|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № требования из ТЗ | Требование | Суть требования | Автор требования | Ссылки на статьи, документацию | Компонент архитектуры | Критерий проверки |
| ***Требования к модулю авторизации*** | | | | | | |
| 4.1.1.1 | Ввод логина и пароля | Должен обеспечивать ввод логина и пароля для авторизации пользователя | Эдуард Сидоров (разработчик) |  | Ввод данных реализован в модуле авторизации на устройстве клиента | Ввод логина и пароля |
| 4.1.1.2 | Проверка корректности ввода | Должен обеспечивать проверку корректности вводимых пользователем данных | Михаил Евпатов (разработчик) |  | Действие реализовано в модуле авторизации на устройстве клиента | Проверка корректности ввода |
| 4.1.1.3 | Уведомление в случае ошибки | Должен обеспечивать уведомление пользователя о возникшей ошибке с указанием сути ошибки | Эдуард Сидоров (разработчик) |  | Действие реализовано в модуле авторизации на устройстве клиента | Уведомление об ошибке |
| 4.1.1.4 | Авторизация | Должен обеспечивать выполнение авторизации пользователя при корректно введенных данных и открывать доступ к другим модулям с авторизованного аккаунта | Эдуард Сидоров (разработчик) |  | Действие реализовано в модуле авторизации на устройстве клиента | Авторизованный пользователь |
|  |  |  |  |  |  |  |
| ***Требования к модулю регистрации*** | | | | | | |
| 4.1.1.5 | Ввод регистрационных данных | Должен обеспечивать ввод регистрационных данных (логин, пароль, 16-значный номер карты, полное имя, срок действия карты (месяц и год, разделенные точкой), 3-значный CVV-код) для регистрации пользователя | Эдуард Сидоров (разработчик) |  | Ввод данных реализован в модуле регистрации на устройстве клиента | Ввод регистрационных данных |
| 4.1.1.6 | Проверка корректности ввода | Должен обеспечивать проверку корректности вводимых пользователем данных | Михаил Евпатов (разработчик) |  | Действие реализовано в модуле регистрации на устройстве клиента | Проверка корректности ввода |
| 4.1.1.7 | Проверка уникальности логина | Должен обеспечивать проверку введенного логина на уникальность среди уже существующих | Эдуард Сидоров (разработчик) |  | Действие реализовано в модуле регистрации на устройстве клиента | Проверка уникальности логина |
| 4.1.1.8 | Уведомление в случае ошибки | Должен обеспечивать уведомление пользователя о возникшей ошибке с указанием сути ошибки | Эдуард Сидоров (разработчик) |  | Действие реализовано в модуле регистрации на устройстве клиента | Уведомление об ошибке |
| 4.1.1.9 | Регистрация | Должен обеспечивать выполнение регистрации пользователя при корректном вводе данных и в случае уникальности введенного логина | Эдуард Сидоров (разработчик) |  | Действие реализовано в модуле регистрации на устройстве клиента | Зарегистрированный пользователь |
|  |  |  |  |  |  |  |
| ***Требования к модулю изменения данных пользователя*** | | | | | | |
| 4.1.1.10 | Предоставление текущих данных | Должен обеспечивать предоставление текущих данных пользователя | Александр Кочепасов (тестировщик) |  | Действие реализовано в модуле изменения данных пользователя на устройстве клиента | Предоставленные текущие данные |
| 4.1.1.11 | Изменение данных | Должен обеспечивать возможность изменения данных пользователя (16-значный номер карты, полное имя, срок действия карты (месяц и год, разделенные точкой), 3-значный CVV-код) | Эдуард Сидоров (разработчик) |  | Ввод данных реализован в модуле изменения данных пользователя на устройстве клиента | Измененные данные |
| 4.1.1.12 | Пополнение баланса | Должен обеспечивать возможность пополнения баланса аккаунта пользователя | Эдуард Сидоров (разработчик) |  | Ввод данных реализован в модуле изменения данных пользователя на устройстве клиента | Пополненный баланс |
| 4.1.1.13 | Проверка корректности ввода | Должен обеспечивать проверку корректности вводимых пользователем данных | Михаил Евпатов (разработчик) |  | Действие реализовано в модуле изменения данных пользователя на устройстве клиента | Проверка корректности ввода |
| 4.1.1.14 | Проверка уникальности логина | Должен обеспечивать проверку введенного логина на уникальность среди уже существующих (в случае изменения логина) | Эдуард Сидоров (разработчик) |  | Действие реализовано в модуле изменения данных пользователя на устройстве клиента | Проверка уникальности логина |
| 4.1.1.15 | Уведомление в случае ошибки | Должен обеспечивать уведомление пользователя о возникшей ошибке с указанием сути ошибки | Эдуард Сидоров (разработчик) |  | Действие реализовано в модуле изменения данных пользователя на устройстве клиента | Уведомление об ошибке |
|  |  |  |  |  |  |  |
| ***Требования к модулю хранения данных пользователя*** | | | | | | |
| 4.1.1.16 | Сохранение данных в файл после регистрации | Должен обеспечивать сохранение данных зарегистрированного пользователя в файл, хранящийся на устройстве пользователя | Все участники команды проекта |  | Действие реализовано в модуле хранения данных пользователя на устройстве клиента | Файл с сохраненными данными |
| 4.1.1.17 | Обновление данных в файле при их изменении | Должен обеспечивать обновление данных пользователя после их изменения в модулях изменения данных, игр в файле, хранящемся на устройстве пользователя | Все участники команды проекта |  | Действие реализовано в модуле хранения данных пользователя на устройстве клиента | Файл с обновленными данными |
|  |  |  |  |  |  |  |
| ***Требования к модулю игры "Игровые автоматы"*** | | | | | | |
| 4.1.1.18 | Выбор комнаты | Должен обеспечивать возможность выбора пользователем комнаты в зависимости от ставки | Эдуард Сидоров (разработчик) |  | Действие реализовано в модуле игры "Игровые автоматы" на устройстве клиента | Выбранная комната |
| 4.1.1.19 | Проверка достаточности баланса | Должен обеспечивать проверку достаточности баланса для выполнения ставки и участия в игре, а в случае недостаточности уведомлять об этом пользователя и не давать сделать ставку | Александр Кочепасов (тестировщик) |  | Действие реализовано в модуле игры "Игровые автоматы" на устройстве клиента | Проверка достаточности баланса |
| 4.1.1.20 | Ввод числа в промежутке от 1 до 6 | Должен обеспечивать возможность ввода чисел для участия в игре | Эдуард Сидоров (разработчик) |  | Действие реализовано в модуле игры "Игровые автоматы" на устройстве клиента | Введенное число |
| 4.1.1.21 | Игровой процесс | Должен обеспечивать выполнение игрового процесса в соответствии с правилами игры | Эдуард Сидоров (разработчик) |  | Действие реализовано в модуле игры "Игровые автоматы" на устройстве клиента | Игровой процесс в соответствии с правилами |
| 4.1.1.22 | Уведомление о результате игры | Должен обеспечивать уведомление пользователя о результате игры | Эдуард Сидоров (разработчик) |  | Действие реализовано в модуле игры "Игровые автоматы" на устройстве клиента | Уведомление о результате игры |
| 4.1.1.23 | Проверка корректности ввода | Должен обеспечивать проверку корректности вводимых пользователем данных | Михаил Евпатов (разработчик) |  | Действие реализовано в модуле игры "Игровые автоматы" на устройстве клиента | Проверка корректности ввода |
| 4.1.1.24 | Уведомление в случае ошибки | Должен обеспечивать уведомление пользователя о возникшей ошибке с указанием сути ошибки | Эдуард Сидоров (разработчик) |  | Действие реализовано в модуле игры "Игровые автоматы" на устройстве клиента | Уведомление об ошибке |
|  |  |  |  |  |  |  |
| ***Требования к модулю игры "Русская рулетка"*** | | | | | | |
| 4.1.1.25 | Выбор комнаты и вход в нее | Должен обеспечивать возможность выбора пользователем комнаты в зависимости от ставки и входа в нее для участия в игре | Эдуард Сидоров (разработчик) |  | Действие реализовано в модуле игры "Русская рулетка" на устройстве клиента | Выбранная комната и совершенный вход |
| 4.1.1.26 | Проверка достаточности баланса | Должен обеспечивать проверку достаточности баланса для выполнения ставки и участия в игре, а в случае недостаточности уведомлять об этом пользователя и не давать сделать ставку | Александр Кочепасов (тестировщик) |  | Действие реализовано в модуле игры "Русская рулетка" на устройстве клиента | Проверка достаточности баланса |
| 4.1.1.27 | Игровой процесс | Должен обеспечивать выполнение игрового процесса в соответствии с правилами игры | Эдуард Сидоров (разработчик) |  | Действие реализовано в модуле игры "Русская рулетка" на устройстве клиента | Игровой процесс в соответствии с правилами |
| 4.1.1.28 | Проверка корректности ввода | Должен обеспечивать проверку корректности вводимых пользователем данных | Михаил Евпатов (разработчик) |  | Действие реализовано в модуле игры "Русская рулетка" на устройстве клиента | Проверка корректности ввода |
| 4.1.1.29 | Уведомление в случае ошибки | Должен обеспечивать уведомление пользователя о возникшей ошибке с указанием сути ошибки | Эдуард Сидоров (разработчик) |  | Действие реализовано в модуле игры "Русская рулетка" на устройстве клиента | Уведомление об ошибке |
|  |  |  |  |  |  |  |
| ***Требования к модулю игры "Барабан"*** | | | | | | |
| 4.1.1.30 | Указание ставки | Должен обеспечивать возможность указания пользователем ставки для участия в игре | Эдуард Сидоров (разработчик) |  | Действие реализовано в модуле игры "Барабан" на устройстве клиента | Указанная ставка |
| 4.1.1.31 | Проверка достаточности баланса | Должен обеспечивать проверку достаточности баланса для выполнения ставки и участия в игре, а в случае недостаточности уведомлять об этом пользователя и не давать сделать ставку | Александр Кочепасов (тестировщик) |  | Действие реализовано в модуле игры "Барабан" на устройстве клиента | Проверка достаточности баланса |
| 4.1.1.32 | Выбор режима игры | Должен обеспечивать возможность выбора пользователем режима игры в соответствии с правилами | Эдуард Сидоров (разработчик) |  | Действие реализовано в модуле игры "Барабан" на устройстве клиента | Выбранный в соответствии с правилами режим |
| 4.1.1.33 | Игровой процесс | Должен обеспечивать выполнение игрового процесса в соответствии с правилами игры | Эдуард Сидоров (разработчик) |  | Действие реализовано в модуле игры "Барабан" на устройстве клиента | Игровой процесс в соответствии с правилами |
| 4.1.1.34 | Уведомление о результате игры | Должен обеспечивать уведомление пользователя о результате игры | Эдуард Сидоров (разработчик) |  | Действие реализовано в модуле игры "Барабан" на устройстве клиента | Уведомление о результате игры |
| 4.1.1.35 | Проверка корректности ввода | Должен обеспечивать проверку корректности вводимых пользователем данных | Михаил Евпатов (разработчик) |  | Действие реализовано в модуле игры "Барабан" на устройстве клиента | Проверка корректности ввода |
| 4.1.1.36 | Уведомление в случае ошибки | Должен обеспечивать уведомление пользователя о возникшей ошибке с указанием сути ошибки | Эдуард Сидоров (разработчик) |  | Действие реализовано в модуле игры "Барабан" на устройстве клиента | Уведомление об ошибке |
|  |  |  |  |  |  |  |
| ***Требования к программе в целом*** | | | | | | |
| 4.1.1.37 | Запуск приложения | Должно запускаться на персональном компьютере пользователя под управлением ОС Windows 7 (или новее) или MacOS в соответствии с требованиями к программным средствам | Эдуард Сидоров (разработчик) |  | Действие реализовано на устройстве клиента | Запуск приложения |
| 4.1.1.38 | Закрытие (завершение работы) приложения | Должно завершать работу при инициализации действия в интерфейсе | Эдуард Сидоров (разработчик) |  | Действие реализовано во всех модулях на устройстве клиента | Завершение работы приложения |
| 4.1.1.39 | Выход из аккаунта | Должно выполнять выход из аккаунта при инициализации действия в интерфейсе | Дмитрий Терентьев (технический писатель) |  | Действие реализовано в меню приложения на устройстве клиента | Выход из аккаунта и появление формы авторизации |
| 4.1.1.40 | Уведомление об ошибке | Должно обеспечивать уведомление пользователя об ошибке | Эдуард Сидоров (разработчик) |  | Действие реализовано во всех модулях на устройстве клиента | Уведомление об ошибке |
|  |  |  |  |  |  |  |
| ***Требования к графическому пользовательскому интерфейсу*** | | | | | | |
| 4.8.1 | Окна в соответствии с макетами | Окна программы должны соответствовать макетам | Эдуард Сидоров (разработчик) |  | Действие реализовано во всех модулях на устройстве клиента | Окна, соответствующие макетам |
| 4.8.2 | Язык интерфейса | Должно обеспечивать интерфейс на английском языке | Эдуард Сидоров (разработчик) |  | Действие реализовано во всех модулях на устройстве клиента | Интерфейс на английском языке |
| 4.8.2 | Шрифт интерфейса | Должно обеспечивать интерфейс с использованием шрифта «Calibri» | Эдуард Сидоров (разработчик) |  | Действие реализовано во всех модулях на устройстве клиента | Интерфейс со шрифтом «Calibri» |
| 4.8.2 | Цвет текста | Должно обеспечивать интерфейс с чёрным цветом текста (или красным, если это необходимо для обозначения игровых элементов) | Эдуард Сидоров (разработчик) |  | Действие реализовано во всех модулях на устройстве клиента | Интерфейс с чёрным (или красным) цветом текста |
| 4.8.2 | Фон интерфейса | Должно обеспечивать интерфейс со светло-серым фоном | Эдуард Сидоров (разработчик) |  | Действие реализовано во всех модулях на устройстве клиента | Интерфейс со светло-серым фоном |
| 4.8.2 | Цвет кнопок | Должно обеспечивать интерфейс с кнопками серого цвета | Эдуард Сидоров (разработчик) |  | Действие реализовано во всех модулях на устройстве клиента | Интерфейс с кнопками серого цвета |
| 4.8.3 | Шапка окон приложения | Должно обеспечивать присутствие в шапке окон значка и названия, отражающих суть приложения, и кнопки «Закрыть» | Дмитрий Терентьев (технический писатель), Эдуард Сидоров (разработчик) |  | Действие реализовано во всех модулях на устройстве клиента | Шапка окна, соответствующая требованиям |
| 4.8.4 | Расположение окон | Должно обеспечивать появление окон в центре экрана монитора пользователя | Эдуард Сидоров (разработчик) |  | Действие реализовано во всех модулях на устройстве клиента | Отображение окна в центре экрана |
| 4.8.5 | Окно авторизации | Должно обеспечивать появление окна авторизации (при запуске приложения или при выходе из аккаунта) с текстовыми полями для ввода данных и кнопкой для авторизации | Эдуард Сидоров (разработчик) |  | Инициализация открытия окна авторизации реализована на устройстве клиента (при запуске приложения) и в запущенном приложении на устройстве клиента; действия и ввод данных реализованы в модуле авторизации на устройстве клиента | Авторизация |
| 4.8.6 | Окно регистрации | Должно обеспечивать появление окна регистрации по нажатию на кнопку из окна авторизации. В окне должны быть поля для заполнения данных пользователя и кнопка для осуществления регистрации | Эдуард Сидоров (разработчик) |  | Инициализация открытия окна регистрации реализована в модуле авторизации на устройстве клиента; действия и ввод данных реализованы в модуле регистрации на устройстве клиента | Регистрация |
| 4.8.7 | Главное окно | Должно обеспечивать появление главного окна после успешной авторизации. Окно должно содержать кнопки для перехода в игры, кнопку для перехода в модуль информации пользователя, кнопку для выхода из аккаунта и кнопку для закрытия приложения. Также в главном окне должны быть выведены правила всех игр | Эдуард Сидоров (разработчик) |  | Действие реализовано в приложении на устройстве клиента | Отображение главного окна |
| 4.8.8 | Окно с информацией пользователя | Должно обеспечивать появление окна с информацией пользователя посредством нажатия на соответствующую кнопку главного окна. В окне должны быть поля с текущими данными (логин, пароль, номер карты, полное имя, срок действия карты, CVV, баланс аккаунта), которые можно изменить и сохранить | Эдуард Сидоров (разработчик) |  | Инициализация открытия окна с информацией пользователя реализована в приложении на устройстве клиента; действия и ввод данных реализованы в модуле изменения данных пользователя на устройстве клиента | Отображение окна с информацией пользователя |
| 4.8.9 | Окна игр | Должно обеспечивать переход из главного окна в окна с играми (отдельно для каждой игры) по нажатию на кнопку с названием игры. В окне игры должна быть разметка, предусмотренная особенностями и правилами игры для обеспечения игрового процесса | Эдуард Сидоров (разработчик) |  | Инициализация открытия окон с играми реализована в приложении на устройстве клиента; действия реализованы в модулях всех игр на устройстве клиента | Отображения окна с игрой |
| 4.8.10 | Диалоговое окно с результатом игры | Должно обеспечивать по окончании игрового процесса игр "Игровые автоматы" и "Барабан" вывод диалогового окна с сообщением о результате игрового процесса. Окно должно закрываться пользователем посредством нажатия на кнопку «ОК» или на крестик | Эдуард Сидоров (разработчик) |  | Действие реализована в модулях игр "Игровые автоматы" и "Барабан" на устройстве клиента | Отображение диалогового окна с сообщением о результате игры |
| 4.8.11 | Возврат в главное окно | Должно обеспечивать возврат в главное окно приложения из любого дочернего окна (за исключением окна пополнения баланса) посредством нажатия на соответствующую кнопку | Эдуард Сидоров (разработчик) |  | Действие реализовано во всех модулях на устройстве клиента | Закрытие дочерних окон и появление главного окна |
| 4.8.12 | Возврат в окно с информацией пользователя после успешного пополнения баланса | Должно обеспечивать возврат в окно с информацией пользователя после успешного пополнения баланса | Эдуард Сидоров (разработчик) |  | Действие реализовано в модуле изменения информации пользователя | Возврат в окно с информацией пользователя |
| 4.8.13 | Диалоговое окно с уведомлением об ошибке | Должно обеспечивать вывод диалогового окна в случае возникновения ошибки. Окно должно содержать текстовое описание ошибки. Окно должно закрываться пользователем посредством нажатия на кнопку «ОК» или на крестик | Эдуард Сидоров (разработчик) |  | Действие реализовано во всех модулях на устройстве клиента | Отображение диалогового окна с сообщением об ошибке |