**Техническое задание**

1. **Введение**

**1.1. Наименование программы**

Наименование программного продукта – “Going Beyond”. Продукт для лиц достигших 16 лет, для свободного пользования.

**1.2. Краткая характеристика области применения**

Суть игры заключается в прохождении игроками подземелий, они могут объединиться в команды по 4 человека, или же пойти в одиночку. Суть миссии – убить лорда подземелья, однако для этого необходимо дойти до его комнаты, преодолевая множество противников. За прохождение подземелья, игроки смогут получить опыт персонажа и внутриигровые предметы для его усиления, опыт персонажа используется для повышения уровня, чем выше уровень, тем больше у персонажа навыков и тем сильнее они, также в зависимости от уровня, у персонажа будет определенный уровень здоровья и уровень навыков, повышение этих характеристик позволит не только повторно проходить пройденные подземелья быстрее, но и откроет доступ к новым, где можно будет получить больше опыта и более ценные предметы.

1. **Основания для разработки**

Основанием для разработки является задание на практику по теме “RPG игра”. Тема согласована с преподавателем.

1. **Назначение для разработки**

Основным назначением программы является изучение принципов создания программного обеспечения на движке Unity, изучить как создается мобильное приложение, создания программной документации.

1. **Требования к программе или программному изделию**

**4.1. Требования к применению**

Постоянное подключение к интернету.

**4.2. Требования к производительности**

Для использования требуется версия OC Android 6.0 и выше

**4.3. Требования к функциональным характеристикам**

ПП должен обеспечивать возможности следующих функций для гостя:

— Использование геймплейной части продукта

— Просмотр таблицы лидеров

— Может получать некоторые игровые предметы за донат (оплачивая их реальными деньгами)

— Регистрация

ПП должен обеспечивать возможности следующих функций для пользователя:

— Авторизация

— Возможность любого авторизированного пользователя войти в таблицу лидеров

— Сохранение прогресса в облаке

— Пользователь получает все награды, кроме донатых (под всеми наградами подразумеваются ежедневные награды, награды за выполнение ежедневных и еженедельных миссий, награды за прохождение очередного уровня или события (ивента))

— Пользователь может получать некоторые игровые предметы и ресурсы за донат (оплачивая их реальными деньгами, это функция доступна на вкладке “донат”, перейдя по ней, пользователь попадает во внутриигровой магазин с различными ресурсами, предметами и экипировкой, которое можно приобрести за реальные деньги, это очень ускоряет процесс их получения)

ПП должен обеспечивать возможности следующих функций для администратора:

— Добавление нового контента в ПП

— Ответы на email и часто задаваемые вопросы

— Создание опросников

**4.4. Требования к реализации**

ПП должен быть написан на игровом движке Unity, графика в детализированном пиксель-арте.

**4.5. Требования к надежности**

При каждом обновлении, администратор обязан сохранить рабочую версию ПП чтобы в случае серьезных неисправностей, вновь загрузить ее, в ПП должен быть встроен анти-чит для предотвращения появления читеров, также стоит обращать внимание на жалобы игроков и проверять потенциальных подозреваемых, если они были уличены в использовании стороннего софта при игре, то им выдается блокировка на неограниченный срок.

**4.6. Требования к интерфейсу**

Все должно быть выполнено в темных тонах, игра преимущественно делается в жанре темного фэнтези, а потому большинство локаций будут темными, инвентарь не должен выделяться чтобы не отвлекать игроков от игрового процесса, цвета должны хорошо гармонировать друг с другом.

1. **Стадии и этапы разработки**

**5.1. Стадии разработки**

Разработка должна быть проведена в три стадии: разработка технического задания, рабочее проектирование, внедрение.

**5.2. Этапы разработки**

На стадии разработки технического задания должен быть выполнен этап разработки, согласования и утверждения настоящего технического задания. На стадии рабочего проектирования должны быть выполнены перечисленные ниже этапы работ:

— разработка программы;

— разработка программной документации;

— испытания программы.

На стадии внедрения должен быть выполнен этап разработки – подготовка и передача программы.

**5.3. Содержание работ по этапам**

На этапе разработки технического задания должны быть выполнены перечисленные ниже работы:

1. Постановка задачи
2. Определение и уточнение требований к техническим средствам
3. Определение требований к программе
4. Определение стадий, этапов и сроков разработки программы и документации на нее
5. Выбор языков программирования
6. Согласование и утверждение технического задания.

На этапе разработки программной документации должна быть выполнена работа по программированию (кодированию) и отладке программы. На этапе разработки программной документации должна быть выполнена разработка программных документов в соответствии с требованиями ГОСТ 19.101-77. Предварительный состав программной документации настоящего технического задания.

На этапе испытаний программы должны быть выполнены перечисленные ниже виды работ:

— Разработка, согласование и утверждение программы и методики испытаний

— Проведение приемо-сдаточных испытаний

— Корректировка программы и программной документации по результатам испытаний.

На этапе подготовки и передачи программы должна быть выполнена работа по подготовке и передаче программы и программной документации в эксплуатацию на объектах Заказчика.

**6. Порядок контроля и приемки**

**6.1. Виды испытаний**

Приемо-сдаточные испытания программы должны проводиться согласно разработанной Исполнителем и согласованной Заказчиком программы и методик испытаний.

**6.2. Общие требования к приемке работы**

На основе Протокола проведения испытаний Исполнитель совместно с Заказчиком подписывают Акт приемки-сдачи программы в эксплуатацию.