

Vaatimusmäärittely

Toiminnalliset vaatimukset

Pelimaailma:

1. Pelimaailma koostuu huoneista, joissa on seinät ja lattiat.
2. Huoneet voivat olla eri kokoisia ja muotoisia.
3. Huoneisiin voidaan lisätä erilaisia esteitä (esim. laatikot, pylväät).

Valo ja varjot:

1. Peli käyttää 2D-raytracingia luodakseen realistiset varjot.
2. Valonlähteitä voi olla useita, ja niiden voimakkuus ja väri voivat vaihdella.
3. Valo heijastuu seinistä vähintään kerran.
4. Varjot päivittyvät dynaamisesti, kun valonlähteitä tai esteitä liikutetaan.

Pelaaja:

1. Pelaaja voi liikkua vapaasti pelimaailmassa.
2. Pelaaja voi vuorovaikuttaa esineiden kanssa (esim. avata ovia).
3. Pelaajalla on ase, jolla voi lyödä vihollisia.

Viholliset:

1. Pelimaailmassa on erilaisia vihollisia.
2. Valon määrä vaikuttaa (jotenkin) vihollisten käyttäytymiseen.
3. Viholliset voivat liikkua ja hyökätä pelaajaa vastaan.

Tavoitteet:

1. Pelillä on selkeä päämäärä (esim. löydä avain, pääse ulos tai pistemäärä).

Käyttöliittymä:

1. Pelillä on yksinkertainen, selkeä ja intuitiivinen käyttöliittymä.
2. Käyttöliittymä näyttää pelaajan terveyden, (aseiden?) ja muut tärkeät tiedot.

Äänet:

1. Pelissä on erilaisia ääniä, kuten askeleet, lyönnit, (laukaukset?) ja musiikki.
2. Äänet voivat luovat tunnelmaa ja auttavat pelaajaa ymmärtämään, mitä ympärillä tapahtuu.

Ei-toiminnalliset vaatimukset

1. Suorituskyky: Pelin ei pitäisi viedä suurta määrää tehoa ja sitä pitäisi pystyä pelaamaan integroidulla näytönohjaimella.
2. Grafiikka: Grafiikka on vektorimainen, mutta toimiva.
3. Äänet: Äänet ovat laadukkaita ja sopivat pelin tunnelmaan.
4. Virheenkäsittely: Peli käsittelee virheet asianmukaisesti.

Sidosryhmät

Sidosryhmä	Mitä haluaa ohjelmalta
Projektiryhmä	Haluaa tehdä teknisestään haastavan projektin
Pelaajat	Haluaa hyvän kokemuksen pelatessaan peliä
Opettaja	Haluaa ryhmän käsittävän ohjelmistokehityksen salat, sekä heidän tekevän modulaarisen ohjelman