Техническое задание

Оглавление

[Введение 2](#_Toc80403909)

[Предпосылки 2](#_Toc80403910)

[Цель 2](#_Toc80403911)

[Описание 2](#_Toc80403912)

[Подсистемы 2](#_Toc80403913)

[Требования 2](#_Toc80403914)

[Общие функциональные требования 2](#_Toc80403915)

[Юниты 2](#_Toc80403916)

[Проигрыватель сражений 3](#_Toc80403917)

[Редактор юнитов 3](#_Toc80403918)

[Редактор поля сражения 3](#_Toc80403919)

[Редактор формаций 3](#_Toc80403920)

[Обзор вариантов использования 4](#_Toc80403921)

[Общее 4](#_Toc80403922)

[Редактор юнитов 4](#_Toc80403923)

[Создание 4](#_Toc80403924)

[Редактирование 4](#_Toc80403925)

[Удаление 4](#_Toc80403926)

[Редактор формации 4](#_Toc80403927)

[Создание 4](#_Toc80403928)

[Редактирование 4](#_Toc80403929)

[Удаление 5](#_Toc80403930)

[Редактор поля сражения 5](#_Toc80403931)

[Создание 5](#_Toc80403932)

[Редактирование 5](#_Toc80403933)

[Удаление 5](#_Toc80403934)

[Проигрыватель сражений 5](#_Toc80403935)

# Введение

## Предпосылки

Для разработки игры требуется, во-первых, получить какой-то минимально рабочий продукт, а во-вторых, понять куда двигаться дальше, так как даже не понятно, как реализовать основное направление игры – тактику. И это, не говоря о том, что у меня мало опыта в разработке таких проектов.

## Цель

1. Получить первый рабочий проект
2. Изучить влияние построений, перемещений и других тактических и не только параметров на ход сражений
3. Изучить техники промышленного программирования
4. Получить общее представление того, как должны выглядеть различные процессы разработки, архитектура игры и особенности тех или иных подсистем

# Описание

## Подсистемы

Должны быть реализованы следующие подсистемы:

1. Редактор юнитов
2. Редактор поля сражения
3. Редактор формаций
4. Проигрыватель сражений

# Требования

## Общие функциональные требования

### Юниты

* Юниты должны иметь показатели атаки, здоровья, скорость перемещения и др.
* Юниты могут быть объединены в отряды, а отряды в еще большие группы и т. д.
* Возможно, должны быть показатели боевого духа у юнитов и механика побега с поля боя
* Юниты разделяются по типам. Типы юнитов отличаются в различных показателях
* Типы юнитов могут иметь преимущество или слабость перед тем или иным типом юнитов
* Каждый юнит и/или отряд имеет собственный ИИ, который определяет, кого атаковать в данный момент
* Отряды могут иметь способности
* Отряды имеют различные формации

### Проигрыватель сражений

* Сражение можно останавливать, продолжать или ускорять
* Есть возможность управлять каждым отрядом в отдельности, отдавая приказы атаковать, перемещаться, ускориться и т.п.
* Поддерживаются несколько режимов:
  + Контроль над всеми отрядами
  + Контроль лишь над своими отрядами
* Противник может быть представлен в виде ИИ или удаленного игрока-человека
* Можно просматривать в реальном времени как общие показатели, так и показатели каждого юнита в отдельности
* Есть несколько видов поля сражения: с включенными показателями, упрощенный

### Редактор юнитов

* Позволяет создавать новых юнитов, выставляя показатели, добавляя особенности и способности
* Позволяет редактировать существующих юнитов
* Все изменения сохраняются на диске

### Редактор поля сражения

* Позволяет выставить отряды для себя и противника, задавая типы юнитов отрядов, формацию отрядов, расположение отрядов, и, возможно, определенных типов местности
* Все изменения сохраняются на диск

### Редактор формаций

* Позволяет задавать типы юнитов в формации, их расположение относительно отряда, количество юнитов.

# Обзор вариантов использования

## Общее

1. Открывается приложение и его меню
2. Выбирается один из режимов:
   1. Редактор юнитов
   2. Редактор поля сражения
   3. Редактор формаций
   4. Проигрыватель сражений
3. Пользователь возвращается в меню
4. Пользователь закрывает приложение

## Редактор юнитов

### Создание

1. Выбирается создать нового юнита
2. Записываются характеристики, добавляются особенности и способности
3. Сохраняется

## Редактирование

1. Выбирается редактирование юнита
2. Выбирается юнит
3. Редактируются характеристики, особенности и способности
4. Сохраняется

### Удаление

1. Выбирается удаление юнита
2. Выбирается юнит
3. Юнит удаляется, вместе со всеми формациями, где он присутствовал

## Редактор формации

### Создание

1. Выбирается создать новую формацию
2. Пользователь выбирает тип юнита и расставляет юнитов в формации
3. Сохраняется

## Редактирование

1. Выбирается редактирование формации
2. Выбирается формация
3. Пользователь меняет расположение юнитов
4. Сохраняется

### Удаление

1. Выбирается удаление формации
2. Выбирается формация
3. Формация удаляется

## Редактор поля сражения

### Создание

1. Выбирается создать поле сражения
2. Пользователь выбирает отряды и формации для них и расставляет их на поле.
3. Сохраняется

## Редактирование

1. Выбирается редактирование поля сражения
2. Выбирается поле сражений
3. Пользователь меняет расположение отрядов и т.п.
4. Сохраняется

### Удаление

1. Выбирается удаление поля сражения
2. Выбирается поле сражения
3. Удаляется

## Проигрыватель сражений

1. Пользователь открывает сохраненное поле сражений
2. Пользователь выбирает формат: против ИИ или против человека, полный контроль или обычный контроль
3. Выбрав против человека, выбирается хост или подключение
4. Второй игрок подключается к первому игроку
5. Каждый игрок контролирует свои отряды, меняет их формацию, использует их способности
6. В случае поражения одной их сторон, сдачи или принудительного завершения со стороны хоста, проигрыватель предлагает повторить или начать новую игру.