

VLANNICK SOFTWARE

УТВЕРЖДАЮ

Руководитель (должность, наименование предприятия - заказчика АС)

Личная подпись

Расшифровка подписи

Печать

Дата

УТВЕРЖДАЮ

Руководитель (должность, наименование предприятия - заказчика АС)

Личная подпись

Расшифровка подписи

Печать

Дата

DESKTOP MULTIPLAYER ИГРА ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ

На 13 листах

Действует с «___»_____ 2022 г.

СОГЛАСОВАНО

Руководитель (должность, наименование согласующей организации)

Личная подпись

Расшифровка подписи

Печать

Дата

Минск 2022

1. СОДЕРЖАНИЕ:

1. СОДЕРЖАНИЕ:	2
2. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ	3
2.2 Номер договора (контракта)	3
2.3 Наименования организации-заказчика и организаций-участников работ	3
2.4 Перечень документов, на основании которых создается система	3
2.5 Плановые сроки начала и окончания работы по созданию системы	3
2.6 Источники и порядок финансирования работ	3
2.7 Порядок оформления и предъявления заказчику результатов работ по созданию системы	3
2.8 Перечень нормативно-технических документов, методических материалов, использованных при разработке ТЗ	3
2.9 Определения, обозначения и сокращения	4
3. НАЗНАЧЕНИЕ И ЦЕЛИ СОЗДАНИЯ СИСТЕМЫ	5
3.1 Назначение системы	5
3.2 Цели создания системы	5
4. ХАРАКТЕРИСТИКА ОБЪЕКТА АВТОМАТИЗАЦИИ	6
5. ТРЕБОВАНИЯ К СИСТЕМЕ	7
5.1 Требования к системе в целом	7
5.1.1 Требования к структуре и функционированию системы	7
5.1.2 Требования к надежности	7
5.1.3 Требования к безопасности	7
5.1.4 Требования к эргономике и технической эстетике	7
5.1.5 Требования к защите информации от несанкционированного доступа	7
5.1.6 Требования по сохранности информации при авариях	8
5.2 Требования к функциям (задачам), выполняемым системой	8
6. СОСТАВ И СОДЕРЖАНИЕ РАБОТ ПО СОЗДАНИЮ (РАЗВИТИЮ) СИСТЕМЫ	9
7. ПОРЯДОК КОНТРОЛЯ И ПРИЕМКИ СИСТЕМЫ	10
7.1 Виды, состав, объем и методы испытаний системы	10
8. ИСТОЧНИКИ РАЗРАБОТКИ	11
ПРИЛОЖЕНИЕ А	12

2. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

2.1 Полное наименование системы и ее условное обозначение

Desktop multiplayer игра - amogus.

2.2 Номер договора (контракта)

123443210

2.3 Наименования организации-заказчика и организаций-участников работ

Заказчик – организация “Bsuir”.

Организация исполнитель – “Vlannick Software”.

2.4 Перечень документов, на основании которых создается система

Лист технического задания.

2.5 Плановые сроки начала и окончания работы по созданию системы

01.10.22 – 01.12.22

2.6 Источники и порядок финансирования работ

Источник финансирования: Заказчик

20% - после подписания договора

30% - после показа прототипа системы

50% - после сдачи проекта

2.7 Порядок оформления и предъявления заказчику результатов работ по созданию системы

Каждые 7 рабочих дней компания-исполнитель обязана присылать отчет о проделанных работах.

2.8 Перечень нормативно-технических документов, методических материалов, использованных при разработке ТЗ

Документация игрового движка Unity

Документация ЯП C#

2.9 Определения, обозначения и сокращения

ЯП – язык программирования - формальный язык, предназначенный для записи компьютерных программ.

ПО - программное обеспечение – это набор инструкций, позволяющий пользователю взаимодействовать с компьютером.

ИД - игровой движок – базовое программное обеспечение игры.

БД – база данных – это упорядоченный набор структурированной информации или данных, которые хранятся в электронном виде в компьютерной системе.

3. НАЗНАЧЕНИЕ И ЦЕЛИ СОЗДАНИЯ СИСТЕМЫ

3.1 Назначение системы

Система предназначена для развлечения.

3.2 Цели создания системы

Цель системы — дать пользователю возможность развлечения и проведения времени с друзьями.

4. ХАРАКТЕРИСТИКА ОБЪЕКТА АВТОМАТИЗАЦИИ

Система состоит из нескольких объектов:

1. Веб-сервер, на котором будет запущена система и на котором будет содержаться БД и сервер загрузки игроков в комнаты для игры.
2. Компьютер, с которого пользователь производит обращение к веб-серверу посредством игры.
3. Монитор с помощью которого пользователи в реальном времени смогут отслеживать своего персонажа и игроков в комнате для игры.

5. ТРЕБОВАНИЯ К СИСТЕМЕ

5.1 Требования к системе в целом

Система должна корректно подключать персональные компьютеры в одну игровую комнату.

5.1.1 Требования к структуре и функционированию системы

Программный продукт должен иметь возможность добавлять игроков из базы данных в комнаты для игры или добавлять туда новых игроков.

Программный продукт должен включать в себя мини-игры во время основной игры.

Система должна быть разработана с учетом возможности модернизации ПО (добавление нового функционала).

ПО должно быть разработано в виде desktop multiplayer игры корректно работающая во всех современных персональных компьютерах и ноутбуках.

5.1.2 Требования к надежности

Система должна быть разработана с расчётом на то, что к ней имеют доступ только участники команды.

5.1.3 Требования к безопасности

Система должна быть защищена от возможной утечки данных в Интернет либо на съёмные носители информации для пользователей, не имеющих доступа к системе.

5.1.4 Требования к эргономике и технической эстетике

Данный программный продукт на выходе должен соответствовать всем запросам компании-заказчика, прописанным в требованиях к системе.

Интерфейс программного продукта должен соответствовать мокапам, которые предоставлены компанией-заказчиком, а также должен быть выполнен на русском и английском языках, с возможностью выбора.

5.1.5 Требования к защите информации от несанкционированного доступа

Система не должна запускаться у пользователей, не имеющих к ней доступа.

5.1.6 Требования по сохранности информации при авариях

Система имеет облачное хранилище. Система автоматически сохраняет измененные данные на сервере.

5.2 Требования к функциям (задачам), выполняемым системой

Задачей системы является контроль за состоянием игроком в игровой комнате. Каждый участник команды может добавить других игроков в игровую комнату. Игрок может вызывать основные функции игры(взаимодействия с другими игроками). Также участник команды может выполнять второстепенные задания во время игрового процесса.

6. СОСТАВ И СОДЕРЖАНИЕ РАБОТ ПО СОЗДАНИЮ (РАЗВИТИЮ) СИСТЕМЫ

01.10.22 – 01.11.22 – разработка прототипа системы

01.11.22 – 10.11.22 – доработка системы

10.11.22 – 25.11.22 – тестирование

25.11.22 – 01.12.22 - написание гайда и документации по использованию
системы

7. ПОРЯДОК КОНТРОЛЯ И ПРИЕМКИ СИСТЕМЫ

7.1 Виды, состав, объем и методы испытаний системы

Необходимо протестировать взаимодействие участника с игровой комнатой(добавление и удаление игрока из комнаты).

Необходимо протестировать безопасность системы от несанкционированного доступа.

Необходимо протестировать взаимодействие участника с игровыми объектами(вентиляция, процесс победы и поражения)

8. ИСТОЧНИКИ РАЗРАБОТКИ

ТЗ разрабатывалось на основе потребности рынка.

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Название приложения

СОСТАВИЛИ

Наименование организации, предприятия	Должность исполнителя	Фамилия имя, отчество	Подпись	Дата

СОГЛАСОВАНО

Наименование организации, предприятия	Должность исполнителя	Фамилия имя, отчество	Подпись	Дата