**Спецификация требований к программному обеспечению**

**Shooter game**

**Version 1.1**

**Artsiom Tsiushkevich**

**BSUIR**

**18.12.2020**

**Оглавление**

[**1. Введение** 3](#_Toc53059741)

[1.1 Цель 3](#_Toc53059742)

[1.2 Область применения 3](#_Toc53059743)

[1.3 Определения, Акронимы и Сокращения 4](#_Toc53059744)

[1.4 Обзор 4](#_Toc53059745)

[**2. Общее описание** 4](#_Toc53059746)

[2.1 Ограничения 4](#_Toc53059747)

[2.2 Предположения и зависимости 5](#_Toc53059748)

[2.3 Характеристики пользователей 5](#_Toc53059749)

[*2.4.1 С точки зрения заказчика. 5*](#_Toc53059750)

[*2.4.2 С точки зрения пользователя. 5*](#_Toc53059751)

[**3. Конкретные требовани**я 5](#_Toc53059752)

[3.1 Функциональность 5](#_Toc53059753)

[*3.1.1 Возможности авторизации. 5*](#_Toc53059754)

[*3.1.2 Возможности администратора. 5*](#_Toc53059755)

[*3.1.3 Частичное отображение публикаций на главной странице. 6*](#_Toc53059756)

[*3.1.4 Дополнительные (необязательные) функции. 6*](#_Toc53059757)

[3.2 Удобство использования 6](#_Toc53059758)

[*3.2.1 Интерфейс пользователя* 6](#_Toc53059759)

[3.3 Производительность 6](#_Toc53059760)

[3.4 Веб-продукт 6](#_Toc53059761)

[3.5 Проектные ограничения 7](#_Toc53059762)

# Введение

В введении в Спецификацию Требований к Программному Обеспечению (SRS) полный обзор на SRS представлен следующими подпунктами: целью, областью применения, определениями, акронимами, сокращениями, а также обзором SRS. Задача этого документа — дать более глубокое понимание по теме проекта, предоставив его детальное описание. Тем не менее, он также концентрируется на возможностях, предоставляемых заинтересованным пользователям. В данном документе приведены подробные требования к разрабатываемому продукту.

## 1.1 Цель

Цель документа — собрать и проанализировать все идеи, возникшие для определения системы, ее требования по отношению к заказчику. Документ предполагает изложение концепций, которые могут быть разработаны позже и документирование идей, находящихся в рассмотрении, но могут быть выброшены по мере развития проекта.

Вкратце, цель этого SRS-документа — предоставить подробный обзор программного обеспечения, его параметров и задач. А также описать целевую аудиторию проекта, требования к аппаратному и программному обеспечению.

Цель проекта – создание приложения, имеющего минималистичный и красочный дизайн.

## 1.2 Область применения

Данный документ ориентирован на разработчиков, а также на заказчика и создан с целью обнаружения несоответствий в продукте и предполагаемом результате.

Данный продукт создается с целью использования его в качестве блога одним человеком или группой людей, связанной общей идеей.

## 1.3 Определения, Акронимы и Сокращения

|  |  |
| --- | --- |
| Заказчик | Открытое программное обеспечение |
| Пользователь | Человек, посещающий данный сайт |
| ОС | Операционная Система |
| Продукт | Создаваемый сайт |
| Пост | Публикация |
| Рис. | Рисунок |

## 1.4 Обзор

Остальные разделы этого документа содержат общее описание, включая характеристики пользователей этого проекта, аппаратное и программное обеспечение продукта, а также его функциональные требования.

# 2. Общее описание

Приложение представляет собой игру. Продукт будет использоваться в развлекательных целях.

## 2.1 Ограничения

Приложение подразумевает наличие операционных систем: Windows, Mac OS, Linux.

## 2.2 Предположения и зависимости

Проект будет протестирован в операционной системе Windows.

## 2.3 Характеристики пользователей

## 2.4.1 С точки зрения заказчика.

Данное приложение может быть интересно людям, желающим провести интегрировать рекламу в развлекательном формате, отвлечь людей на обеденном перерыве, в школах на переменах. Или просто по дороге домой в транспорте.

## 2.4.2 С точки зрения пользователя.

Данное приложение может быть интересно людям, желающим провести свой досуг в развлекательном формате, отвлечься во время работы на обеденном перерыве, в школах на переменах или просто по дороге домой в транспорте.

# 3. Конкретные требования

## 3.1 Функциональность

Данный подраздел содержит требования к разрабатываемому приложению.

## 3.1.1 Возможности авторизации.

**3.1.1.1** Возможность авторизации в качестве администратора. Осуществляется в формате ввода логина и пароля.

**3.1.1.2** Логин ограничен, пароль ограничен

**3.1.1.3** Задачи уровня сложности игры.

**3.1.1.4** Возможность авторизации в качестве пользователя без доступа к изменению и добавлению записей.

## 3.1.2 Возможности администратора.

**3.1.2.1** Возможность повтора последнего геймплея от имени администратора.

**3.1.2.2** Возможность выставления уровня сложности.

**3.1.2.3** Возможность изменения игрового поля.

**3.1.2.4** Возможность настройки рекламы.

**3.1.3 Возможности пользователя.**

## 3.1.4 Частичное отображение публикаций на главной странице.

**3.1.3.1** На главном экране будут отображены изображение, название приложения и основные кнопки игры. Для перехода к игре необходимо нажать на кнопку «Start Game».

## 3.1.5 Дополнительные (необязательные) функции.

**3.1.5.1** Возможность сохранения последнего геймплея и просмотр этого геймплея от имени администратора.

## 3.2 Удобство использования

## 3.2.1 Интерфейс пользователя

**3.2.1.1** Интерфейс должен быть визуально понятным и простым, не перегружен лишними деталями для пользователя.

**3.2.1.2** Главный экран игры должен быть обеспечен кнопками авторизации и кнопками приложения.

**3.2.1.3** Меню администратора должно отвечать всем функциональным требованиям и иметь кнопку выхода.

**3.3 Краткое описание правил игры**

Функционал о кнопках и работе игры:

* + W – вперёд
  + S – назад
  + A – влево
  + D – вправо
  + ЛКМ – стрелять
  + ПКМ - прицелиться
  + Пробел – прыжок

## 3.4 Производительность

**3.3.1** Игра должна быстро и эффективно подгружать изображения.

**3.3.2** Нажатия на клавиши должны обрабатываться быстро и эффективно.

## 3.5 Проектные ограничения

**3.5.1** Язык программирования: C#.

**3.5.2** Среда: Unity 3D.