

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
2.	ТРЕБОВАНИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ	4
2.1	Программные интерфейсы	4
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	5

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

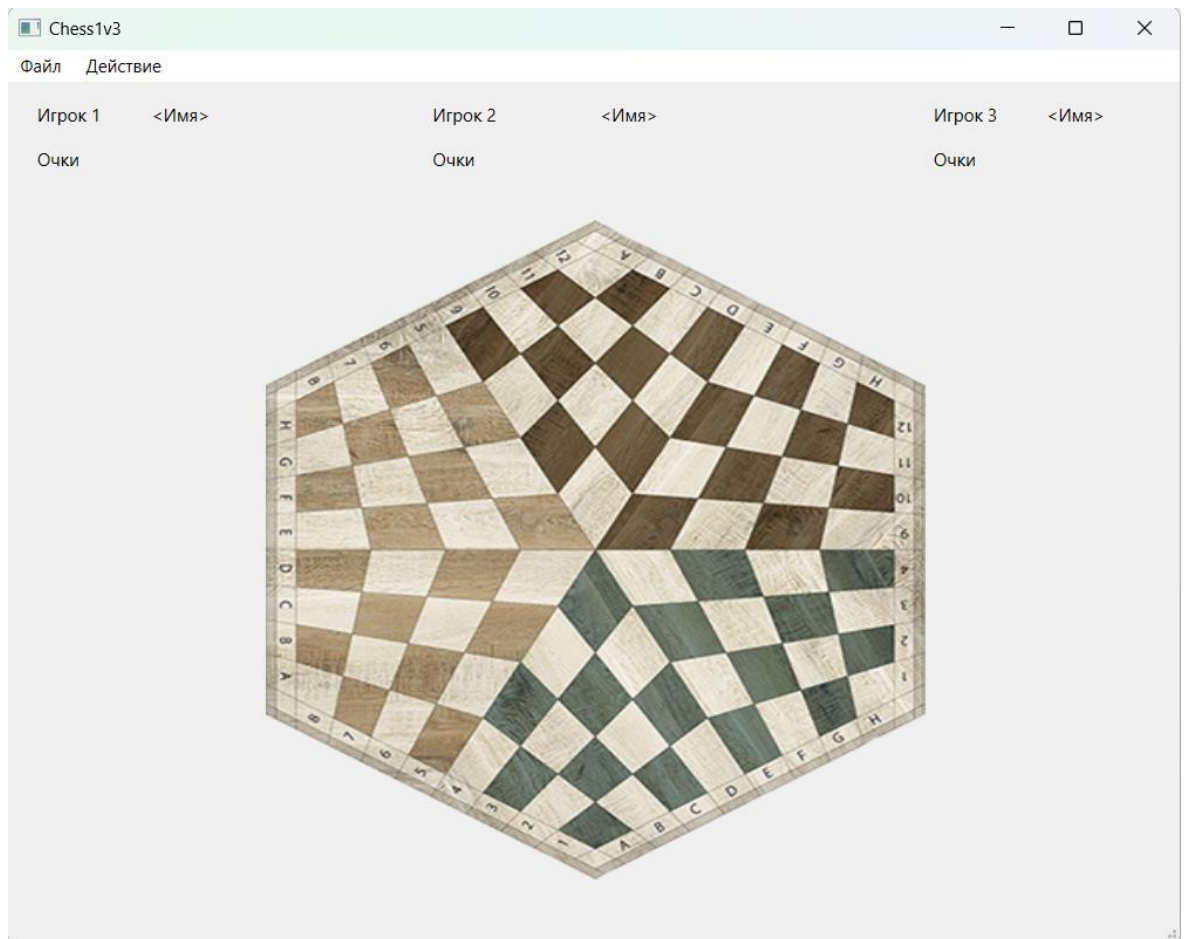


Рисунок 2.2. Окно приложения

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

3.1 Функциональные требования

3.2 Нефункциональные требования

