# Министерство образования Республики Беларусь Учреждение образования «Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники»

Кафедра Электронных вычислительных машин

## Отчет по лабораторной работе № 2 Тема: «РАЗРАБОТКА И ДОКУМЕНТИРОВАНИЕ ТРЕБОВАНИЙ К УЧЕБНОМУ ПРОЕКТУ»

Выполнил: студент группы 150501 Зносок Р.Д.

Проверил: Богдан Е.В.

Минск 2023

# СОДЕРЖАНИЕ

1.	ВВЕДЕНИЕ	3
	ТРЕБОВАНИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ	
	2.1 Программные интерфейсы	
	2.2 Интерфейс пользователя	4
	2.3 Характеристики пользователей	5
	2.4 Предложения и зависимости	5
3	СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ	5
	3.1 Функциональные требования	5
	3.2 Нефункциональные требования	6

## 1. ВВЕДЕНИЕ

Данная программа предназначена для игры в шахматы втроём на одном компьютере. За основу взята настольная игра шахматы на троих.

. . .

#### 2. ТРЕБОВАНИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

#### 2.1 Программные интерфейсы

Хранение данных осуществляется в каталоге файлов игры. Язык написания программы – C++, фреймворк Qt.

#### 2.2 Интерфейс пользователя

При запуске программы пользователь выбирает: начать новую игру или загрузить сохранённую (рисунок 2.1). При выборе «новой игры» открывается окно для ввода имён игроков. При завершении ввода выводится игровое окно, и игра начинается (рисунок 2.2). Если же выбрано «загрузить игру», то после выбора сохранения в программу загружается прогресс игры из файла (рисунок 2.3).

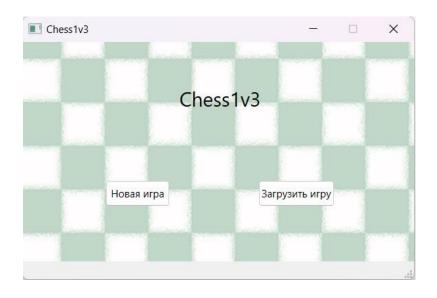


Рисунок 2.1. Стартовое окно программы

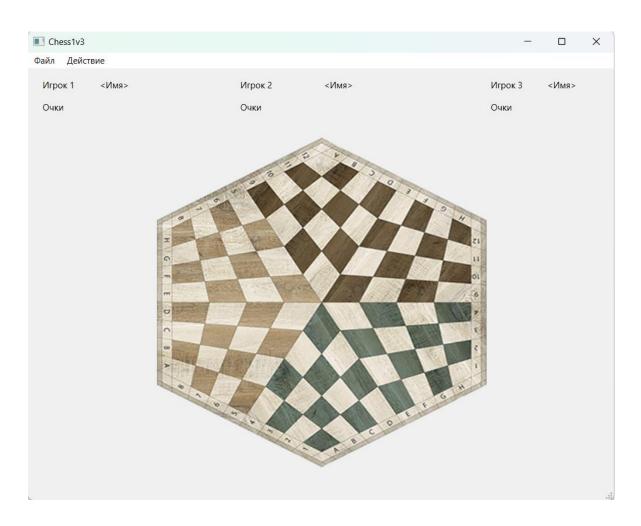


Рисунок 2.2. Окно приложения

#### 2.3 Характеристики пользователей

Игра разработана для использования игроками. Возраст аудитории неограничен, поскольку игра может объединять людей разных поколений.

#### 2.4 Предложения и зависимости

#### 3. СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

### 3.1Функциональные требования

Игра должна в первую очередь предоставлять возможность игры в шахматы и быть способной для взаимодействия троих игроков в одной игре. Для удобства использования должна содержать системы сохранений прогресса игр, их загрузки, удобного интерфейса для совершения ходов, возможность просмотра совершенных ходов и их отмена.

3.2	Нефу	нкцион	альные	требования