|  |  |
| --- | --- |
| Плохой вариант требования | Хороший вариант требования |
| **Недвусмысленность (однозначность)** |  |
| Сильные армии не должны проигрывать  (нет информации о том, что именно должно происходить в приложении и каким образом это должно достигаться) | Механика сражений должна быть реализована таким образом, чтобы правильно сформированные армии (подходящие к данной местности и данным модификаторам) всегда действовали эффективнее, чем неправильно сформированные |
| **Полнота** |  |
| Пользователь может создавать дивизии  (указать, какие конкретно действия пользователь должен совершить) | При создании дивизии пользователь должен выбрать нужные батальоны и роты поддержки, изменить их количество на необходимое, но не больше некоторого максимума. Также он может выбрать название, которое ещё не занято и длина которого не превышает 50 символов, и иконку дивизии |
| **Непротиворечивость** |  |
| Приложение должно быть максимально красивым, в нём должно быть много анимации, визуальных эффектов и графики, и оно должно плавно работать на всех устройствах  (Невозможно совместить высокую производительность и высокое качество визуальных эффектов, необходимо расставлять приоритеты) | Приложение должно плавно работать на 90% самых популярных устройств и иметь наивысший возможный в данных условиях уровень графики |
| **Проверяемость** |  |
| Приложение должно быть удобным в использовании  (Отсутствуют критерии, по которым можно проверить степень удобства приложения) | В приложении должны быть функция сохранения своих конфигураций для удобного доступа к ним при многократном использовании приложения, приложение должно запускаться меньше, чем за 1с, задержка между действием пользователя не должна превышать 100мс |
| **Модифицируемый набор требований** |  |
| Должна быть реализована механика сражения, на которую влияет состав групп армий, армий и дивизий, выбранные командиры и модификаторы  (изменение одного требования, например, смена мультипликативных бонусов от командиров и модификаторов, потребует переработки всех остальных аспектов) | Должно быть реализовано влияние местности, пользователь должен быть способен изменить качественный и количественный состав боевых единиц, пользователь должен иметь возможность перезапускать сражение |
| **Трассируемые требования** |  |
| Приложение должно позволять настраивать дивизии  (не имеет уникального идентификатора и не может быть отслежено в процессе разработки или тестирования) | Приложение должно позволять изменять имя (№12), иконку (№13) и количественный и качественный состав дивизий (№14), а также сохранять изменения в базе данных (№15) |
| **Упорядочение требований по их важности и стабильности** |  |
| Приложение должно иметь приятный современный внешний вид, позволять пользователю изменять названия дивизий, плавно работать на 90% самых популярных устройств, и чтобы на иконке цветочек был (требования не упорядочены по важности и стабильности) | Приложение должно плавно работать на 90% самых популярных устройств, иметь приятный современный внешний вид, позволять пользователю изменять названия дивизий, и чтобы на иконке цветочек был |
| **Корректность**  Пользователь должен получать удовольствие от приложения  (само по себе приложение не приносит пользователю удовольствие, следовательно, нельзя требовать это от приложения) | Приложение должно удовлетворять потребности пользователя и не вызывать негативные эмоции от функционала или интерфейса |