
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
- 2.Wymagana funkcjonalne
- 3.Wymagania нефunkcjonalne
- 4.Ograniczenia

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

2. WYMAGANIA FUNKCJONALNE

Rozdział zawiera spis wymagań funkcjonalnych dla tworzonego produktu informatycznego.

ID:	1
Nazwa:	Zapis
Priorytet:	Średni
Proces biznesowy:	SaveActors();
Opis:	Proces umożliwia zapisanie stanu postaci.

ID:	2
Nazwa:	Wczytanie
Priorytet:	Średni
Proces biznesowy:	LoadActors();
Opis:	Proces umożliwia wczytanie stanu postaci.

ID:	3
Nazwa:	NowaGra
Priorytet:	Wysoki
Proces biznesowy:	NewGame();
Opis:	Tworzy nową instancję gracza i generuje mapę gry.

ID:	4
Nazwa:	Exit
Priorytet:	Wysoki
Proces biznesowy:	Exit();
Opis:	Pozwala wyłączyć grę bezpiecznie.

ID:	5
Nazwa:	Ruch

Priorytet:	Wysoki
Proces biznesowy:	Move();
Opis:	Umożliwia poruszanie się postaci po planie gry.

ID:	6
Nazwa:	Attack
Priorytet:	Średni
Proces biznesowy:	Attack();
Opis:	Pozwala na interakcję NPC – Aktor.

ID:	7
Nazwa:	HpRegen
Priorytet:	Średni
Proces biznesowy:	HpUp();
Opis:	Proces umożliwia regenerowanie zdrowia gracza

ID:	8
Nazwa:	LoadGame
Priorytet:	Wysoki
Proces biznesowy:	LoadGame();
Opis:	Proces umożliwia załadowanie planszy gry.

ID:	9
Nazwa:	EndGame
Priorytet:	Średni
Proces biznesowy:	EndGame();
Opis:	Proces wyłącza grę dla użytkownika

3. WYMAGANIA NIEFUNKCJONALNE

W tym rozdziale należy umieścić wszystkie wymagania niefunkcjonalne pamiętając, aby tak je sformułować, aby w przyszłości była możliwość ich weryfikacji.

ID:	10
Nazwa:	Generate Trees
Priorytet:	Wysoki
Proces biznesowy:	GenTre();
Opis:	Proces wstawia drzewa w wyspecyfikowanie miejsca.

ID:	11
Nazwa:	Generate Wolfs
Priorytet:	Wysoki
Proces biznesowy:	GenWolf();
Opis:	Proces wstawia wilki w wyspecyfikowanie miejsca.

ID:	12
Nazwa:	Generate Rabbits
Priorytet:	Wysoki
Proces biznesowy:	GenRab();
Opis:	Proces wstawia króliki w wyspecyfikowanie miejsca.

ID:	13
Nazwa:	Generate Campfires
Priorytet:	Wysoki
Proces biznesowy:	CampfirePalce();
Opis:	Proces wstawia ogniska w wyspecyfikowanie miejsca.

ID:	14
-----	-----------

Nazwa:	Lower HP
Priorytet:	Wysoki
Proces biznesowy:	LoweHP();
Opis:	Obniża punkty zdrowia gracza jeżeli oddali się od ogniska.

ID:	15
Nazwa:	Highten HP
Priorytet:	Wysoki
Proces biznesowy:	HPUP();
Opis:	Zwiększa punkty zdrowia gracza jeżeli przybliży się od ogniska.

ID:	16
Nazwa:	Generate Sea
Priorytet:	Średni
Proces biznesowy:	SeaPlace();
Opis:	Proces wstawia Wodę w wyspecyfikowanie miejsca.

4. OGRANICZENIA

1. Rozgrywka tylko z algorytmami przeciwnikow
2. Projekt Tylko na PC
3. Czas
4. Zasoby
5. Gra tylko na system windos 7 i wyżej