Компьютерный клуб

Словарь терминов предметной области:

|  |  |
| --- | --- |
| **Термин** | **Назначение** |
| **Игрок** | **Пользователь приложения, который активно вовлечен в процесс прохождения игры** |
| **Разработчик** | **Человек, контролирующий процесс разработки игры.** |
| **Уровень** | **Набор задач, которые должен преодолеть игрок.** |
| **Магазин** | **Раздел игры, в котором осуществляются покупки игровых предметов.** |
| **Очки** | **Игровая валюта, за которую игрок приобретает предметы в магазине. Также игрок получает очки после прохождения уровня.** |
| **Сложность уровня** | **Кол-во строений на уровне, а также их сложность.** |
| **Строение** | **Игровой объект, который предназначен для разрушения.** |

Словарь предметной области по методу Аббота:

|  |  |
| --- | --- |
| **Существительное** | **Глагол** |
| **Игрок**  **Разработчик**    **Уровень**  **Магазин**  **Очки**  **Сложность уровня**  **Строение** | **Играть, Увлекаться, вводить информацию, Использовать**  **Контролировать, разрабатывать, планировать развитие проекта**  **Генерировать, создавать задачи**  **Покупать, выбирать.**  **Получать, Награждать, тратить**  **Определять сложность, создавать сложные уровни**  **Создавать сложность, Разрушать** |

Объектно-ориентированный словарь

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Класс (сущность, актер)** | **Свойство (состояние)** | **Метод (функция)** |
| **Игрок** | **Фамилия, Имя, ID, Возраст** | **Регистрация, начало игры, покупка предметов в магазине** |
| **Уровень** | **ID, Сложность** | **Генерация уровня, Начало, Завершение** |
| **Магазин** | **Список предметов в магазине** | **Просмотр предметов, Покупка предметов** |
| **Очки** | **Кол-во** | **Начисление очков, Списание очков** |
| **Сложность уровня** | **Уровень сложности** | **Генерация уровня сложности** |
| **Строение** | **Сложность строения, ID** | **Генерация строения, Добавление на уровень** |
| **Информационная система** | **Связь с базой данных, передача данных между компонентами игры** | **Ввод информации в базу данных, вывод информации из базы данных, сохранение изменений, обеспечение связи между компонентами** |
|  |  |  |