главного меню).

1. ***Системные требования***

Игра должна быть реализована на Unity3d с использованием C#. Конечный результат - .apk файл с игрой, адаптированный для мобильных устройств на ОС Android. Спроектировать игру следует с использованием необходимых диаграмм (классов, активностей и т.д.) для более качественной реализации продукта.

Тестирование продукта будет проводиться в нерабочее время участниками команды, реализующими продукт (пока что – только мной). В виду несложной игровой логики ожидается безотказная работа приложения.

* 1. *Функциональные требования*

В игре должны быть реализованы следующие возможности:

1. Изменение таймера
2. Пометка текущего слова как отгаданного
3. Пропуск слова
4. Предоставление игроку результатов игры
5. Рестарт игры
6. Возможность у игрока подготовиться к старту игры
   1. *Нефункциональные требования*

Ожидается, что продукт будет совместим с любым мобильным устройством на базе ОС Android 4.0 или старше. Учитывая, что продукт является игровым приложением и от корректности его работы не зависят человеческие жизни и здоровье людей, требований к его надёжности не предъявляется. Однако для успешной монетизации в будущем (после формирования спроса) необходима безотказность работы (свести к нулю количество «вылетов», «фризов», «лагов», неправильных интерпретаций действий игрока и т.д.).