## Követelmény Specifikáció

### Áttekintés

Alkalmazásuk célja a logika, kéz- szem koordináció, és reflekszek fejlesztése játékos úton.   
Alkalmazásunk rendelkezik egyszerű visszajelzési módszerekkel mintpéldául pontszámláló.

### Jelenlegi helyzet

A játékos tanítás az egyik legegyszerűbb módja a gyerekek érdeklődésének felkeltésére, így alkalmazásunkat nem csak az oktatás során hanem szabadidejükben is használják.

### vágyálom rendszer

Egy Snake játékot szeretnénk készíteni ami készség fejlesztő és szórakoztató. Olyan elemekkel mint például: rangsor pontszámok alapján, nehézségi szint.

### Funkcionális követelmények

A játéknak jól védetnek kell lennie,hogy ne tudjanak bele piszkálni vagy felülírni, meggátolva így a csalást és a nem megfelelő felhasználást.

### Rendszerre vonatkozó törvények,szabványok

A játék ingyenesen elérhető, freeware szoftver, ami azt jelenti hogy bárki letöltheti és használhatja de a forráskódot csak és kizárólag a készítők nyithatják meg.

### Jelenlegi üzleti folyamatok modellje

Mi ezzel a programmal nem szeretnénk leváltani semmit, csak szeretnénk hogy ha egy nagyobb cég felfigyelne a tudásunkra.

### Követelménylista

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Modul** | **ID** | **Név** | **v.** | **Kifejtés** |
| Felület | I1 | Fő ablak | v0.01 | Ablak ahol a játék megjelenik(800x800). |
| Felület | I2 | Információ | v0.01 | A jelenlegi és mindenkori legmagasabb pontszám megjelenítése. |
| Játék mechanika | I3 | Karakter mozgása | v0.01 | A “Snake” karakter a felhasználó által megadott irányba mozgatja. |
| Játék mechanika | I4 | Pont szerzés | v0.02 | A “Snakk” áthelyezése és a pontszám az információs felületen való növelése. |
| Játék mechanika | I5 | Játék vége | V0.02 | A program újraindítása, az alapértelmezett beállításokkal. A pontszám nullázása. |