SVEUČILIŠTE U RIJECI

**TEHNIČKI FAKULTET**

Prijediplomski sveučilišni studij računarstva

Izvješće za projekt iz kolegija „Programsko inženjerstvo“

**Specifikacije zahtjeva za “GameHub”**

Denis Ibiši, 0069093435

Boris Trifunović, 0069092191

Luka Capan, 0069093872

Luka Viljušić, 0069093456

Rijeka, travanj 2024.

**Sadržaj**

[1. Uvod 3](#_Toc949060449)

[1.1 Specifikacija zahtjeva 4](#_Toc572093818)

[1.1.1 Funkcionalnost 4](#_Toc1279808835)

[1.1.2 Vanjska sučelja 4](#_Toc206212839)

[1.1.3 Performanse 4](#_Toc1702361935)

[1.1.4 Aributi 4](#_Toc1613273093)

[1.1.5 Ograničenja zbog implementacije 4](#_Toc846053442)

[2. Literatura 4](#_Toc1918593177)

# **1. Uvod**

## 1.1 Specifikacija zahtjeva

### 1.1.1 Funkcionalnost

Proizvod, u ovom konkretnom slučaju GameHub mora imati mogućnost otvaranja i igranja 3 zasebne igrice. Time se on ponaša kao Gamelauncher. Nakon što se postigne ta funckionalnost pridodati će mu se i sposobnost praćenja performansi igrača u svrhu dodjeljivanja achievmenta kako bi potaknuo igrače da konstanto budu bolji u igranju igrica.

### 1.1.2 Vanjska sučelja

GameHub će imati vanjska sučelja sa igračima(ljudima) i sa vanjskim hardverom tipa miš, tipkovnica, slušalice itd, odnosno sa onim hardverom koji je dizajniran za poboljšavanje iskustva igrača. Također budući da je primarna svrha GameHub-a omogućavanje igranja igrica ljudi će u realnom vremenu biti u interakciji sa softverom sa ciljem igranja igrice, te će u Sketch 'n' Guess igrici čovjek natjecati protiv AI programa u cilju pobjeđivanja igrice. U Minecraft simulaciji bit će dodani igrači koji će međusobno moći igrati igricu, omogućujući suradnju i natjecanje unutar igre.

### 1.1.3 Performanse

GameHub nije veliki softver stoga ćemo se fokusirati da njegove performanse koje se tiču brzine, responzivnosti i brzine odaziva kompenzirati za njegove manjkavosti u drugim segmentima.

### 1.1.4 Atributi

Prilikom stvaranja našeg projekta pazili smo da svi zahtjevi budu specifični, mjerljivi, relevanti, izvedivi i da se mogu testirati i objektivno protumačiti kao pozirivni dodatak za projekt.

### 1.1.5 Ograničenja zbog implementacije

Zbog implementiranja naišli smo na nekolikno graničenja, a to su: tehnička, sigurnosna, kompatibilna i ograničenja radi resursa. Neka od tehničkih ograničenja na koje smo naišli su korištenje isključivo C# programskog jezika budući da radimo u Unity Hub programu. Od kompatibilnih naš Gamehub mora raditi i na Windows OS kao i na Linuxu budući da neki članovi tima koji su isto tako zaduženi za testiranja imaju različite operativne sustave stoga je ključno da naš softver radi na oba operativna sustava.

# **2. Literatura**

**Nema izvora u tekućem dokumentu.**