

---

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**  
**Dokumentacja architektury systemu**

**Wersja 1.0**

Scotland Y@rd	Wersja: 1.0
Dokumentacja architektury systemu	Data: 29/10/2012
C1	

## Historia zmian

Data	Wersja	Opis	Autor
29/10/2012	1.0	Określenie architektury systemu.	Tomasz Fielek Paweł Andruszkiewicz Wojciech Dębiak

Scotland Y@rd	Wersja: 1.0
Dokumentacja architektury systemu	Data: 29/10/2012
C1	

## 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.	Reprezentacja architektury	4
3.	Cele i ograniczenia architektury	4
4.	Perspektywa przypadków użycia	4
4.1	Realizacja przypadków użycia	4
5.	Perspektywa logiczna	4
5.1	Streszczenie	5
5.2	Pakiety	5
6.	Opis interfejsu	5
7.	Rozmiar i wydajność	5
8.	Jakość	5

Scotland Y@rd	Wersja: 1.0
Dokumentacja architektury systemu	Data: 29/10/2012
C1	

# Dokumentacja architektury systemu

## 1. Wprowadzenie

### 1.1 Cel

W dokumencie tym zostały zawarte zagadnienia dotyczące architektury systemu. Przedstawia on rozwiązania, które zostaną wdrożone przy realizacji projektu.

### 1.2 Zakres

Dokument ten 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

Specyfikacja przypadków użycia - wersja 1.0

Specyfikacja wymagań projektu – wersja 1.0

### 1.5 Streszczenie

Opis architektury systemu *Scotland Y@rd*.

## 2. Reprezentacja architektury

Architektura zostanie przedstawiona w postaci przypadków użycia, z wykorzystaniem modelu UML.

## 3. Cele i ograniczenia architektury

Gra *Scotland Y@rd* przeznaczona jest na platformę Windows. Ze względu na niskie wymagania projekt nie będzie ograniczony sprzętowo. Również nie są przewidziane żadne ograniczenia programistyczne czy wynikające ze standardów.

## 4. Perspektywa przypadków użycia

Perspektywa przypadków użycia została opisana w dokumencie „Specyfikacja przypadków użycia” - wersja 1.0.

## 5. Perspektywa logiczna

Ze względu na wczesne prace nad projektem nie ma możliwości opisu tej sekcji.

## 6. Opis interfejsu

Opis interfejsu znajduje się w dokumencie „Specyfikacja wymagań projektu” – wersja 1.0.

Scotland Y@rd	Wersja: 1.0
Dokumentacja architektury systemu	Data: 29/10/2012
C1	

## 7. Rozmiar i wydajność

Gra „Scotland Y@rd” potrzebuje około 100 MB miejsca na dysku oraz około 512 MB pamięci RAM, co nie powinno sprawiać żadnych problemów na współczesnych komputerach. System będzie pracował płynnie i stabilnie.

## 8. Jakość

Projekt *Scotland Y@rd* spełnia wymagania stawiane dla gry planszowej. Planowany przejrzysty interfejs użytkownika oraz stabilność programowa projektu świadczyć będą o wysokiej jakości jego wykonania.