01-Vision

**Мобильная IDLE-игра**

**Видение**

**Версия <1.0>**

**Лист изменений**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Дата** | **Версия** | **Описание** | **Авторы** |
| <15/фев/22> | Рабочая, v 1.0 | Отчёт о выполнении лабораторной работы № 1 | Е.Р.Кибок  С.А.Корбут  П.В.Сякачёв[1](#_bookmark0) |

1. Представленный в примере материал составлен на основе результатов оформления отчётов по лабораторным работам

Е.Р.Кибоком, С.А.Корбутом, П.В.Сякачевым, студентами 3 курса факультета компьютерных систем и сетей БГУИР, 2022 г, Минск.

**Содержание**

1. [Введение](#_bookmark1) 4
   1. [Цель](#_bookmark1) 4
   2. [Контекст](#_bookmark1) 4
   3. [Определения, акронимы и сокращения](#_bookmark1) 4
   4. [Краткое содержание](#_bookmark1) 4
2. [Позиционирование](#_bookmark1) 4
   1. [Деловые преимущества](#_bookmark1) 4
   2. [Определение проблемы](#_bookmark1) 4
   3. [Определение позиции изделия](#_bookmark3) 5
3. [Описания пользователей](#_bookmark4) 6
   1. [Сведения о пользователях](#_bookmark4) 6
   2. [Пользовательская среда](#_bookmark4) 6
   3. [Профиль пользователя](#_bookmark4) 6
   4. [Ключевые потребности пользователей](#_bookmark4) 6
4. [Краткий обзор изделия](#_bookmark6) 6
   1. [Контекст использования системы](#_bookmark6) 6
   2. [Предположения и зависимости](#_bookmark6) 6
5. [Возможности продукта](#_bookmark6) 7
   1. [Накопление основной игровой денежной единицы](#_bookmark6) 7
   2. [Накопление дополнительной игровой денежной единицы](#_bookmark6) 7
   3. [Покупка улучшений за игровые денежные средства](#_bookmark6) 7
   4. [Просмотр количества игровых денежных средств](#_bookmark6) 7
   5. [Прохождение ежедневных испытаний](#_bookmark7) 7
   6. [Отслеживание игрового прогресса](#_bookmark7) 7
   7. [Сохранение игрового прогресса](#_bookmark7) 7
   8. Сброс игрового прогресса 7
6. [Ограничения](#_bookmark7) 7
7. [Показатели качества](#_bookmark7) 7
   1. [Применимость](#_bookmark7) 7
   2. [Надежность](#_bookmark7) 7
8. [Другие требования к изделию](#_bookmark7) 8
   1. [Применяемые стандарты](#_bookmark7) 8
   2. [Системные требования](#_bookmark7) 8
   3. [Эксплуатационные требования](#_bookmark7) 8
9. [Требования к документации](#_bookmark8) 8
10. [Маркировка и пакетирование](#_bookmark8) 8

**Видение**

# Введение

## Цель

Цель создания этого документа состоит в том, чтобы собрать, проанализировать и определить высокоуровневые потребности и возможности *мобильной IDLE-игры.* Документ акцентирует внимание на возможностях, необходимых целевым пользователям, и на том, почему эти потребности существуют. Подробности того, как *мобильная IDLE-игра* выполняет эти потребности, будут детализированы в прецедентах и дополнительных спецификациях.

## Контекст

Настоящий документ разрабатывается в рамках развития компании «MobGame».

## Определения, акронимы и сокращения

Основные определения приведены в документе « Приложение 1. Глоссарий проекта»[2](#_bookmark2).

## Краткое содержание

Документ описывает высокоуровневые требования к мобильной IDLE-игре. Указаны основные деловые преимущества рассматриваемого в Видении решения, сформулированы ключевые проблемы и способы их решения, приведены характеристики пользователей приложения, возможности приложения, ограничения, показатели качества и другие требования к продукту.

# Позиционирование

## Деловые преимущества

В настоящее время существует множество IDLE-игр, которые находятся в свободном пользовании. В сравнении с имеющимся, новое решение позволит сэкономить денежные средства пользователя, увеличить время активного игрового процесса и уменьшить временной порог вхождения в игровой процесс для всех пользователей.

## Определение проблемы

|  |  |
| --- | --- |
| Проблема | Небольшое время удержания игрока в приложении |
| затрагивает | Всех пользователей |
| Ее следствием является | Незаинтересованность приложением, уменьшения пользовательского охвата компании |
| Успешное решение | Избавление от факторов, мешающих игровому процессу, упрощение игрового процесса. |

1. В момент оформления первой лабораторной работы документ «Глоссарий» представляется студентом в черновом варианте;

допустимо изложение базовой терминологии непосредственно в разделе 1.4. Видения.

|  |  |
| --- | --- |
| Проблема | Большой временной порог вхождения в игровой процесс |
| Затрагивает | Всех пользователей |
| Ее следствием является | Возможная потеря интереса к приложению |
| Успешное решение | Исключение ошибок, упрощение игрового процесса |

|  |  |
| --- | --- |
| Проблема | Необходимость вложения денежных средств |
| Затрагивает | Всех пользователей |
| Ее следствием является | Возможная потеря интереса к приложению, уменьшения пользовательского охвата компании |
| Успешное решение | Построение игрового процесса без необходимости чрезмерного вливания денежных средств, отсутствие рекламы |

|  |  |
| --- | --- |
| Проблема | Большой размер приложения |
| затрагивает | Пользователей маломощных мобильных устройств |
| Ее следствием является | Уменьшения пользовательского охвата компании, удаление приложения |
| Успешное решение | Оптимизация кода приложения, упрощение графического интерфейса приложения |

## Определение позиции изделия

|  |  |
| --- | --- |
| Для | Компании «MobGame» |
| которой | Требуется увеличить пользовательский охват для мобильных приложений |
| (Название продукта) | IDLE Game |
| который | Прост в плане игрового процесса, обладает низкими системными требованиями |
| В отличие от | Аналогичных приложений доступных для скачивания |
| наш продукт | Абсолютно бесплатен и без рекламы |

# Описания пользователей

## Сведения о пользователях

У приложения существует только один тип пользователя, который называется пользователь.

## Пользовательская среда

В настоящее время пользовательский охват компании составляет 500 человек. Увеличение пользовательского охвата до уровня в 10 000 человек планируется в течении 1 года.

Разумное время загрузки приложения составляет 10 секунд от момента запуска приложения. Желаемое время активного нахождения в игре – 1 час в сутки. Операционная система: Android (версии 6.0 и выше).

## Профиль пользователя

|  |  |
| --- | --- |
| **Типичный представитель** | **Человек** |
| **Описание** | Пользователь приложения, наделенный правами на считывание информации и возможности вносить ограниченные изменения, согласно замыслу создателей приложения. |
| **Тип** | Пользователь |
| **Ответственности** | Осуществлять игровой процесс. |
| **Критерий успеха** | Положительный отзыв на установленное приложение, пользователь в течении 1 месяца активно участвует в игровом процессе. |

## Ключевые потребности пользователей

Пользователь затрачивает большое количество времени на ознакомление со всеми возможностями игры, также теряет его во время просмотра рекламы и тратит деньги на преодоление завышенных требований во время игрового процесса. Соответственно, он нуждается в мобильной игре, которая позволит обойти все вышеперечисленные проблемы, а компания «MobGame» нуждается в увеличении количества пользователей, использующих приложения этой компании.

# Краткий обзор изделия

## Контекст использования приложения

Приложение является законченной независимой разработкой.

## Предположения и зависимости

Приложение не будет иметь ограничений касательно территориальной локализации.

# Возможности продукта

## Накопление основной игровой денежной единицы

Возможность накопления основной игровой валюты во время активного игрового процесса, а также, при определенных условиях, вне активного игрового процесса, т.е. при не запущенном приложении.

## Накопление дополнительной игровой денежной единицы

Возможность накопления дополнительной игровой валюты исключительно во время активного игрового процесса.

## Покупка улучшений за игровые денежные средства

Возможность улучшения средств накопления основной и дополнительной денежной единиц за счет вышеуказанных денежных средств.

## Просмотр количества игровых денежных средств

Возможность отслеживать количество основных и дополнительных денежных средств.

## Прохождение ежедневных испытаний

Возможность получения бонусов для накопления игровых денежных средств благодаря прохождению небольших ежедневных заданий.

## Отслеживание игрового прогресса

Возможность отслеживания пользователем своего прогресса в игре в виде получения достижений, связанных с игровым процессом.

## Сохранение игрового прогресса

Возможность сохранения и восстановления всех основных вышеупомянутых параметров игры для продолжения игры в другое время, переноса прогресса в приложение другого мобильного устройства.

**5.8 Сброс игрового прогресса**

Возможность обнуления всего игрового прогресса по желанию пользователя.

# Ограничения

Приложение изначально должно быть настроено таким образом, чтобы пользователь после установки игры мог моментально приступить к игровому процессу.

# Показатели качества

## Применимость

* + - Время, необходимое для тонкой настройки интерфейса игрового приложения для пользователя – 1 минута.
    - Время автоматического сохранения игрового прогресса – не более 15 секунд.
    - Время отклика игры на внесенные изменения – не более 0.2 секунд.

## Надежность

* + - Возможность изменения параметров, связанных с непосредственным игровым процессом, пользователем не заложенным компанией-производителем способом – отсутствует.
    - Максимальная норма ошибок или дефектов – 1 ошибка на тысячу строк кода

# Другие требования к изделию

## Применяемые стандарты

Приложение должно разрабатываться согласно стандартам ISO 9000-й серии.

## Системные требования

Минимальные системные требования для устройства:

* + - 1 Gb памяти
    - 50 Mb свободного пространства памяти
    - Процессор с тактовой частотой 1 GHz
    - Операционная система Android (версии 6.0 и выше).

Минимальные системные требования для разработки:

* + - Visual Studio (версии 2015 и новее)
    - Unity (v2020.3.24f и выше)
    - C# (от 6.0)

## Программные требования

Минимальные программные требования:

* + - Наличие сервисов Google Play со стороны пользователя

## Эксплуатационные требования

Приложение должно иметь доступ к памяти мобильного устройства, на котором будет установлена данная программа, также оно должно иметь возможность изменять содержимое памяти этого устройства.

Приложение будет оптимизировано под разрешение 1080x1920. При отличающемся от вышеуказанного разрешении экрана корректная работа интерфейса не гарантируется.

# Требования к документации

В приложении должен быть представлен раздел «О приложении». В этом разделе должна быть представлена информация о приложении, авторах, возможности обратной связи пользователя с создателями данного приложения. Вся информация для осуществления игрового процесса должна быть включена в интерфейс игры.

# Маркировка и пакетирование

Система будет распространяться через интернет в виде архивного исполняемого файла-приложения для Android в формате .apk.

Инсталляционная программа должна включать общее лицензионное соглашение, и, информацию об авторских правах.