**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

## СОДЕРЖАНИЕ:

[1. СОДЕРЖАНИЕ: 2](#_Toc115884918)

[2. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ 3](#_Toc115884919)

[2.2 Номер договора (контракта) 3](#_Toc115884920)

[2.3 Наименования организации-заказчика и организаций-участников работ 3](#_Toc115884921)

[2.4 Перечень документов, на основании которых создается система 3](#_Toc115884922)

[2.5 Плановые сроки начала и окончания работы по созданию системы 3](#_Toc115884923)

[2.6 Источники и порядок финансирования работ 3](#_Toc115884924)

[2.7 Порядок оформления и предъявления заказчику результатов работ по созданию системы 3](#_Toc115884925)

[2.8 Перечень нормативно-технических документов, методических материалов, использованных при разработке ТЗ 3](#_Toc115884926)

[2.9 Определения, обозначения и сокращения 4](#_Toc115884927)

[3. НАЗНАЧЕНИЕ И ЦЕЛИ СОЗДАНИЯ СИСТЕМЫ 5](#_Toc115884928)

[3.1 Назначение системы 5](#_Toc115884929)

[3.2 Цели создания системы 5](#_Toc115884930)

[4. ХАРАКТЕРИСТИКА ОБЪЕКТА АВТОМАТИЗАЦИИ 6](#_Toc115884931)

[5. ТРЕБОВАНИЯ К СИСТЕМЕ 7](#_Toc115884932)

[5.1 Требования к системе в целом 7](#_Toc115884933)

[5.1.1 Требования к структуре и функционированию системы 7](#_Toc115884934)

[5.1.2 Требования к надежности 7](#_Toc115884935)

[5.1.3 Требования к безопасности 7](#_Toc115884936)

[5.1.4 Требования к эргономике и технической эстетике 7](#_Toc115884937)

[5.1.5 Требования к защите информации от несанкционированного доступа 7](#_Toc115884938)

[5.1.6 Требования по сохранности информации при авариях 8](#_Toc115884939)

[5.2 Требования к функциям (задачам), выполняемым системой 8](#_Toc115884940)

[6. СОСТАВ И СОДЕРЖАНИЕ РАБОТ ПО СОЗДАНИЮ (РАЗВИТИЮ) СИСТЕМЫ 9](#_Toc115884941)

[7. ПОРЯДОК КОНТРОЛЯ И ПРИЕМКИ СИСТЕМЫ 10](#_Toc115884942)

[7.1 Виды, состав, объем и методы испытаний системы 10](#_Toc115884943)

[8. ИСТОЧНИКИ РАЗРАБОТКИ 11](#_Toc115884944)

[ПРИЛОЖЕНИЕ А 12](#_Toc115884945)

## ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

* 1. **Полное наименование системы и ее условное обозначение**

Desktop multiplayer игра - amogus.

## Номер договора (контракта)

123443210

## Наименования организации-заказчика и организаций-участников работ

Заказчик – организация “Bsuir”.

Организация исполнитель – “Vlannick Software”.

## Перечень документов, на основании которых создается система

Лист технического задания.

## Плановые сроки начала и окончания работы по созданию системы

01.10.22 – 01.12.22

## Источники и порядок финансирования работ

Источник финансирования: Заказчик

20% - после подписания договора

30% - после показа прототипа системы

50% - после сдачи проекта

## Порядок оформления и предъявления заказчику результатов работ по созданию системы

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

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

Документация игрового движка Unity

Документация ЯП С#

## 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.

## НАЗНАЧЕНИЕ И ЦЕЛИ СОЗДАНИЯ СИСТЕМЫ

## Назначение системы

Система предназначена для развлечения.

## Цели создания системы

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

## 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.

## ТРЕБОВАНИЯ К СИСТЕМЕ

## Требования к системе в целом

Система должна корректно подключать персональные компьютеры в одну игровую комнату.

## 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 компьютеров и ноутбуков.

## Требования к надежности

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

## 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.

## 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.

## Требования к защите информации от несанкционированного доступа

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

## Требования по сохранности информации при авариях

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

## 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 |
|  |  |  |  |  |