**مستند طراحی سیستم**

**۱- مقدمه**

**۱.۱. هدف سیستم**

هدف به طور کلی رسیدن به سیستمی است که برای گروه های سنی مختلف جذاب باشد. به طوری که رنگ های به کار رفته شده در بازی مورد توجه قرار بگیرد. موسیقی و صداهای بازی نیز به طوری طراحی شوند که نه زننده و نه حوصله سر بر باشند و حداکثر جذابیت را به بازی بدهند.

همچنین محیط کاربری باید راحت و قابل استفاده باشد به طوری که تمام کاربران به راحتی منوی مورد نظر را پیدا کرده، روند بازی را طی کنند و بازی را یاد بگیرند. در رسیدن به منوی مورد نظر به قابلیت کمترین تعداد بار لمس باید در نظر گرفته شود.

همچنین راهنمای بازی باید به گونه ای باشد که در صورت آشنا نبودن کاربر به بازی به راحتی و مختصر راهنمایی شود.

در کنار این ها سرعت، استفاده از منابع و امنیت هم در نظر گرفته می شود.

**۱.۲. اهداف طراحی**

علاوه بر کارایی آسان، جذابیت و راهنمای بازی از اهداف مهم بازی جلب اعتماد افراد است. به طوری که نسبت به اینکه طراحی سیستم از حداقل منابع استفاده می کند و مخرب نیست باید توجه شود. همچنین امنیت سیستم و هنگ نکردن و باگی نبودن آن مورد توجه است.

استفاده از رنگ های شاد در طراحی گرافیکی بازی باید در نظر گرفته شود تا بازی از حالت جدی خارج شود. بازی باید در محیطی شاد و جذاب انجام شود.

سادگی کار با لوگوهای مناسب برای دگمه ها در نظر گرفته می شود.

**۱.۳. تعاریف، سرنام ها و کلمات اختصاری**

**۱.۴.**

**۱.۵. خلاصه**

به طور کلی در این مستند به معماری سیستم، طراحی داخلی و زیرسیستم ها، منطق نرم افزاری و شبکه، روابط شبکه ای، تجزیه ی سیستم به زیرمولفه ها، بانک اطلاعاتی و مدیریت اطلاعات سیستم، قابلیت دسترسی و امنیت سیستم و مکانیزم های امنیتی و کنترلی به کار گرفته شده در سیستم، واسط های قرار گرفته بین سیستم ها و ارتباط زیرسیستم ها با هم و رفتار سیستم در حالات مختلف پراخته می شود.