
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 wymagań projektu

Wersja <1.0>

Scotland Y@rd	Wersja: <1.0>
Wizja	Data: 17/10/2012
A003	

Historia zmian

Data	Wersja	Opis	Autor
17/10/2012	1.0	Stworzenie pierwszej wersji dokumentu	Paweł Andruszkiewicz

Scotland Y@rd	Wersja: <1.0>
Wizja	Data: 17/10/2012
A003	

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.	Opis ogólny	5
2.1	Perspektywa produktu	5
2.1.1	Interfejsy systemu	5
2.1.2	Interfejsy użytkownika	5
2.1.3	Interfejsy sprzętowe	5
2.1.4	Interfejsy programowe	5
2.1.5	Interfejsy komunikacyjne	5
2.1.6	Ograniczenia pamięci	5
2.1.7	Operacje	5
2.2	Funkcje produktu	5
2.3	Charakterystyki użytkowników	5
2.4	Ograniczenia	5
2.5	Założenia i zależności	5
2.6	Podzbiory wymagań	5
3.	Opis wymagań	5
3.1	Funkcjonalność	
3.2	Specyfikacje przypadków użycia	6
3.3	Wymagania dodatkowe	6
4.	Klasyfikacja wymagań funkcjonalnych	6

Scotland Y@rd	Wersja: <1.0>
Wizja	Data: 17/10/2012
A003	

Specyfikacja wymagań projektu

1. Wprowadzenie

1.1 Cel

Dokument ten opisuje wszystkie wymagania, które będą stanowiły podstawę do tworzenia projektu *Scotland Y@rd*. Zostanie tutaj opisany typowy użytkownik, który będzie korzystał z tworzonego systemu, a także to, w jaki sposób ma on (pośrednio) wpływ na wymagania i funkcjonalność systemu. Opisane tu również interfejs użytkownika, oraz jego funkcje.

1.2 Zakres

Ów specyfikacja obejmuje wszystkie zagadnienia (z naciskiem na wymagania) związane z projektem *Scotland Y@rd*.

1.3 Pojęcia

Wszystkie pojęcia specyficzne dla projektu zostały opisane i wyjaśnione w dokumencie Słownik v.1.0.

1.4 Odniesienia

Specyfikacja przypadków użycia v.1.0.doc – dostępny w tym samym katalogu na dysku

Specyfikacja dodatkowa v.1.0.doc – dostępny w tym samym katalogu na dysku

1.5 Streszczenie

Dokument ten opisuje wymagania, jakie są postawione przed tworzonym projektem, i funkcjonalności, jakie ma dostarczyć gotowy projekt. W części 1.6 opisane zostały interfejsy, które będą udostępniane w finalnej wersji produktu. Następnie jego funkcje wraz z opisem, oraz ograniczeniami na niego narzuconymi. W części 2. Wylistowano wszystkie funkcjonalności, jakie udostępniać będzie gra, a w części 3. sklasyfikowano ów funkcjonalności w skali ważności.

Scotland Y@rd	Wersja: <1.0>
Wizja	Data: 17/10/2012
A003	

2. Opis ogólny

2.1 Perspektywa produktu

2.1.1 Interfejsy systemu

System będzie składał się z dwóch części – pierwsza będzie zarządzać opcjami gry, ustawieniami, ewentualnymi statystykami, i tym podobnym, a drugi będzie odpowiedzialny za poprawne prowadzenie gry (wyświetlanie mapy, interfejsów komunikacji dla graczy).

2.1.2 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

2.1.3 Interfejsy programowe

Gra Scotland Y@rd docelowo skierowana jest na platformę Windows 7, i będzie w tym kierunku rozwijana.

2.1.4 Ograniczenia pamięci

Gra Scotland Y@rd w naturalny sposób będzie ograniczona ze względu na ilość miejsca na dysku, oraz wielkość pamięci RAM. Jednak ze względu na wczesne prace projektowe nie są znane konkretne ograniczenia i wymagania dotyczące wielkości gry, oraz wymaganej przez nią pamięci RAM.

2.1.5 Operacje

W finalnej wersji gry dostępny będzie krótki samouczek, który będzie objaśniał zasady gry dla Użytkowników, tak aby mogli oni w 100% odpowiadać za swoje ruchy. Dlatego też ingerencja systemu w samą rozgrywkę będzie sprowadzona do absolutnego minimum – jego jedyną rolą będzie kontrola poprawności ruchów oraz sprawdzanie warunków zwycięstwa (lub oczywiście przegranej) graczy.

2.2 Funkcje produktu

Produkt ma zapewnić świetną zabawę na długie godziny jak największej ilości osób chętnych do zagrania w komputerową wersję Scotland Yard'u.

2.3 Charakterystyki użytkowników

Użytkownikami produktu będą głównie osoby młodsze, które jednak bardzo dobrze znają środowisko komputerowe i internetowe, przez co ich wymagania odnośnie produktu będą wygórowane. Nie wykluczamy też jednak osób nieco starszych, które mogą zostać skuszone wypróbowania odświeżonej wersji gry, w którą grali, gdy byli młodszy.

2.4 Ograniczenia

Na ten moment brak jest informacji o jakichkolwiek ograniczeniach narzuconych na projekt.

2.5 Założenia i zależności

Najważniejszymi założeniami, które przyświecają przy tworzeniu systemu są prostota i funkcjonalność. Użytkownik ma skupiać się na samej rozgrywce, a nie zastanawiać się jak zrobić to lub tamto. System ma być ułatwieniem, a nie przeszkodą. Postawienie na prostotę implikuje uproszczenie interfejsu użytkownika do niezbędnego minimum, tak, aby Scotland Y@rd jak najbardziej przypominał swojego planszowego odpowiednika.

Scotland Y@rd	Wersja: <1.0>
Wizja	Data: 17/10/2012
A003	

3. Opis wymagań

3.1 Funkcjonalność

3.1.1 Zagwarantowanie grywalności produktu

Produkt, który jest tworzony to gra. Dlatego absolutnie najważniejszym wymaganiem jest zapewnienie grywalności, czyli czynnika, który sprawi, że Użytkownik korzystający z gotowego produktu będzie spędzał przy nim długie godziny, świetnie się bawiąc, i chcąc do niego wrócić wiele, wiele razy.

3.1.2 Niezawodność nad funkcjonalnością

Produkt finalny ma być przede wszystkim niezawodny, w którym wszystkie części systemu poprawnie ze sobą współgrają, tak, aby nie ryzykować zepsuciem Rozgrywki jakimś niewykrytym błędem, lub faktem, iż stworzony System (lub jego moduł) jest zbyt zawiły, skomplikowany.

3.1.3 Opcja Ustawienia

Gra będzie posiadać rozbudowaną zakładkę z ustawieniami, tak, aby każdy Użytkownik mógł spersonalizować grę, pod swoje własne preferencje.

3.1.4 Samouczek

Produkt będzie udostępniał Samouczek płynnie wprowadzający Użytkownika w zasady gry, oraz jej tajniki.

3.1.5 Interaktywna mapa

Gra będzie oczywiście zapewniać interaktywną mapę, na której będzie odbywać się cała Rozgrywka.

3.1.6 System zarządzający grą w tle

Nad całą Rozgrywką będzie czuwać dedykowany mduł, który będzie sprawdzać warunki wygranej, kontrolę poprawności ruchów, i tym podobne.

3.2 Specyfikacje przypadków użycia

Wszystkie przypadki użycia zostały opisane w dokumencie Specyfikacja Przypadków Użycia v.1.0.doc

3.3 Wymagania dodatkowe

Wszelkie dodatkowe wymagania zostały zawarte w dokumencie Specyfikacja Dodatkowa v.1.0.doc

4. Klasyfikacja wymagań funkcjonalnych

Funkcjonalność	Typ
Zagwarantowanie grywalności produktu	Pożądane
Niezawodność nad funkcjonalnością	Opcjonalne
Opcja Ustawienia	Pożądane
Samouczek	Opcjonane
Interaktywna mapa	Wymagane
System zarządzający grą w tle	Wymagane