

Техническое задание

по проекту

“Abyss Glider: Card Game”

В n страницах.

Алексей Деданов:

1. Разработать внутреннюю структуру приложения

1.1 В состав структуры должны входить окна: главное меню, инвентарь, магазин, меню подбора игры, окно игры, профиль пользователя, настройки приложения;

1.2 Сущности, входящие в состав структуры: пользователь, противник, инвентарь, колода, карта, активная колода, магазин;

1.3 Внутреннюю структуру расписать с помощью IDEF3 и IDEF0 диаграммы для каждого окна

2. Разработать структуру взаимодействия с блокчейн-элементами из приложения

2.1 Внутреннюю структуру расписать с помощью IDEF3 и IDEF0 диаграммы для каждой функции;

3. Подготовить базу для составления документации по программе (до функции)

3.1 Опираясь на диаграммы внутренней структуры, описать классы, функции приложения, их сущность, принимаемые значения, выходные значения, функционал

Сухолозов Кирилл:

1. Разработать внутреннюю структуру серверной части приложения

1.1 Разработать структуру сущностей и их атрибутов, а также логическую модель пути пользователя/запроса через сервер.

1.2 На основании пункта 1.1 создать IDEF0 диаграмму работы сервера

2. Разработать структуру связи сервер-клиент

2.1 На основании пункта 1.2 создать объекты, входящие в структуру запроса-ответа при клиент-серверном взаимодействии, продумать схему обработки запроса на основании пункта 1.1

2.2 Создать IDEF3 диаграмму, отображающую суть пункта 2.1

3. Подготовить серверную базу данных

3.1 Продумать структуру хранения данных на сервере, в том числе хранения данных о пользователях, приложении и состоянии сервера за последние 48 часов.

3.2 Создать ER-диаграмму отражающую суть пункта 3.1

Красулин Лев:

1. Разработать концепт графического интерфейса для служебного приложения для отслеживания состояния серверной части проекта.

1.1 Концепт должен включать все возможные иконки, шрифты, набросок визуализации окна.

2. Разработать концепт визуализации окон игры, на основе концептов, представленных ранее.

- 2.1 Концепты представленные ранее являются сырыми. Необходимо переработать расположение элементов на экране, их масштаб и эффекты света (например затенение по краям экрана).
- 2.2 Окна, требующие переработки: окно игры 1/1, магазин
- 2.3 Окна, требующие создания: окно игры 1/2, инвентарь

Коротов Денис:

- 1. По мере выполнения заданий ТЗ другими участниками, собирать отчёт об их работе.
- 2. Узнать стандарты оформления ER, IDEF диаграмм в документации, начать оформление её по ГОСТам проектов.