
SPECYFIKACJA WYMAGAŃ

GRA „SURVIVAL”

WERSJA 1.0

AUTOR ŁUKASZ KAPELAŃCZYK

HISTORIA ZMIAN DOKUMENTU

Wersja	Data	Osoba	Komentarz
1.01.2000	13.05.2018	Łukasz Kapelańczyk	Utworzenie Specyfikacji

SPIS TREŚCI

1.Wprowadzenie.....	4
Charakterystyka firmy.....	4
Opis systemu.....	4
Słownik pojęć.....	4
Literatura.....	4
2.Model procesów biznesowych.....	5
Obiekty biznesowe.....	5
Aktorzy biznesowi.....	5
Reguły biznesowe.....	5
Procesy biznesowe.....	5
3.Wymagania funkcjonalne.....	6
4.Wymagania нефunkcjonalne.....	7
5.Analiza wymagań	8
<Nazwa MODUŁU funkcjonalnego>.....	8
Opis i priorytet.....	8
Diagram przypadków użycia.....	8
<Nazwa przypadku użycia>.....	8
6.Model systemu.....	10

1. WPROWADZENIE

CHARAKTERYSTYKA FIRMY

Firma realizuje projekt gry „Survival” składa się z 4 osób:

- 1.Team Lider : Łukasz Kapelańczyk*
- 2.Grafik : Alexandra Piekarz*
- 3.Programista : Wojciech Kandziak*
- 4.Programista : Przemysław Rogala*

Jest to firma tworząca oprogramowanie rozrywkowe.

OPIS SYSTEMU

1.Opis gry.

- Gra jednoosobowa (single player).
- Gra polega na przeżyciu jak najdłuższego czasu w świecie gry.
- Gra nie musi się zakończyć.
- Plansza gry generowana (nieskończona).
- Występują przeciwnicy (AI).
- Współczynniki ograniczają czas trwania gry.

2.Kategoria wiekowa użytkowników.

Głównym celem gry jest nakłonienie ludzi pomiędzy 12-21 rokiem życia do jej nabycia.

Gra jest celowana w najbardziej popularny zakres wiekowy osób kupujących takie produkty.

3.Wymagania funkcjonalne:

- Uruchomienie gry
- Załadowanie stanu zapisanego
- Uruchomienie nowej gry
- Zapis stanu gry

4.Ograniczenia:

- Rozgrywka tylko z algorytmami przeciwników
- Projekt Tylko na PC
- Czas

- Zasoby
- Gra tylko na system windos 7 i wyżej

5.Aktorzy:

- Gracz
- Komputer

SŁOWNIK POJĘĆ

AI – Logika postaci sterowanych przez komputer.

Mapa – Pole rozgrywki gry.

Player – osoba użytkująca gre.

Menu – Pierwsza karta startowa programu.

Damage – Utrata pkt. Zdrowia gracza.

Time – Czas w grze.

Hunger – Współczynnik głodu w grze powodujący utratę zdrowia.

LITERATURA**KOSZTORYS:**

<https://github.com/UnityProjekt/UnityProjekt/blob/master/Dokumenty/Kosztorys.pdf>

OPIS FABUŁY:

<https://github.com/UnityProjekt/UnityProjekt/blob/master/Dokumenty/OpisFabu%C5%82yGry.pdf>

REPREZENTACJA GRAFICZNA:

<https://github.com/UnityProjekt/UnityProjekt/blob/master/Dokumenty/Reprezentacja%20graficzna%20gry%2015.04.2018.pdf>

SPECYFIKACJA WYMAGAŃ:

<https://github.com/UnityProjekt/UnityProjekt/blob/master/Dokumenty/SpecyfikacjaWymaganOprogramowania.pdf>

HARMONOGRAM PRACOWNIKÓW:

https://github.com/UnityProjekt/UnityProjekt/blob/master/Dokumenty/Wst%C4%99pny_harmonogram.pdf