

Dokument Wizji i Zakresu

1. Wprowadzenie

1.1 Cel Dokumentu

Celem tego dokumentu jest przedstawienie wizji i zakresu projektu oprogramowania gry 2.5D. Dokument ten zawiera wymagania biznesowe, analizę zagrożeń i ryzyka oraz kontekst biznesowy.

1.2 Zakres Projektu

Projekt dotyczy stworzenia gry komputerowej 2.5D z wykorzystaniem biblioteki Raylib. Gra obejmuje funkcje zarządzania postaciami, śledzenia osiągnięć, zarządzania ekwipunkiem oraz różne stany gry, takie jak eksploracja, walka i zakupy.

2. Wizja Projektu

2.1 Wizja Produktu

Celem gry 2.5D jest dostarczenie użytkownikom rozrywki poprzez angażującą i interaktywną rozgrywkę, wykorzystującą zaawansowane mechaniki zarządzania postaciami, ekwipunkiem oraz osiągnięciami. Gra ma być łatwa do rozszerzenia i modyfikowania przez programistów dzięki modułowej strukturze i dokumentacji.

2.2 Cele Biznesowe

- Zwiększenie Zaangażowania Użytkowników:** Poprzez ciekawą fabułę, osiągnięcia i zróżnicowane mechaniki gry.
- Monetyzacja:** Poprzez sprzedaż gry oraz dodatkowych treści (DLC).
- Budowanie Społeczności:** Tworzenie społeczności graczy wokół gry, co może prowadzić do dalszych projektów i rozszerzeń.
- Łatwość Utrzymania i Rozwoju:** Dzięki dobrze udokumentowanemu kodowi i modularnej architekturze.

3. Kontekst Biznesowy

3.1 Analiza Rynku

Gra 2.5D jest skierowana do graczy komputerowych, którzy preferują gry o średniej i wysokiej złożoności, z elementami eksploracji, walki i zarządzania zasobami. Rynek gier komputerowych jest konkurencyjny, jednakże gry oferujące unikalne mechaniki i dobrą jakość wykonania mają potencjał na osiągnięcie sukcesu.

3.2 Interesariusze

- Gracze:** Główna grupa docelowa korzystająca z gry dla rozrywki.
- Programiści:** Osoby odpowiedzialne za rozwój i utrzymanie gry.

- **Inwestorzy:** Osoby lub podmioty finansujące rozwój gry.
- **Zespół Marketingowy:** Odpowiedzialny za promocję gry.

3.3 Założenia Projektu

- Użytkownicy posiadają podstawową wiedzę na temat obsługi aplikacji komputerowych.
- Gra będzie dostępna na systemach operacyjnych Windows, macOS i Linux.
- Projekt będzie rozwijany zgodnie z konwencjami języka programowania C i API Raylib.

4. Wymagania Biznesowe

4.1 Opis Wymagań

1. **Interfejs Użytkownika:** Graficzny interfejs użytkownika (GUI) musi być intuicyjny i łatwy w nawigacji.
2. **Mechaniki Gry:** Implementacja mechanik zarządzania postaciami, ekwipunkiem i osiągnięciami.
3. **Stany Gry:** Obsługa różnych stanów gry, takich jak eksploracja, walka, zakupy, zapisywanie i wczytywanie gry.
4. **Modularność:** Struktura kodu musi być modułowa, co ułatwi przyszłe rozszerzenia i utrzymanie gry.
5. **Bezpieczeństwo:** Gra musi bezpiecznie zarządzać danymi zapisu, aby zapobiec ich utracie lub uszkodzeniu.

4.2 Wskaźniki Sukcesu

- **Pozytywne Recenzje:** Wysoka ocena gry w recenzjach użytkowników i krytyków.
- **Wysoka Liczba Pobierań:** Duża liczba pobrań gry na różnych platformach dystrybucji.
- **Aktywna Społeczność:** Liczna i zaangażowana społeczność graczy.
- **Stabilne Dochody:** Generowanie stabilnych dochodów ze sprzedaży gry i dodatkowych treści.

5. Analiza Zagrożeń i Ryzyka

5.1 Identyfikacja Ryzyka

1. **Technologiczne:** Możliwość wystąpienia błędów technicznych lub problemów z kompatybilnością.
2. **Finansowe:** Ryzyko niewystarczającego finansowania projektu.
3. **Związane z Użytkownikami:** Ryzyko braku zainteresowania grą przez docelową grupę użytkowników.
4. **Konkurencyjne:** Ryzyko dużej konkurencji na rynku gier komputerowych.

5.2 Zarządzanie Ryzykiem

1. **Planowanie Zapasowe:** Przygotowanie planów awaryjnych na wypadek problemów technologicznych.
2. **Budżetowanie:** Staranna kontrola budżetu i poszukiwanie dodatkowych źródeł finansowania w razie potrzeby.
3. **Testowanie Rynku:** Przeprowadzenie testów alfa i beta z udziałem rzeczywistych użytkowników.
4. **Monitorowanie Konkurencji:** Analiza działań konkurencyjnych tytułów i dostosowywanie strategii.

6. Zakres Prac

6.1 Etapy Projektu

1. **Faza Planowania:** Określenie wymagań, harmonogramu i zasobów.
2. **Faza Rozwoju:** Implementacja funkcjonalności gry i testowanie wewnętrzne.
3. **Faza Testów:** Testowanie alfa i beta z udziałem użytkowników.
4. **Faza Wdrożenia:** Wprowadzenie gry na rynek i rozpoczęcie sprzedaży.
5. **Faza Utrzymania:** Monitorowanie gry, wprowadzanie aktualizacji i wsparcie dla graczy.

6.2 Zasoby

- **Zespół Programistów:** Odpowiedzialny za rozwój i utrzymanie kodu gry.
- **Zespół Testerów:** Przeprowadzający testy funkcjonalne i wydajnościowe.
- **Zespół Marketingowy:** Odpowiedzialny za promocję gry.
- **Zespół Wsparcia Technicznego:** Zapewniający wsparcie techniczne dla użytkowników.

7. Podsumowanie

Dokument Wizji i Zakresu przedstawia kluczowe aspekty projektu gry 2.5D, w tym cele biznesowe, kontekst rynkowy, wymagania oraz analizę zagrożeń i ryzyka. Sukces projektu będzie zależał od realizacji założonych celów, efektywnego zarządzania ryzykiem oraz zaangażowania zespołu projektowego.