**1-Requirement Analysis Document**

**فهرست**

**1-مقدمه**

* 1. **هدف سیستم**

هدف از ساخت این بازی احیای بازی بومی اسم و فامیل اما به شیوه مدرن میباشد و چون با وجود پیشرفت تکنولوژی کمتر کسی بسراغ بازی با کاغذ میرود و تمایلات به سمت بازی های کامپیوتری و بازی های گوشی سوق داده شده است ، این بازی نیز تحت شبکه و سیستم عامل اندروید و با درنظر داشتن قابلیت سرعت و دقت کافی و همچنین با محیط کاربری جذاب و با داشتن راهنمایی های کافی برای راحتی بازیکنان طراحی شده به طوریکه چند نفر از دوستان توانسته از طریق گوشی های موبایل خود به راحتی به بازی وصل شده و به طور دسته جمعی به بازی بپردازند و برای سرگرمی بیشتر تغییراتی نیز در بازی داده شده که به هیجان و فکری بودن بازی اضافه میکند همچنین هدف دیگری که در بازی دنبال میشود به چالش کشیدن توانایی‌های متفات بازی کننده ها و الگوهای متفاوت بازی میباشد.این چالشها شامل تفکر سریع(با توجه به قوانین جدید) ؛سرعت عمل(بخصوص در مینی گیمها) ؛اطلاعات عمومی و قدرت تصمیم گیری در لحظه میباشد

* 1. **حوزه سیستم**

حوزه ای که این بازی شامل آن میشود ، بازیکنان بازی می باشند که با همدیگر به رقابت میپردازند.

* 1. **اهداف و معیارهای موفقیت پروژه**

در این بازی اهداف مهمی که مد نظرمان است و میخواهیم در محصول نهایی به آن ها برسیم سرعت قابل قبول و کمترین احتیاج پیدا کردن به لمس گوشی برای راحتی کار بازیکنان ، نضمین امنیت و قابل اعتماد بودن محصول و پرطرفدار شدن و مخاطب زیاد پیدا کردن بازی میباشد که از معیارهای موفقیت محصولمان میباشند.

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

**مینی گیم:** بعد از هر راند بازی اصلی به منظور جمع آوری حروف برای دورهای بعدی ، یک سری بازی های کوچک در جهت هیجان بخشیدن و به چالش کشیدن توانایی بازیکن از قبیل سرعت و عکس العمل سریع و تمرکز و اطلاعات عمومی و... طراحی شده است.

* 1. **مراجع**

این بازی کاملا یک بازی جدید و ابتکاری است و از نمونه خاصی الگو برداری و تکمیل نشده است.

* 1. **خلاصه**

در مسنتد RAD به تحلیل نیازمندی های سیستم و معرفی و توضیح مواردی از این قبیل میپردازیم :

* نیازمندی های عملیاتی سیستم ، نیازمندی های غیر عملیاتی شامل مواردی از قبیل قابلیت استفاده ، قابلیت اطمینان ، کارآیی ، قابلیت پشتیبانی ، پیاده سازی ، محیط کاربری ، بسته بندی ، حق نشر
* مدل سازی سیستم شامل سناریو ، مورد های استفاده ، نمودار کلاس ها ، نمودار توالی

**3.2. نیازمندی های عملیاتی**

- روشن و خاموش کردن صدای بازی

- روشن و خاموش کردن لرزش دستگاه در هنگام بازی

- روشن و خاموش کردن آهنگ پس زمینه ی بازی

- انتخاب عکس شخصی بازیکن

**3.3. نیازمندی های غیر عملیاتی**

**3.3.1. قابلیت استفاده:** بازی باید به راحتی قابل استفاده و در دسترس باشد و امکان راحتی کار برای کاربر در نظرگرفته شود. همچنین به راحتی قابل نصب باشد.

**3.3.2. قابلیت اطمینان:** کاربر می تواند اطمینان داشته باشد که برنامه از نظر امنیتی، و همچنین استفاده از منابع نرم افزاری و سخت افزاری دستگاه قابل اعتماد است.

**3.3.3. کارایی:** برنامه از نظر کارایی طوری طراحی شده است که از رم و سایر منابع دستگاه کمترین کار را بکشد.

**3.3.4. قابلیت پشتیبانی:** برنامه توسط تیم تحلیل و طراحی و گسترش دهنده مورد پشتیبانی قرار می گیرد و باگ ها و ارور های برنامه توسط تیم ها مورد بررسی قرار می گیرند.

**3.3.5. پیاده سازی:** در پیاده سازی به کدی نیازمندیم که قابل توصیف و فهم برای دیگران جهت گسترش باشد. همچنین عملیات برنامه باید کلاس بندی شده باشد.

**3.3.6. محیط کاربری:** محیط کاربری باید user-friendly و راحت و قابل فهم باشد تا کاربران به راحتی قابلیت های برنامه را مورد استفاده قرار دهند. برای انجام کارهای مختلف حداقل میزان لمس صفحه در نظر گرفته شود.

**3.3.7. بسته بندی:** نرم افزار همراه آموزش کامل و عکس های دمو و پایگاه داده بسته بندی می شود.

**3.3.8. حق نشر:** نرم افزار قابلیت تغییر، دسترسی و کنترل کامل برای عموم را دارد.

**3.4- مدل سازی سیستم**

**3.4.1- سناریو**

**سناریوی انتخاب عکس**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **مورد استفاده** | انتخاب عکس | |
| **بازیگر** | بازیکن | |
| **نوع** | اصلی | |
| **هدف** | انتخاب عکسی برای کاربر تا در بازی شناسایی شود | |
| **پیش فرض** | بازیکن وارد صفحه ی تنظیمات شده است | |
| **پس فرض** | بازیکن عکسی را برای خود گزیده است | |
| **شرح** | برای اینکه بازیکن بتواند به راحتی در بازی شناسایی شود می تواند عکسی را برای خود انتخاب کند. این عکس را از عکس های موجود در حافظه ی گوشی خود انتخاب می کند تا در قسمت های مختلف بازی با سایز های مختلف نمایش داده شود. | |
| **نیازها** | | شناسایی راحت بازیکنان |
| **عمل بازیگر** | | **واکنش سیستم** |
| 1. بازیکن دگمه ی انتخاب عکس را لمس می کند. | | 2. سیستم گالری عکس گوشی کاربر را نمایش می دهد. |
| 3. بازیکن عکس مورد نظر خود را انتخاب می کند. | | 4. سیستم دوباره صفحه ی تنظیمات را نشان داده و عکس را در سایز کوچکتر مقابل دگمه ی انتخاب عکس نمایش می دهد. |

**سناریوی خاموش/روشن کردن صدا، لرزش، آهنگ پس زمینه**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **مورد استفاده** | خاموش/روشن کردن صدا، لرزش، آهنگ پس زمینه | |
| **بازیگر** | بازیکن | |
| **نوع** | اصلی | |
| **هدف** | تنظیم کردن صدا، لرزش، آهنگ حین بازی | |
| **پیش فرض** | بازیکن وارد صفحه ی تنظیمات شده است | |
| **پس فرض** | بازیکن تنظیمات صدا، لرزش، آهنگ را تغییر داده است | |
| **شرح** | برای اینکه بازیکن بتواند تنظیمات دلخواه خود را اعمال کند امکان خاموش و روشن کردن صدا، لرزش و آهنگ برای او قرار داده شده است که از صفحه ی تنظیمات به آن ها دسترسی دارد و به راحتی با لمس کردن دگمه ی مربوط به هر کدام می تواند آن را خاموش و روشن کند. | |
| **نیازها** | | تنظیم کردن دلخواه بازیکنان شامل صدا، لرزش و آهنگ |
| **عمل بازیگر** | | **واکنش سیستم** |
| 1. بازیکن دگمه ی خاموش و روشن کردن صدا یا لرزش یا آهنگ را لمس می کند. | | 2. سیستم در صورت روشن بودن دگمه، آن را خاموش می کند و تنظیمات را اعمال می کند. |

**موارد دیگر:**

|  |  |
| --- | --- |
| بند 2 | سیستم در صورت خاموش بودن دگمه، آن را روشن می کند و تنظیمات را اعمال می کند. |