

---

Akademia Górniczo-Hutnicza  
Wydział Fizyki i Informatyki Stosowanej  
Inżynieria oprogramowania 2012/2013

**Zespół projektowy:**

1. Paweł Andruszkiewicz
  2. Wojciech Dębiak
  3. Tomasz Fielek
- 

**Scotland Y@rd**  
**Specyfikacja dodatkowa**

**Wersja 1.0**

Scotland Y@rd	Wersja: 1.0
Specyfikacja dodatkowa	Data: 19/10/2012
B2	

## Historia zmian

Data	Wersja	Opis	Autor
19/10/2012	1.0	Określenie specyfikacji dodatkowej	Tomasz Fielek

Scotland Y@rd	Wersja: 1.0
Specyfikacja dodatkowa	Data: 19/10/2012
B2	

## Spis treści

1.	Wprowadzenie	4
1.1	Cel	4
1.2	Zakres	4
1.3	Pojęcia	4
1.4	Odniesienia	4
1.5	Streszczenie	4
2.	Założenia i zależności	4
3.	Używalność	4
3.1	Czas treningu	4
4.	Niezawodność	4
4.1	Średni czas naprawy.	4
4.2	Dokładność.	4
4.3	Maksymalna ilość błędów.	4
4.4	Błędy.	4
5.	Wydajność	5
5.1	Czas odpowiedzi systemu	5
5.2	Pojemność	5
5.3	Zużywane zasoby	5
6.	Kompatybilność	5
6.1	Standard nazywania plików dokumentacji	5
6.2	Standard kodowania	5
7.	Ograniczenia projektowe	5
7.1	Ograniczenia dotyczące języka	5
8.	Bezpieczeństwo	5
9.	Wymagania dotyczące instrukcji użytkownika i pomocy	5
10.	Interfejsy	5
10.1	Interfejsy użytkownika	5
10.2	Interfejsy programowe	5
11.	Zastosowane standardy	6

Scotland Y@rd	Wersja: 1.0
Specyfikacja dodatkowa	Data: 19/10/2012
B2	

# Specyfikacja dodatkowa

## 1. Wprowadzenie

### 1.1 Cel

W dokumencie tym zostały zawarte zagadnienia dotyczące wymagań systemu, niezawodności systemu, czasu jego odpowiedzi wobec użytkownika a także ogólnie pojętej wydajności systemu.

### 1.2 Zakres

Specyfikacja ta obejmuje zagadnienia związane z projektem *Scotland Y@rd*.

### 1.3 Pojęcia

Zawarte w dokumencie pojęcia zostały wyjaśnione w dokumencie Słownik v. 1.1.

### 1.4 Odniesienia

Słownik v. 1.1

### 1.5 Streszczenie

Dokument zawiera informacje na temat zależności projektu od czynników zewnętrznych, jego użyteczności, niezawodności, wydajności, wspieralności, ograniczeń projektowych, bezpieczeństwa, dokumentacji, interfejsów a także użytych standardów.

## 2. Założenia i zależności

Do działania gry wystarczy zainstalowany system Windows. Dodatkowo dostarczony zostanie kod, którego kompilacja wymaga odpowiedniego kompilatora.

## 3. Używalność

### 3.1 Czas treningu

Całkowite zapoznanie się z funkcjonalnością *Scotland Y@rd* nie powinno zająć użytkownikowi więcej niż kilka minut. Wpływ na tak krótki czas zapoznania z systemem ma intuicyjnie zaprojektowany interfejs użytkownika.

## 4. Niezawodność

### 4.1 Średni czas naprawy.

Sprowadza się do skompilowania kodu źródłowego.

### 4.2 Dokładność.

Parametr zależny od kompilatora.

### 4.3 Maksymalna liczba błędów.

Ze względu na niską złożoność projektu, nie są planowane żadne błędy.

### 4.4 Błędy.

Prawdopodobnie nie wystąpią żadne błędy, ale jeśli jednak pojawią się będzie to wynikało tylko z niewłaściwego sposobu obsługi ze strony użytkownika.

Scotland Y@rd	Wersja: 1.0
Specyfikacja dodatkowa	Data: 19/10/2012
B2	

## 5. Wydajność

### 5.1 Czas odpowiedzi systemu

System natychmiast reaguje na wszystkie zachodzące zdarzenia.

### 5.2 Pojemność

Maksymalna ilość graczy *Scotland Y@rd* wynosi 6.

### 5.3 Zużywane zasoby

Szacuje się, iż minimalne wymagania gry *Scotland Y@rd* to: 100 MB wolnego miejsca na dysku oraz 512 MB pamięci operacyjnej RAM.

## 6. Kompatybilność

### 6.1 Standard nazywania plików dokumentacji

Pierwsza wersja każdego dokumentu zapisywana jest, jako wersja 1.0. Wszystkie kolejne zmiany w danym dokumencie oznaczane będą, jako kolejne wersje: 1.1, 1.2 itd. Dodatkowo każdy dokument składający się na projekt posiada swój identyfikator np. A1, B1 itd.

### 6.2 Standard kodowania

Cały projekt *Scotland Y@rd* będzie napisany w języku obiektowym C++.

## 7. Ograniczenia projektowe

### 7.1 Ograniczenie dotyczące języka.

Projekt powinien zostać w całości zrealizowany w oparciu o język C++. Przy realizacji zostaną wykorzystane biblioteki tego języka.

## 8. Bezpieczeństwo

Projekt nie wymaga ochrony danych Użytkownika, ponieważ takie informacje nie będą wprowadzane przez graczy.

## 9. Wymagania dotyczące instrukcji użytkownika i pomocy

Na chwilę obecną z uwagi na intuicyjny interfejs Użytkownika, jaki proponować będzie gra *Scotland Y@rd* nie jest planowane stworzenie instrukcji obsługi użytkownika. Zostaną jedynie wytłumaczone warunki rozgrywki np. poprzez podanie linku do odpowiedniej strony internetowej.

## 10. Interfejsy

### 10.1 Interfejsy użytkownika

Interfejs użytkownika będzie dwojaki:

- Interfejs Detektywa – pozwalający się poruszać się po mapie Detektywowi.
- Interfejs Pana X – pozwalający się poruszać po mapie Panu X.

### 10.2 Interfejsy programowe

Gra *Scotland Y@rd* docelowo skierowana jest na platformę Windows 7.

Scotland Y@rd	Wersja: 1.0
Specyfikacja dodatkowa	Data: 19/10/2012
B2	

## 11. Zastosowane standardy

Projekt *Scotland Y@rd* nie jest tworzony na podstawie żadnego z obowiązujących standardów.