Event Horizon

Modern Software Specification

For Dreamer

Version 1.0

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Date** | **Version** | **Description** | **Author** |
| 01/02/2019 | 1.0 | Initial version | Alexander Papirnyk |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Содержание**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **ВВЕДЕНИЕ** ………………………………………..……………………………. | **3** |
| * 1. ЦЕЛЬ ………………………………………………………………………. | 3 |
| * 1. МАСШТАБ ………………………………...…………………………….... | 3 |
| * 1. ПРЕДПОЛОЖЕНИЯ И ЗАВИСИМОСТИ ……..……………………... | 3 |
| 1. **КРАТКАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА МОДЕЛИ ПРЕЦЕДЕНТОВ** ……...……... | **4** |
| 1. **ХАРАКТЕРИСТИКА АКТОРОВ** ……………………………………………... | **6** |
| 1. **ТРЕБОВАНИЯ** ……………………………………………………………..…... | **7** |
| * 1. ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ ………………………………... | 7 |
| * 1. НЕФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ ………………….……….. | 8 |
| * + 1. ПРАКТИЧНОСТЬ ………………………………………..………... | 8 |
| * + 1. НАДЕЖНОСТЬ …………………………………………….……... | 8 |
| * + 1. ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ ……………………………………… | 8 |
| * + 1. ВОЗМОЖНОСТЬ СОПРОВОЖДЕНИЯ ……………...………... | 8 |
| 1. **ОГРАНИЧЕНИЯ ПРОЕКТИРОВАНИЯ** ……………………………………... | **9** |
| 1. **ИНТЕРФЕЙС** ……………………………………………………………………. | **10** |

**1.** **ВВЕДЕНИЕ**

**1.1.** **ЦЕЛЬ**

Создание программного продукта, который будет выставлять на показ пороки общественности и предоставлять игроку новый опыт.

**1.2.** **МАСШТАБ**

Проект стартово рассчитан на среднее количество пользователей. Бета-тестирование планируется проводить на более чем 20 пользователях.

**1.3.** **ПРЕДПОЛОЖЕНИЯ И ЗАВИСИМОСТИ**

Предполагается использование продукта на таких платформах:

Платформы:

* Windows
* Linux
* MacOS

**2.** **КРАТКАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА МОДЕЛИ ПРЕЦЕДЕНТОВ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Название** | **Описание** | **Акторы** |
| Установка | Игрок запускает установщик игры, отвечает на вопросы установщика (создавать ли ярлык на рабочем столе, папку программы в списке всех программ, выбирает путь установки и устанавливает игру. | Игрок |
| Удаление | Игрок запускает унинсталлер игры, отвечает на вопросы унинсталлера (удалять ли сейвы и прочие данные пользователя или оставить и успешно удаляет игру со своего PC | Игрок |
| Управление персонажем | Задаёт вектор направления персонажа. | Игрок |
| Подбор предметов | Складирование предметов-расходников в своём инвентаре. | Игрок |
| Атака | Использование меча/магии для нанесения урона NPC. | Игрок |
| Защита | Блокировка урона от NPC. | Игрок |
| Прокачка талантов | Возможность выбрать ветку развития персонажа - магия, либо физические атаки. | Игрок |
| Рассмотрение отзыва | Обзор отзыва, используя desktop-приложение, и принятие соответствующего решения в соответствии с жалобой или рекомендацией сотрудника. | Владелец бизнеса |
| Обзор аналитики | Рассмотрение статистических данных, созданных на основе анкетирования и отзывов персонала. | Владелец бизнеса |

**3. ХАРАКТЕРИСТИКА АКТОРОВ**

|  |  |
| --- | --- |
| **Актор** | **Описание** |
| Игрок | Данный класс пользователей является прямым потребителем продукта. Имеет возможность прокачивать своего персонажа, влиять на концовку игры, оставлять отзывы и отправлять отчеты о багах. |
| Владелец стартапа | Является идейным вдохновителем, имеет доступ ко всем возможностям системы до ее продажи, определяет векторы развития |
| Владелец бизнеса | Имеет доступ ко всем возможностям системы, получает структурированные и проанализированные данные о покупках, цитировании, прочее. |

**4.** **ТРЕБОВАНИЯ**

**4.1.** **ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**

В содержательном плане данный продукт должен выполнять следующие функции:

* Возможность управлять своим персонажем, на которого действуют законы физики, реализована логика HP и получения урона, прокачки способностей и инвентаря
* Реализованы конечные автоматы для NPC, анимации к ним.
* Продукт должен быть на торговой площадке Steam
* Реализован интернациональный интерфейс и главное меню с возможностью выбора языка
* Реализовано 9 уровней игры
* И реализовано 3 альтернативные концовки

**4.2.** **НЕФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**

**4.2.1.** **ПРАКТИЧНОСТЬ**

*Время, необходимое для обучения пользователей:*минимальное, продукт имеет интуитивно понятный интерфейс и систему подсказок.

*Время выполнения типичных задач*: практически любую задачу можно выполнить в течение нескольких минут.

**4.2.2.** **НАДЕЖНОСТЬ**

*Доступность:* система работает в режиме 24/7/365 и доступна 99.9% времени.

**4.2.3.** **ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ**

*Пропускная способность*: 60 FPS

**4.2.4.** **ВОЗМОЖНОСТЬ СОПРОВОЖДЕНИЯ**

Покрытие системы юнит-тестами должно составлять не менее 70%. Также должны быть проведены функциональные и интеграционные тесты. Код необходимо качественно структурировать в соответствии с архитектурными практиками.

**5. ОГРАНИЧЕНИЯ ПРОЕКТИРОВАНИЯ**

|  |  |
| --- | --- |
| **ОГРАНИЧЕНИЯ** | **ПОЯСНЕНИЯ** |
| DEMO версия системы должна быть выполнена в течении 3-х месяцев. | Команда стремится запустить проект как можно скорее, также исправлять всевозможные ошибки и недочеты. |
| Базовая версия приложения должна быть выполнена через месяц после DEMO | За месяц после выхода DEMO команде необходимо учесть все отзывы и корректировать систему на их основе. |
| Продукт должен работать в режиме 24/7/365. | Пользователь должен иметь возможность получить доступ к продукту в любое время. |

**6.** **ИНТЕРФЕЙС**

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Заставка** |
|  | **Концепт арт персонажа** |
|  | **Концепт арт бэкграунда 1** |
|  | **Концепт арт бэкграунда 2** |