

Συγγραφέας: ΟΛΟΙ	Κωδικός: ΕΠΑΛ0001/Mystery of Lodenberg/0.01
Έγκριση: Ομάδα Διαχείρισης Εγγράφων	Ημερομηνία: 08-04-2021



(Ομάδα 3)

***Mystery of Lodenberg***

***ΕΠΑΛ - ΕΠΑΛ0001***

**Έγγραφο Περιγραφής Απαιτήσεων Λογισμικού**

Συγγραφέας: ΟΛΟΙ	Κωδικός: ΕΠΑΛ0001/Mystery of Lodenberg/0.01
Έγκριση: Ομάδα Διαχείρισης Εγγράφων	Ημερομηνία: 08-04-2021

## Ιστορικό

Ημερομηνία	Έκδοση	Περιγραφή	Συγγραφέας
<28/03/21>	<1.0>	Λήψη απόφασης για το προϊόν και το όνομα της ομάδας(Συμπλήρωση ενοτήτων 1 και 2)	ics20132 ΠΑΤΡΑ ΚΟΡΩΝΗ
<5/04/21>	<1.1>	Αλλαγή ιδέας: Επαναδιαμόρφωση ενοτήτων 1 και 2	ics20132 ΠΑΤΡΑ ΚΟΡΩΝΗ
<8/04/21>	<2.0>	Συμπλήρωση ενοτήτων 1 , 2 και 3	ΟΛΑ ΤΑ ΜΕΛΗ
<9/05/21>	<2.1>	Επαναδιαμόρφωση και πιθανές αλλαγές	ΟΛΑ ΤΑ ΜΕΛΗ
<10/05/21>	<2.2>	Διορθώσεις κειμένου	ics20131 ΜΑΡΙΑ-ΕΛΕΝΗ ΖΤΟΥΠΗ

Συγγραφέας: ΟΛΟΙ	Κωδικός: ΕΠΑΛ0001/Mystery of Lodenberg/0.01
Έγκριση: Ομάδα Διαχείρισης Εγγράφων	Ημερομηνία: 08-04-2021

## Πίνακας Περιεχομένων

1. Εισαγωγή.....	4
1.1 Σκοπός.....	4
1.2 Γενική Άποψη.....	4
1.3 Ορισμοί, Ακρωνύμια και Συντομογραφίες.....	4
1.4 Αναφορές.....	4
1.5 Επισκόπηση.....	4
2. Γενική Περιγραφή.....	5
2.1 Προοπτική του Προϊόντος.....	5
2.2 Χαρακτηριστικά Χρηστών.....	5
2.3 Περιορισμοί (μη – λειτουργικές απαιτήσεις).....	5
2.4 Παραδοχές.....	5
3. Λειτουργικές Απαιτήσεις.....	5
3.1 Πεδίο Προβλήματος.....	5
3.2 Μοντέλο Περιπτώσεων Χρήσης.....	6
3.3 Περιπτώσεις Χρήσης.....	6
3.4 Ενδεικτικές Οθόνες.....	8

Συγγραφέας: ΟΛΟΙ	Κωδικός: ΕΠΑΛ0001/Mystery of Lodenberg/0.01
Έγκριση: Ομάδα Διαχείρισης Εγγράφων	Ημερομηνία: 08-04-2021

## 1. Εισαγωγή

### 1.1 Σκοπός

Το παρόν έγγραφο ΕΠΑΛ αποσκοπεί στην καταγραφή όλων των απαιτήσεων για την υλοποίηση του λογισμικού, ώστε η ανάπτυξή του να είναι ευκολότερη και αποτελεσματικότερη, ο συντονισμός της ομάδας να καταστεί εφικτός, καθώς και η εργασία να προσεγγίζει ένα ρεαλιστικό έργο σε μία πραγματική εταιρία.

Το συγκεκριμένο ΕΠΑΛ απευθύνεται στους “πελάτες” της ομάδας 3, στα μέλη της ομάδας ανάπτυξης της εταιρείας αυτής, αλλά και σε πιθανούς ενδιαφερόμενους για την περαιτέρω ανάπτυξη του project καθώς ο κώδικας θα διανέμεται δωρεάν.

### 1.2 Γενική Αποψη

**Mystery Of Londenberg: Ψυχαγωγικό παιχνίδι μυστηρίου, στο οποίο ο χρήστης αλληλεπιδρά με ανθρώπους, διάφορα αντικείμενα και εξερευνά τον χώρο γύρω του.**

α) Το παιχνίδι αυτό αποτελεί ένα ενιαίο προϊόν λογισμικού.

β) Το πακέτο των περιεχόμενων κλάσεων αποσκοπεί στη δυνατότητα κίνησης της φιγούρας, με τα βελάκια του πληκτρολογίου, και αλληλεπίδραση με το περιβάλλον του παιχνιδιού μέσω του κέρσору και του πλήκτρου “Interact”.

γ) Το λογισμικό αυτό είναι κατασκευασμένο κυρίως για ψυχαγωγικό σκοπό. Συγκεκριμένα, το θέμα του (Μυστήριο), δίνει την δυνατότητα της αναζήτησης στοιχείων με σκοπό την ολοκλήρωση ενός νοητικού παζλ. Ο χρήστης αναπτύσσει ποικίλες πνευματικές δεξιότητες ανάμεσά τους η παρατηρητικότητα και η συνειρμική σκέψη.

### 1.3 Ορισμοί, Ακρωνύμια και Συντομογραφίες

- RPG(Role Playing Game): Παιχνίδι, στο οποίο ο χρήστης χειρίζεται έναν συγκεκριμένο χαρακτήρα (ρόλο).
- Top Down game: Οποιοδήποτε παιχνίδι που προσφέρει ανυψωμένο οπτικό πεδίο ώστε η δράση να εκτυλίσσεται κάθετα όσον αφορά το βλέμμα του χρήστη.
- Παίκτης: Ο χαρακτήρας που χειρίζεται ο χρήστης.
- NPC(Non-Player Character): Χαρακτήρας που εμφανίζεται στο παιχνίδι ο οποίος δεν ελέγχεται από τον παίκτη.
- Interact: Η πράξη δράσης πάνω σε ένα στοιχείο με επιθυμητό αποτέλεσμα κάποια αντίδραση.
- Unity Engine: Λογισμικό ανάπτυξης και σχεδίασης διαφόρων λογισμικών. Κατά βάση χρησιμοποιείται στον τομέα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

### 1.4 Αναφορές

- <https://www.giantbomb.com/top-down-perspective/3015-788/>

### 1.5 Επισκόπηση

Μετά την παραπάνω εισαγωγή θα ακολουθήσει το κεφάλαιο της Γενικής Περιγραφής του προϊόντος λογισμικού μας. Στο προαναφερθέν κεφάλαιο παρουσιάζονται ανεπτυγμένες η προοπτική του προϊόντος, τα χαρακτηριστικά των χρηστών, τυχόν περιορισμοί και παραδοχές. Μετέπειτα αναλύεται το πιο εκτενές κεφάλαιο του ΕΠΑΛ, οι Λειτουργικές απαιτήσεις, οι οποίες δίνουν μία πιο κατατοπιστική ματιά στο “σκελετό” του παιχνιδιού αλλά και μια καλύτερη αντίληψη της φιλοσοφίας του παιχνιδιού, της στρατηγικής του, καθώς και επαρκές επίπεδο λεπτομέρειας, ώστε οι σχεδιαστές της ομάδας ανάπτυξης να μπορούν να παράγουν το σχέδιο του λογισμικού.

Συγγραφέας: ΟΛΟΙ	Κωδικός: ΕΠΑΛ0001/Mystery of Lodenberg/0.01
Έγκριση: Ομάδα Διαχείρισης Εγγράφων	Ημερομηνία: 08-04-2021

## 2. Γενική Περιγραφή

### 2.1 Προοπτική του Προϊόντος

Το παιχνίδι ανήκει στην κατηγορία top-down mystery και για την δημιουργία του θα χρησιμοποιηθεί το Unity Engine. Η διασύνδεση μεταξύ προϊόντος λογισμικού με τα υπόλοιπα συστατικά θα γίνει μέσω κλήσης κλάσεων. Το παιχνίδι θα είναι συμβατό για χρήση σε ηλεκτρονικό υπολογιστή με λειτουργικό σύστημα Windows 7 ή ανώτερο. Για τη λειτουργία του παιχνιδιού ο παίκτης χρειάζεται πληκτρολόγιο και ποντίκι.

### 2.2 Χαρακτηριστικά Χρηστών

Το παραγόμενο παιχνίδι απευθύνεται σε όλες τις πληθυσμιακές και ηλικιακές ομάδες, με μόνη προϋπόθεση να διαθέτουν έναν απλό Η/Υ και βασικές ικανότητες χρήσης του. Επίσης, αν υπάρχει προηγούμενη εμπειρία gaming θα ήταν χρήσιμη, αλλά όχι απαραίτητη, καθώς διατίθενται οδηγίες για την καθοδήγηση του χρήστη όσο το παιχνίδι εκτυλίσσεται.

### 2.3 Περιορισμοί (μη – λειτουργικές απαιτήσεις)

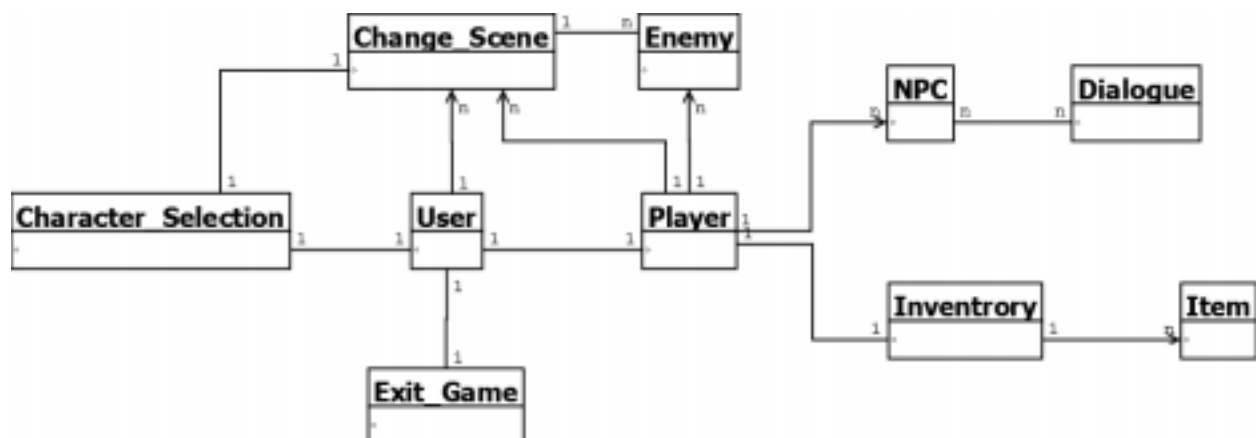
- Περιορισμοί απόδοσης:
  - 1) Η αλληλεπίδραση με τα αντικείμενα δεν θα πρέπει να υπερβαίνει τα 2 sec.
  - 2) Το άνοιγμα του inventory δεν θα πρέπει να υπερβαίνει τα 4 sec.
- Απαιτήσεις Ασφαλείας: Δεν υπάρχει κάποια απαίτηση ασφαλείας.

### 2.4 Παραδοχές

Ο χρήστης διαθέτει βασικές γνώσεις της Αγγλικής γλώσσας.

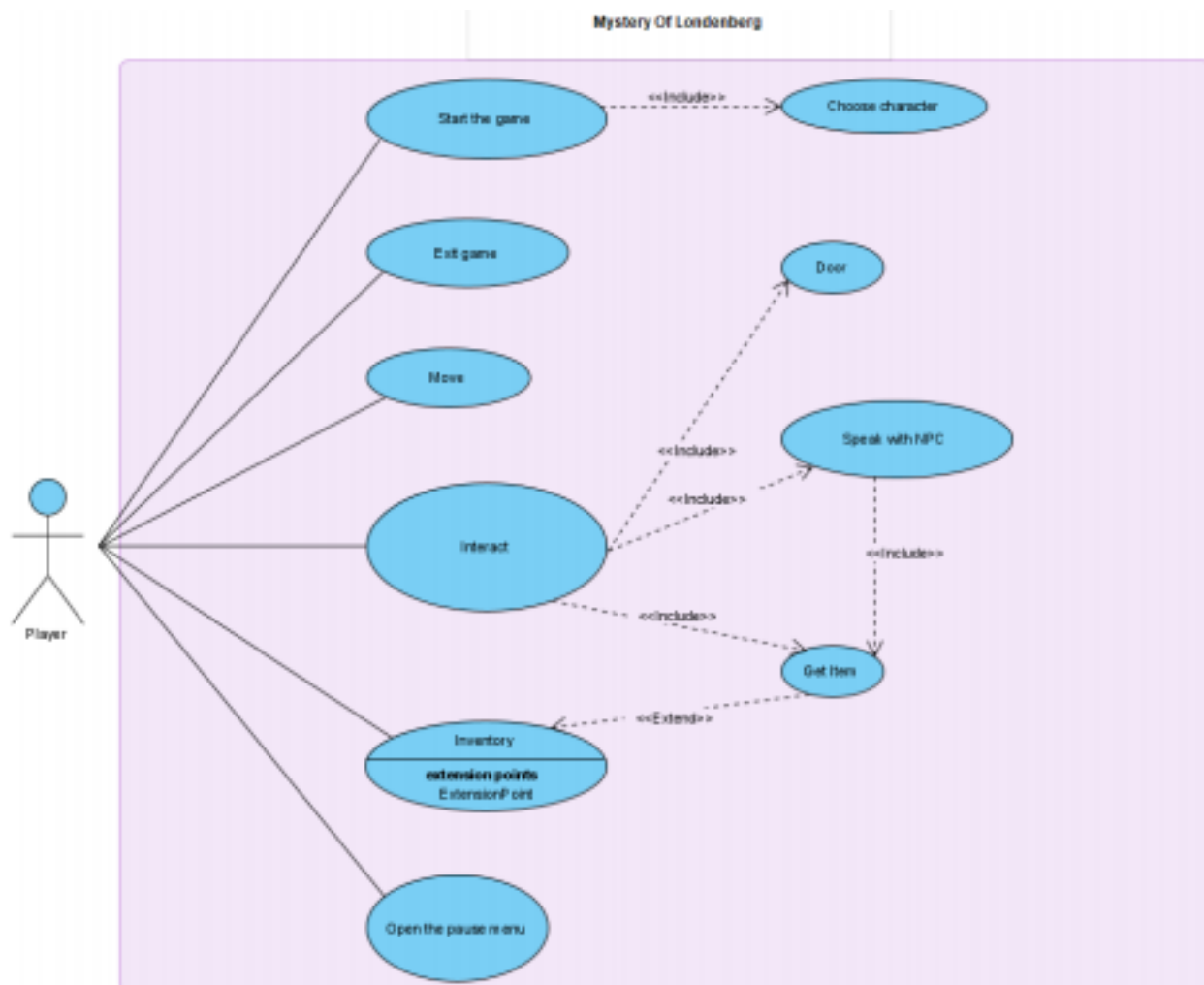
## 3. Λειτουργικές Απαιτήσεις

### 3.1 Πεδίο Προβλήματος



Συγγραφέας: ΟΛΟΙ	Κωδικός: ΕΠΑΛ0001/Mystery of Lodenberg/0.01
Έγκριση: Ομάδα Διαχείρισης Εγγράφων	Ημερομηνία: 08-04-2021

### 3.2 Μοντέλο Περιπτώσεων Χρήσης



### 3.3 Περιπτώσεις Χρήσης

UC01: Πλοήγηση στο Κύριο Μενού

Κύρια Ροή:

1. Με την είσοδο του χρήστη στο παιχνίδι εμφανίζεται το μενού.
2. Ο χρήστης επιλέγει το κουμπί "Play" και συνεχίζει στο μενού επιλογής παίκτη.

Εναλλακτική Ροή:

- 2β. Ο χρήστης επιλέγει το κουμπί "Info" και εμφανίζονται στην οθόνη οι πληροφορίες του παιχνιδιού.

UC02: Επιλογή παίκτη

Κύρια Ροή:

1. Εμφανίζεται στον χρήστη το μενού επιλογής παίκτη.
2. Ο χρήστης επιλέγει τον παίκτη του πιέζοντας ένα από τα κουμπιά με τους χαρακτήρες.

Συγγραφέας: ΟΛΟΙ	Κωδικός: ΕΠΑΛ0001/Mystery of Lodenberg/0.01
Έγκριση: Ομάδα Διαχείρισης Εγγράφων	Ημερομηνία: 08-04-2021

#### UC03: Ο παίκτης περπατάει

##### Κύρια Ροή:

1. Ο παίκτης προσπαθεί να κινηθεί προς κάποια κατεύθυνση (πάνω, κάτω, δεξιά, αριστερά).
- 2α. Εφόσον δεν υπάρχει εμπόδιο η κίνηση θα πραγματοποιηθεί.
3. Βλέπε βήμα 1.

##### Εναλλακτική Ροή:

- 2β1. Υπάρχει εμπόδιο προς την κατεύθυνση που θέλει να κινηθεί ο παίκτης οπότε η κίνηση δεν είναι επιτυχής.
- 2β2. Βλέπε βήμα 1 της βασικής ροής.
- 2γ1. Ο παίκτης εισέρχεται στο οπτικό πεδίο κάποιου εχθρού.
- 2γ2. Ο παίκτης μεταφέρεται στην αρχή της σκηνής.
- 2γ3. Βλέπε βήμα 1 της βασικής ροής.

#### UC04: Αλληλεπίδραση με έναν NPC

##### Κύρια Ροή:

1. Ο παίκτης περπατάει μπροστά από έναν NPC.
2. Ο παίκτης επιλέγει το πλήκτρο "Interact" και ανοίγει το παράθυρο διαλόγου με το NPC.
3. Ο διάλογος του NPC τελειώνει.
4. Ο παίκτης επιλέγει το πλήκτρο "Interact" για να κλείσει το παράθυρο διαλόγου με το

##### NPC.

##### Εναλλακτική Ροή:

- 3β1. Ο διάλογος του NPC συνεχίζεται και ο παίκτης επιλέγει το πλήκτρο "Interact" για να έχει πρόσβαση στον υπόλοιπο διάλογο.
- 3β1α. Αν υπάρχει ακόμα διάλογος βλέπε βήμα 3β1.
- 3β1β. Αν ο διάλογος έχει τελειώσει βλέπε βήμα 4 της κύριας ροής.

#### UC05: Αλληλεπίδραση με ένα αντικείμενο

##### Κύρια Ροή:

1. Ο παίκτης προσεγγίζει το αντικείμενο που παρατήρησε.
2. Επιλέγει "Interact" και συλλέγει το αντικείμενο.
3. Το αντικείμενο μεταφέρεται στο inventory του παίκτη.

#### UC06: Άνοιγμα του inventory

##### Κύρια Ροή:

1. Ο παίκτης πιέζει το πλήκτρο που ανοίγει το inventory.
2. Στην οθόνη που εμφανίζεται μπορεί να δει όλα τα αντικείμενα που κατέχει.
3. Ο παίκτης μπορεί να ξαναπίσει το πλήκτρο για να κλείσει την οθόνη του inventory.

#### UC07: Είσοδος παίκτη σε κτήριο

##### Κύρια Ροή:

1. Ο παίκτης περπατάει ως την είσοδο του κτηρίου.
2. Ο παίκτης επιλέγει "Interact".
3. Αν του επιτρέπεται, ο παίκτης εισέρχεται στο κτήριο.

##### Εναλλακτική ροή:

- 3β. Εμφανίζεται μήνυμα που ενημερώνει τον παίκτη ότι δεν έχει πρόσβαση στο κτήριο και πως του απαγορεύεται η είσοδος.

Συγγραφέας: ΟΛΟΙ	Κωδικός: ΕΠΑΛ0001/Mystery of Lodenberg/0.01
Έγκριση: Ομάδα Διαχείρισης Εγγράφων	Ημερομηνία: 08-04-2021

και πως του απαγορεύεται η είσοδος.

### 3.4 Ενδεικτικές Οθόνες

UC01:

\_\_\_\_\_ - ⌂ ✕

## Mystery Of Lodenberg

Play

Info

UC02:

\_\_\_\_\_ - ⌂ ✕

Choose a character:

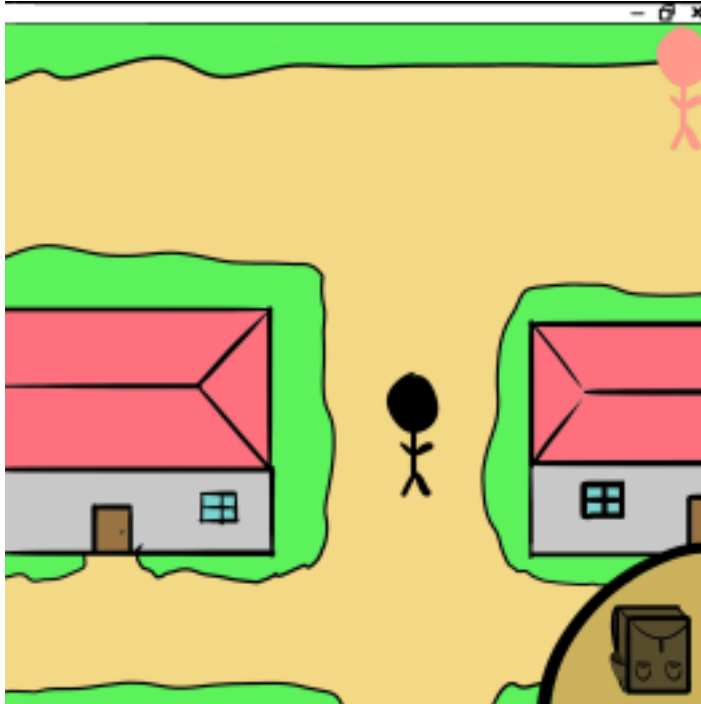


Play

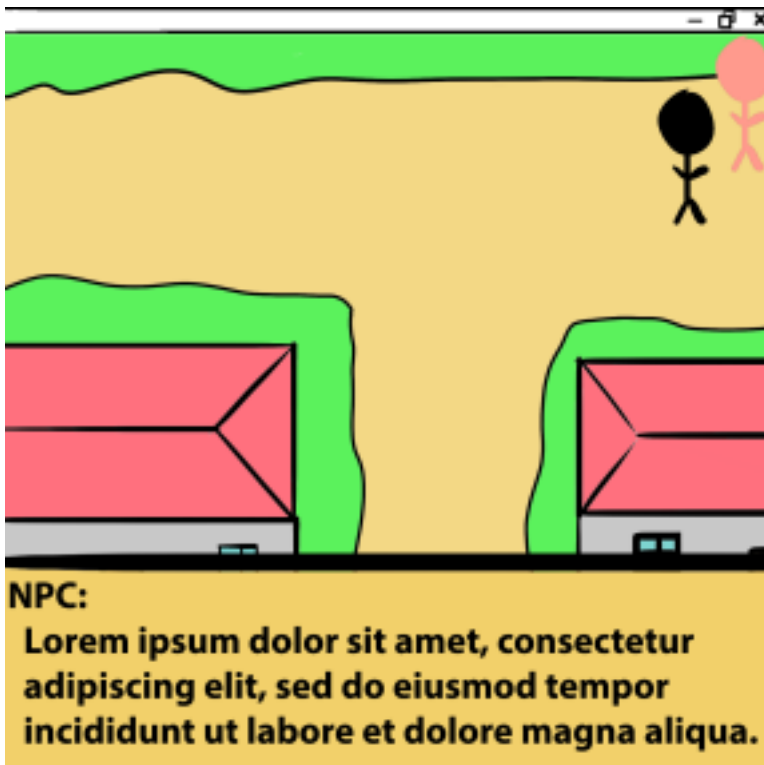


Συγγραφέας: ΟΛΟΙ	Κωδικός: ΕΠΑΛ0001/Mystery of Lodenberg/0.01
Έγκριση: Ομάδα Διαχείρισης Εγγράφων	Ημερομηνία: 08-04-2021

UC03:

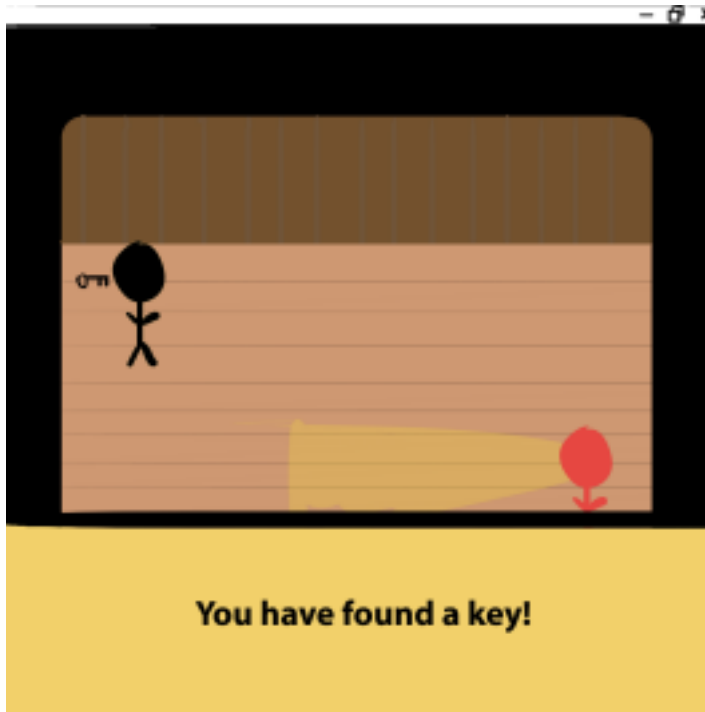


UC04:

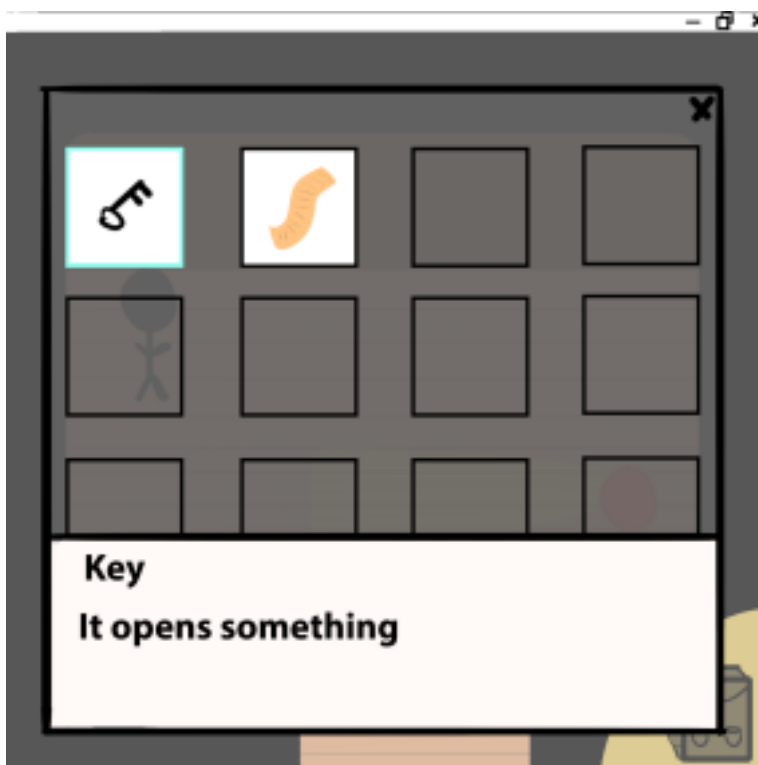


Συγγραφέας: ΟΛΟΙ	Κωδικός: ΕΠΑΛ0001/Mystery of Lodenberg/0.01
Έγκριση: Ομάδα Διαχείρισης Εγγράφων	Ημερομηνία: 08-04-2021

UC05:



UC06:



Συγγραφέας: ΟΛΟΙ	Κωδικός: ΕΠΑΛ0001/Mystery of Lodenberg/0.01
Έγκριση: Ομάδα Διαχείρισης Εγγράφων	Ημερομηνία: 08-04-2021

UC07:

