Министерство образования Республики Беларусь

Частное учреждение образования «Колледж бизнеса и права»

КоМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА “BALDMAN aDVENTURES”

Версия 0.1

ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ

ТЗ Т.XXXXXX

Руководитель ( Е.В. Багласова )

Разработчики ( М.Н. Гончаров, Д.Д. Орлис)

2021Содержание

Изм.

Лист

№ докум.

Подпись

Датаа

Лист

2

ТЗ Т.ХХХХХХ

Разраб.

Гончаров, Орлис

Провер.

Багласова

Реценз.

Н. Контр.

Утверд.

КоМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА “BALDMAN aDVENTURES”

Лит.

Листов

КБП

9

у

1 Общие сведения 2

1. Формулировка задания 2
2. Цели, достигаемые разработкой 2
3. Категории пользователей 2
4. Наименование организации заказчика 2
5. Основания для проведения работ 2

2 Описание предметной области 3

2.1 Описание (схемы) бизнес-процессов 3

1. Состав данных и алгоритмы обработки информации 3
2. Недостатки существующих проектных решений 4
3. Текущий уровень автоматизации 4

3 Требования к разработке 5

1. Информационная модель 5
2. Структура меню 5
3. Функциональные требования 6
4. Требования к информационному обеспечению 6
5. Требования к пользовательскому интерфейсу 6
6. Требования к алгоритмам 6
7. Прочие требования 6

4 Порядок контроля и обеспечения качества 7

1. Экспертиза 7
2. Тестирование 7
3. Опытная эксплуатация 7

5 Требования к документированию 8

1. Требования к справочной подсистеме 8
2. Требования к документации пользователя 8

Приложение

1 Общие сведения

1.1 Формулировка задания

Требуется автоматизировать учёт арендуемых помещений, расположенных на заданной территории. В качестве входной информации выступает схема планировки здания с указанием торговых мест (комнат), выделенных для аренды. Схема должна быть дополнена сведениями об арендаторах, расположенных в каждой комнате. Необходимо обеспечить учет как самих арендуемых площадей, так и расчет сумм ежемесячной арендной платы. (Сослаться на дис док и написать про игру)

В игре должны быть реализованы стандартные функции бег, прыжок, их анимации и т.д., а также, обеспечение разноплановых ситуаций внутри игры. Требуется разработать различные типы игрового процесса, а также обеспечить разнообразие игровых локаций. Реализовать соответствующую иерархию классов. Обеспечить организацию лаконичного интерфейса программы.

1.2 Цели, достигаемые разработкой

Увеличение эндорфина и адреналина в крови. Основной целью данного проекта является удовлетворить потребности игрока который не может сделать те или иные вещи в реальной жизни. Создание комментариев для свободного для отображения своих мыслей в лице персонажа. Создание устойчивого и запоминающегося сюжета вместе с историей мира.

Для достижения цели нужно решить следующие задачи:

* выполнить объектно-ориентированный анализ и проектирование системы, результатом которой будет модель системы;
* определить вычислительную систему, необходимую для создания программного средства;
* по модели выполнить проектирование задачи;
* разработать программное средство;
* описать созданное программное средство;
* выбрать методику испытаний;
* описать процесс тестирования;
* привести примеры области применения.
* Выполнить анализ рынка на наличие игр с подобными механиками и историями;

1.3 Категории пользователей

Результат разработки ориентирован на несколько групп пользователей. Для работников фирмы-арендодателя в лице директор либо его представителя будет открыт доступ ко всем функциям программы. Включая возможность корректировки базы данных арендуемых помещений. Безусловно, что такое лицо будет входить в программу под специальным паролем.

С другой стороны, возможность просмотра схемы расположения помещений, стоимости за аренду той или иной площади, а также другой справочной информации будет предоставлена широкому кругу пользователей (потенциальным клиентам фирмы).

Кроме того, определённая информация по текущей деятельности фирмы, например: сводная ведомость платежей арендаторов за квартал, может быть предоставлена для просмотра лицам, осуществляющим налоговый контроль.

1.4 Наименование организации заказчика

Организация-заказчик: ОАО «BabanCompany» г.Минск, ул.Машерова 20, офис 101. Официальный представитель: заместитель директора Бабанко Андрей Витальевич,

тел. 224-68-95, адрес электронной почты  [BabanCompany@gmail.com](mailto:%20BabanCompany@gmail.com)

Потенциальные потребители: любая организация, которые заинтересованы в продукте.

* 1. Основание для проведения работ

Основанием для проведения работ является договор между организацией – заказчиком ОАО «Здравые Люди» и исполнителями – учащимися группы Т-992 Гончаровым Матвеем Николаевичем и Орлисом Давидом Денисовичем. 2 Описание предметной области

В данном разделе приводится описание игровых процессов, данных, алгоритмов физики персонажа, а также рассматриваются недостатки существующих проектных решений и текущий уровень простоты использования.

Рассмотрим предметную область задачи. Baldman Adventure – игра предназначенная привлечь пользователей и погрузить в мир, который останется таковым или преобразится в ходе выбора игрока.

Baldman – главный герой постоянно умирающий в попытках спасти мир от катастрофы, в его руках будущее которое ему уже не нужно, он простой работяга который просто пытался справиться с ужасами этого мира.

Игра представляет собой rouge-lite, в которой сюжет заключается в том, что каждый раз когда персонажа преследуют неожиданные препятствия, он умирает и уже с этими знаниями он продолжает свой путь. В игре будут приставлены разные локации, одной из которых является бар – это стартовая локация, где он в обычный вечер пришёл отдохнуть, и даже не имел представления что ему придется спасать мир.

Разноплановый сюжет позволить отобразить чувства главного героя и его рассуждения об этом мире и его жизни.3 Требования к разработке

3.1 Информационная модель

Главной целью проектирования моделей является отображение функциональной структуры объекта, то есть производимые ими действия и связи между этими действиями. Наиболее распространенным средством моделирования данных являются диаграммы «сущность-связь» (ERD), которые предназначены для графического представления моделей данных разрабатываемой программной системы и предлагают некоторый набор стандартных обозначений для определения данных и отношений между ними. С помощью этого вида диаграмм можно описать отдельные компоненты концептуальной модели данных и совокупность взаимосвязей между ними, имеющих важное значение для разрабатываемой системы. Основными понятиями данной нотации являются понятия сущности и связи. При этом под сущностью понимается произвольное множество реальных или абстрактных объектов, каждый из которых обладает одинаковыми свойствами и характеристиками. В этом случае каждый рассматриваемый объект может являться экземпляром одной и только одной сущности, должен иметь уникальное имя или идентификатор, а также отличаться от других экземпляров данной сущности. Связь определяется как отношение или некоторая ассоциация между отдельными сущностями. Примерами связей могут являться родственные отношения типа «отец-сын» или производственные отношения типа «начальник-подчиненный». Другой тип связей задается отношениями «иметь в собственности» или «обладать свойством».

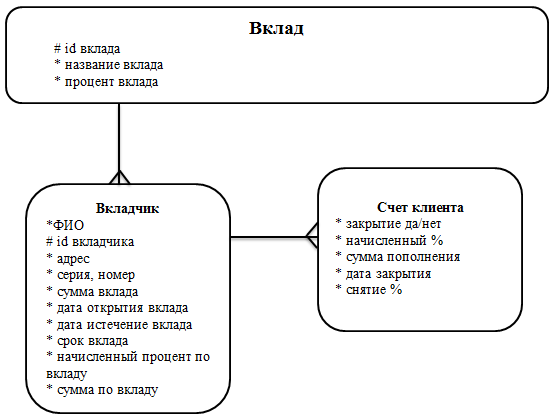


Рисунок 3.1 - Диаграмма «сущность-связь» в нотации Баркера

Графическая модель данных строится таким образом, чтобы связи между отдельными сущностями отражали не только семантический характер соответствующего отношения, но и дополнительные аспекты обязательности связей, а также кратность участвующих в данных отношениях экземпляров сущностей. Информационная модель базы в нотации Ричарда Чена рисунке 3.2.

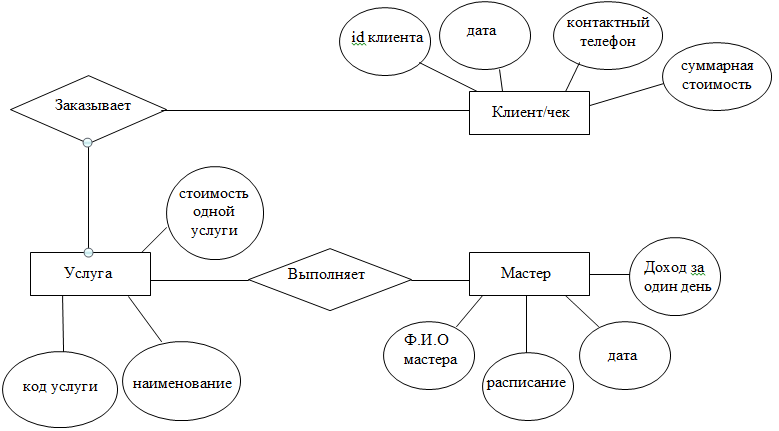


Рисунок 3.2 - Диаграмма ERD в нотации Ричарда Чена

Исходя из исследования предметной области, можно выделить следующие сущности разработки: вклад, вкладчик, счет клиента.

Для сущности «Вклад» можно выделить следующие атрибуты:

- id вклада;

- название вклада;

- процент по вкладу.

Для сущности «Вкладчик» можно выделить следующие атрибуты:

- Фамилия Имя Отчество;

- серия, номер;

- идентификатор вкладчика;

- адрес;

- сумма по вкладу;

- дата открытия вклада;

- срок вклада;

- сумма вклада.

Для сущности «Счет клиента» можно выделить следующие атрибуты:

- закрытие;

- начисленный процент;

- сумма пополнения;

- дата открытия;

- снимаемый процент.

3.2 Требования к пользовательскому интерфейсу

При проектировании форм необходимо соблюдать определённые требования разработки пользовательского интерфейса: формы в приложении должны иметь стандартные элементы управления данными, не должны быть перегружены информацией, понятны простому пользователю.

Работа с приложением будет начинаться с главной формы, которая служит для осуществления работы с приложением. Главная форма приложения будет содержать в себе все необходимые элементы управления. Сразу же после запуска приложения будет происходить считывание данных из файлов и заполнение элементов формы данными. Если какой-либо из файлов будет отсутствовать, пользователь будет уведомлен об этом, а если какой-либо из файлов будет пустым, пользователю будет предложено заполнить его соответствующими данными, и так как разрабатываемое программное средство будет многооконным, будет вызвано соответствующее окно.

Главное меню программы будет представлено формой «Перечень товаров», на которой находятся основные элементы управления программой. С помощью главной формы можно получить доступ ко всем остальным формам программы.

Проект главной формы представлен на рисунке 3.3

Основные функции(кнопки):

-новый сотрудник

-просмотреть

-изменить

-уволить сотрудника

- начислить отпуск

--печать

-справка

-выход

Рисунок 5.1 – Главное окно программы

Название формы

Протестируем функцию добавления нового сотрудника. Для этого на главной форм

Отображение содержимого информационной

базы данных проекта

Организация поиска по заданному критерию

Рисунок 5.2 – Добавление нового сотрудника

Рисунок 3.3 – Проект главной формы

Если нажать кнопку «Новый сотрудник», то откроется форма добавления сотрудника, представленная на рисунке 3.4.

Код сотрудника

Пол

И так далее по всем полям ввода!!!!!!

Трудовая деятельность

Образование

Общие свед.

Паспорт

Рисунок 3.4 – Проект формы для добавления нового сотрудника

3.3 Функциональные требования

Метод SADT представляет собой совокупность правил и процедур, предназначенных для построения функциональной модели объекта какой-либо предметной области.

Построение SADT-модели начинается с представления всей системы в виде простейшей компоненты – одного блока и дуг, изображающих интерфейсы с функциями вне системы. Поскольку единственный блок представляет всю систему как единое целое, имя, указанное в блоке, является общим. Это верно и для интерфейсных дуг – они также представляют полный набор внешних интерфейсов системы в целом. Диаграмма нулевого уровня представлена на рисунке 3.5.

Затем блок, который представляет систему в качестве единого модуля, детализируется на другой диаграмме с помощью нескольких блоков, соединенных интерфейсными дугами. Эти блоки представляют основные подфункции исходной функции. Данная декомпозиция выявляет полный набор подфункций, каждая из которых представлена как блок, границы которого определены интерфейсными дугами. Каждая из этих подфункций может быть декомпозирована подобным образом для более детального представления. Диаграмма уровня детализации представлена на рисунке 3.6.

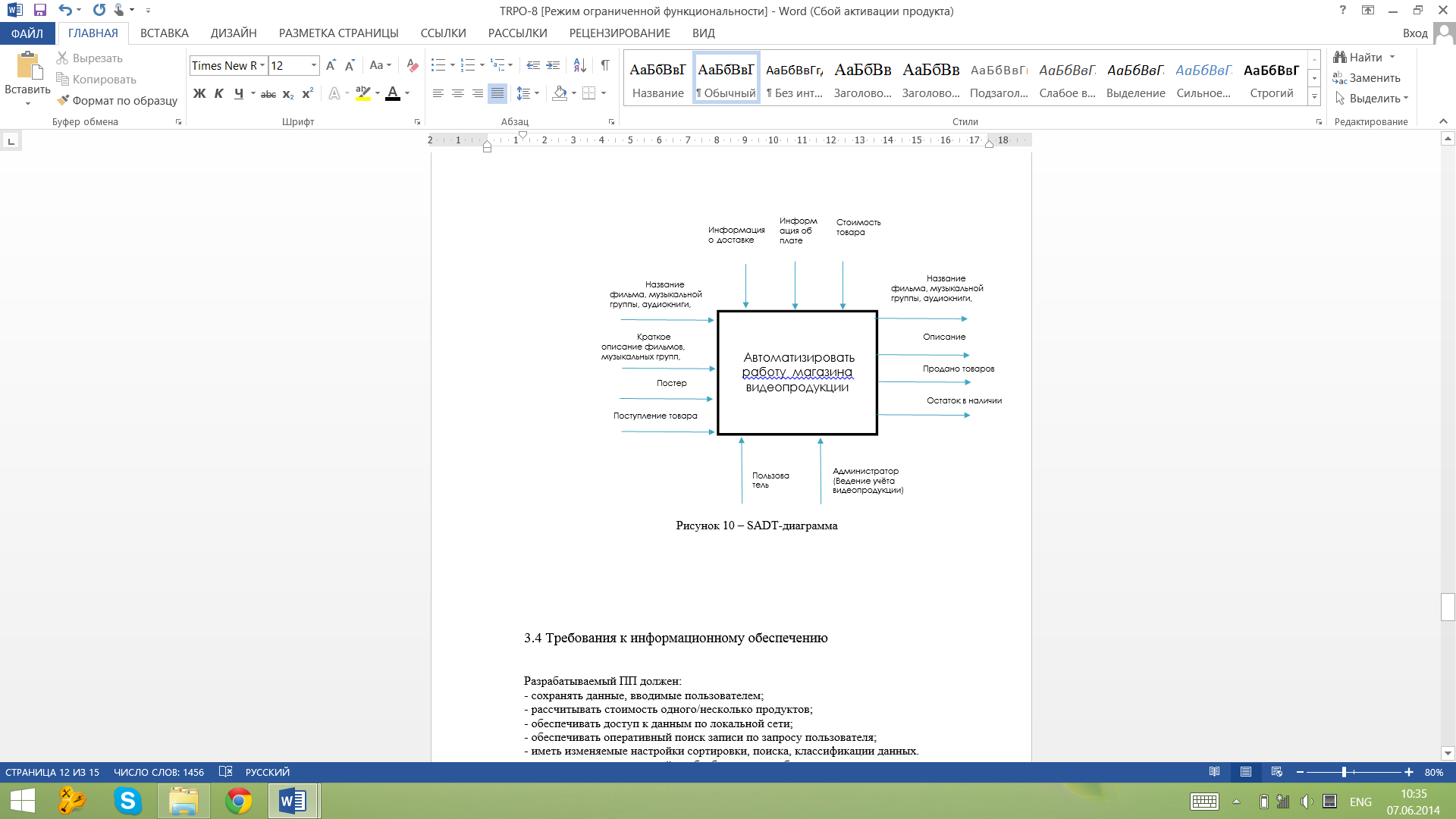


Рисунок 3.5 – Функциональная SADT – диаграмма нулевого уровня

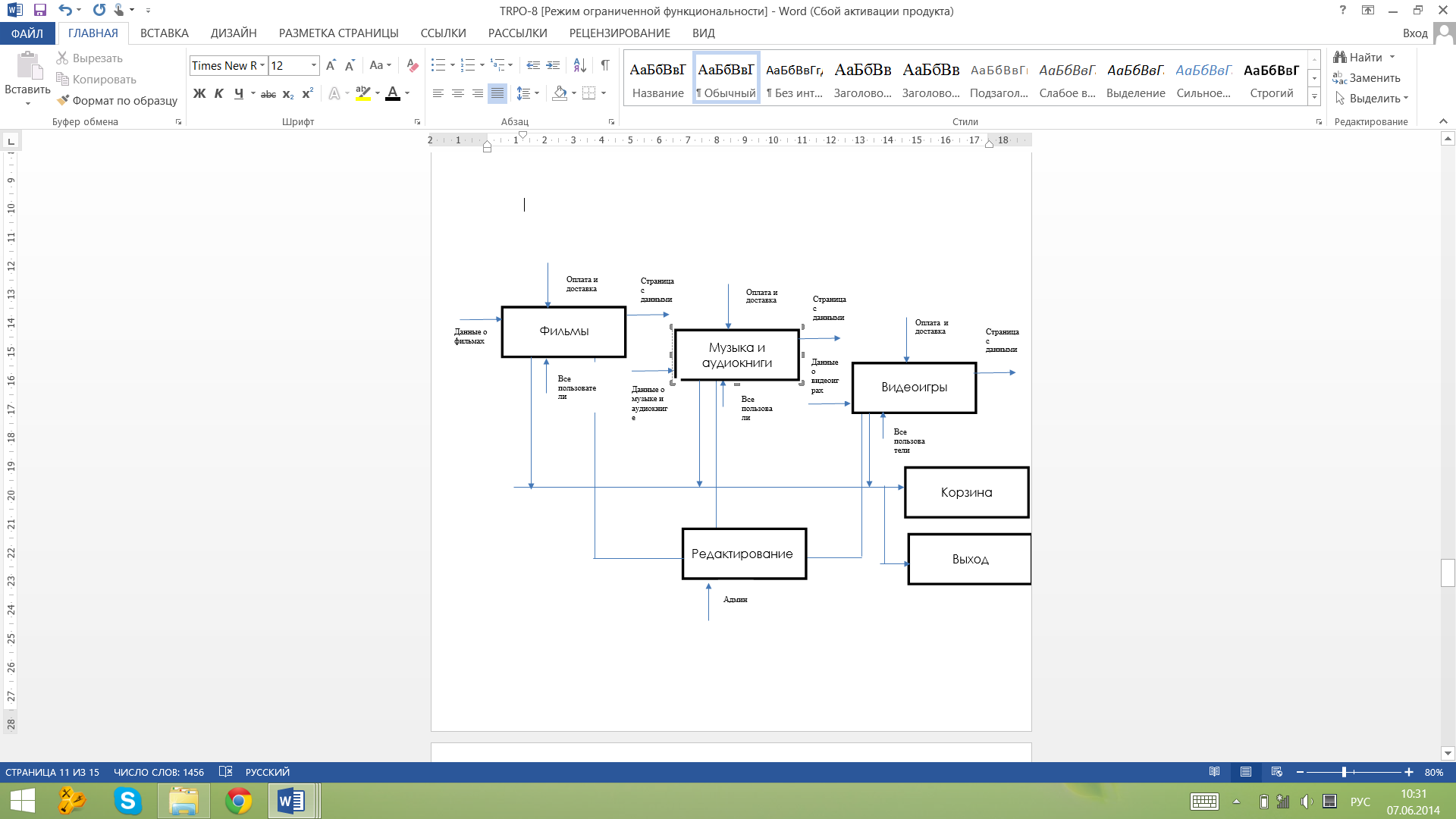


Рисунок 3.6 – Функциональная SADT первого уровня детализации

3.4 Требования к информационному обеспечению

Структура базы данных разрабатываемого программного средства включает пять таблиц. Таблица «Договор» хранит информацию о данных, необходимых для составления договора, структура приведена в таблице 3.1.

Таблица 3.1 – Структура таблицы «Договор»

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Имя поля | Тип данных | Размер,  байт | Описание |
| Код\_договора | Int | 5 | Номер договора |
| Дата\_составления | Date | 10 | Дата составления договора |
| На\_основании | Varchar | 50 | Основание для чего создаётся договор |
| Номер\_помещения | Int | 5 | Номер сдаваемого в аренду помещения |
| Длительность\_аренды | Int | 5 | Количество месяцев аренды |
| Начало\_аренды | Date | 10 | Дата начала аренды |
| Конец\_аренды | Date | 10 | Дата окончания аренды |

И так далее по всем таблицам!!!!

3.5 Структура меню

Основной интерфейс программного приложения будут представлять формы. Все формы будут содержать стандартные пользовательские элементы управления.

В программе предполагается создание меню, состоящего из следующих пунктов: «Арендаторы», «Арендодатели», «Помещения», «Договор», «Справочная информация» и «Выход».

Пункт меню «Договор» будет открывать подпункты меню, такие как: «Добавить», «Просмотреть», «Контроль платежей» и «Печать договора». При нажатии на подпункт «Добавить» будет открываться форма для добавления данных необходимых для заключения договора. При нажатии на подпункт «Просмотреть» будет открываться форма для просмотра, редактирования и удаления данных. При нажатии на подпункт «Контроль платежей» откроется форма для просмотра арендаторов, которые должны внести платёж в ближайшее время. При нажатии на подпункт «Печать договора» будет открываться форма на которой будут выводиться расширенная информация, вводящаяся в файл договора для последующего направления на печать.

Пункт меню «Помещения» будет открывать подпункты меню, такие как: «Добавить помещение», «Добавить тип помещения», «Просмотреть помещения», «Просмотреть типы помещений». При нажатии на подпункт «Добавить помещение» будет открываться форма для добавления данных необходимых для внесения в базу данных нового помещения. При нажатии на подпункт «Добавить тип помещения» будет открываться форма для добавления данных необходимых для создания нового типа помещения. При нажатии на подпункт «Просмотреть помещения» будет открываться форма для просмотра данных о существующих помещениях. При нажатии на подпункт «Просмотреть типы помещений» будет открываться форма для просмотра существующих типов помещений.

Пункт меню «Арендаторы» будет открывать подпункты меню, такие как: «Добавить помещение», «Добавить тип помещения», «Просмотреть помещения», «Просмотреть типы помещений».

Пункт меню «Арендодатели» будет открывать подпункты меню, такие как: «Добавить арендодателя» и «Просмотр арендодателей.

Пункт меню «Справочная информация» будет открывать подпункты меню, такие как: «О программе» и «Справка». При нажатии на подпункт «О программе» будет вызываться окно с краткой информацией о программе. При нажатии на подпункт «Справка» будет вызываться CHM файл с более подробной информацией о программе.

Пункт меню «Выход» позволяет завершить работу с приложением.

На формах будут располагаться различные элементы управления, предназначенные для определенных задач. За компонентом Button будут закреплены разные действия для выполнения определенных функций, таких как: удаление, добавления и редактирования данных.

Стандартный элемент управления Textbox будет использован для ввода и вывода разнообразных данных и для отображения текста на страницах.

3.6 Прочие требования

Данное приложение не требует никаких средств защиты, либо ограничений прав доступа к данным.

Разрабатываемое приложение должно иметь понятный и удобный в использовании интерфейс, чтобы взаимодействие между программой и пользователем было максимально упрощено. Для того чтобы интерфейс был понятен пользователю, необходимо оформить диалог приложения с пользователем, обладающий кнопочным меню, позволяющим перемещаться по записям, выполнять функцию поиска.

Все входные данные должны проверяться на ошибки. При совершении пользователем неверных действий или введении неверных данных будут выводиться сообщения с пояснением ошибок.

В создаваемом программном средстве должна быть справочная система, в которой будут предусмотрены все возможные способы работы системы. Справочная система должна содержать ответы на вопросы, которые могут возникнуть у пользователей.

Основными минимальными требованиями, выдвигаемыми к аппаратному обеспечению персонального компьютера, являются:

* процессор 1,5 ГГц и выше;
* оперативная память 1 Гбайт и более;
* свободное место на диске 1,5 Гбайт;
* интегрированная видеокарта на 128 Мбайт и более;
* монитор, мышь, клавиатура.

Наиболее удобной операционной системой для проведения испытаний является Windows 10 так как она ориентированна на максимальное использование всех возможностей ПК, сетевых ресурсов и обеспечение комфортных условий работы.

Инструментами разработки для будущего программного приложения будут являться:

* операционная система Linux, Windows 10;
* программная среда разработки Vim, Microsoft Visual Studio 2019;
* язык программирования C#;

4 Порядок контроля и обеспечения качества

Требуется разработка макета на уровне меню и основных интерфейсов. Не требуется проведение экспертизы с участием представителей внешних организаций.

Тестирование проводить в соответствии с требованиями заказчика, оговорёнными в договоре. При этом требуется участие в тестировании представителей подразделений, для которых разрабатывается данное программное средство. Проведение опытной эксплуатации не требуется.

Кроме того необходимо провести работу по контролю и обеспечению качества в дополнение к предусмотренным действующей нормативной и технологической документацией на этапе внедрения разработки.

5 Требования к документированию

Справочная система необходима для ознакомления с программным средством. В ней будет изложена информация, которая может пригодиться пользователю. Содержание справочной системы должно быть просто и ясно изложено.

Справочная система данного программного средства будет содержать следующие разделы:

* «Главное окно»;
* «Окно о товаре»
* «Окно о добавлении товара»
* «Окно о выводе сведений о клиенте»
* «Окно о показе заказов»

Справочная система будет разработана с помощью программы HelpMaker 6, предназначенной для компиляции html-документов в единый .chm файл.

Справочная система по работе с программным средством будет представлена при нажатии кнопки «Справка» в главном окне.

Документация пользователя оформляется в виде пояснительной записки.

Приложение

ДОГОВОР № код\_договора  
   аренды нежилых помещений  
  
дата\_составления\_договора г.  
     
       наименование\_филиала, именуемое в дальнейшем "Арендодатель", в лице должность\_арендодателя Ф\_И\_О\_арендодателя2, действующего на основании доверенности №4 от 08.01.2014г., с одной стороны, и

наименование\_организации2, именуемого в дальнейшем "Арендатор",в лице должность\_арендатора\_\_род ф\_И\_О\_арендатора\_род2, действующего на основании  на\_основании, с другой стороны, заключили настоящий договор о нижеследующем:  
     
   1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ  
     
   1.1. Неотъемлемой частью настоящего договора является поэтажный план с указанием помещений, передаваемых Арендатору.

   1.2. Помещения сдаются в аренду на длительность\_аренды месяцев, с "начало\_аренды" по"конец\_аренды".  Договор вступает в силу с момента государственной регистрации (если заключается на срок более 1 года.).

   1.3. Продукция и иные доходы, полученные Арендатором в результате использования арендованной площади, в том числе в результате сдачи помещений в субаренду, являются его собственностью.

   1.4. Реорганизация организации арендодателя, а также перемена собственника арендованного имущества не являются основанием для изменения или расторжения договора.

   1.5. Арендатор вправе вступить во владение предоставляемыми в аренду помещениями в любой момент в течение 6 (шести) месяцев с момента подписания настоящего договора путем подписания акта приемаередачи помещения. При этом обязанности Арендатора по уплате арендной платы, содержанию помещений и другие вытекающие из договора об аренде обязанности возникают у Арендатора с момента подписания акта приема-передачи помещения.

   1.6. В течение срока, указанного в п. 1.6, Арендодатель не вправе передавать в пользование или отчуждать по другим основаниям указанные в п. 1.1 настоящего договора помещения кому-либо, кроме Арендатора.

   2. ОБЯЗАННОСТИ СТОРОН  
     
   2.1. Арендодатель обязан:  
   а) по первому требованию Арендатора в течение 6 (шести) месяцев с момента подписания настоящего договора передать в пользование указанные в п. 1.1 помещения Арендатору по акту приемапередачи помещения, в котором должно быть подробно указано техническое состояние помещений на момент сдачи в аренду. При этом помещения должны быть переданы в пользование Арендатору не позднее чем через 30дней после получения извещения  от  Арендатора  о  намерении  приступить  к  использованию  арендуемых помещений;

   б) не чинить препятствий Арендатору в правомерном использовании арендуемых помещений;  
   в) за свой счет производить капитальный ремонт помещений, занимаемых Арендатором, если стороны не договорятся об ином;

   г) в случае аварий, пожаров, затоплений, взрывов и других подобных чрезвычайных

событий за свой счет немедленно принимать все необходимые меры к устранению последствий указанных событий. Арендатор обязан возместить ущерб от чрезвычайных событий лишь в случае, если Арендодатель докажет, что эти события произошли по вине Арендатора. При этом если ущерб, причиненный помещениям перечисленными чрезвычайными событиями, будет устранен за счет или силами Арендатора, Арендодатель будет обязан возместить понесенные Арендатором расходы или, с согласия Арендатора, зачесть эти расходы в счет арендной платы и коммунальных платежей;

   д) обеспечивать беспрепятственный доступ к арендуемым помещениям сотрудникам, транспорту, заказчикам Арендатора, а также любым другим лицам по указанию Арендатора;

   е) обеспечить бесперебойную работу грузовых лифтов, обеспечивающих подъем и спуск сырья и готовой продукции Арендатора, подачу электроэнергии к технологическому оборудованию Арендатора.

   2.2. Арендатор обязан:  
   а) использовать арендуемые помещения в целях, указанных в п. 1.1 договора;  
   б) содержать арендуемые помещения в исправности и надлежащем санитарном состоянии до сдачи Арендодателю;

   в) в установленные настоящим договором сроки производить оплату арендной платы и коммунальных услуг;

   г) письменно сообщить Арендодателю не позднее чем за 1 месяц о предстоящем освобождении помещений (в том числе и их части) как в связи с окончанием срока действия договора, так и при досрочном освобождении;

   д) по истечении срока договора, а также при досрочном его прекращении передать Арендодателю все произведенные в арендуемых помещениях перестройки и переделки, а также улучшения, составляющие принадлежность помещений и не отделимые без вреда от конструкций помещения, при условии компенсации всех затрат на эти улучшения, если иное не будет обусловлено в дополнительном соглашении с Арендодателем.

   2.3. Арендатор вправе:  
   а) сдавать арендуемые помещения как в целом, так и частично в поднаем (субаренду) без предварительного согласия Арендодателя. При этом все полученное по договорам субаренды является собственностью Арендатора;

   б) в случае окончания или досрочного прекращения договора аренды по любым основаниям требовать возмещения произведенных им расходов по капитальному ремонту, перепланировкам, а также возмещения других затрат, направленных на улучшение эксплуатационных качеств арендуемых помещений. Арендодатель обязан возместить Арендатору произведенные им расходы на указанные цели в полном объеме;

   в) передать свои права по настоящему договору любому лицу без предварительного согласия Арендодателя при условии, что новый арендатор примет на себя все обязательства по настоящему договору;

   г) в любое время отказаться от договора аренды, письменно известив Арендодателя об этом за один месяц.

   2.4. Арендодатель предоставляет Арендатору право производить любые улучшения и перепланировки помещений при условии соблюдения правил пожарной и иной безопасности. Необходимые согласования и разрешения для этого осуществляет Арендодатель.

   2.5. Арендатор пользуется преимущественным правом на продление и перезаключение договора аренды.

   2.6. Арендатор имеет преимущественное право на выкуп арендуемых помещений.  
     
   3. ПЛАТЕЖИ И РАСЧЕТЫ ПО ДОГОВОРУ  
     
   3.1. Стоимость аренды помещений составляет стоимость\_за\_кв\_метр бел.руб. за один квадратный метр в месяц. Общая сумма арендной платы составляет общая\_стоимость\_аренды\_\_\_НДС бел.руб. в месяц, включая НДС. Размер арендной платы не может быть увеличен Арендодателем в одностороннем порядке. Эксплуатационные и другие подобные расходы (оплата за пользование водой, другими коммунальными услугами, а также электроэнергией и телефоном) оплачиваются Арендатором по отдельным счетам, соответствующим счетам организаций, предоставляющих эти услуги.

   3.2. Арендатор до 10 числа каждого месяца перечисляет Арендодателю 100% месячной арендной платы и оплачивает в течение 5 банковских дней выставляемые соответствующими организациями счета по эксплуатационным (коммунальным) расходам и за телефон.

   4. ОТВЕТСТВЕННОСТЬ СТОРОН  
     
   4.1. В случае неисполнения или ненадлежащего исполнения своих обязательств по настоящему договору стороны несут ответственность в соответствии с действующим законодательством.

   4.2. Каждая из сторон, причинившая неисполнением или ненадлежащим исполнением своих обязательств по настоящему договору ущерб другой стороне, обязана возместить другой стороне причиненные убытки, включая неполученные доходы. Кроме того, виновная сторона обязана уплатить штраф в размере, установленном настоящим договором.

   4.3. Арендодатель выплачивает Арендатору штраф в размере суммы арендной платы за пять полных лет в случае нарушения права преимущественной покупки или преимущественного права Арендатора на продление договора аренды, а также в случае одностороннего отказа Арендодателя от исполнения обязательств по настоящему договору (в том числе при непредоставлении Арендатору указанных в п. 1.1 помещений и при одностороннем досрочном прекращении договора аренды).

   4.4. Уплата штрафа и возмещение убытков не освобождают виновную сторону от исполнения обязательств по договору.

   5. ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ  
     
   5.1. Арендатор имеет преимущественное право на продление договора аренды на тех же условиях. В случае если за 1 месяц до истечения срока действия договора аренды ни одна из сторон не заявит о своем намерении прекратить его действие, договор считается продленным на такой же срок на тех же условиях.

   5.2. В случае выставления на продажу Арендодателем арендуемых Арендатором помещений Арендатор имеет право преимущественного выкупа с зачетом в стоимость покупки общей суммы арендной платы, уплаченной Арендодателю, а также стоимости произведенных улучшений выкупаемых помещений.

   5.3. Настоящий договор составлен в 4 экземплярах (по 2 экземпляра для каждой из сторон), причем все экземпляры имеют равную юридическую силу.

   6. РЕКВИЗИТЫ СТОРОН:  
     
       Арендодатель: почтовый\_индекс\_арендодателя, наименование\_филиала2, адрес\_филиала\_арендодателя, р/с р\_С\_арендодателя, название\_банка\_арендодателя, адрес\_банка\_арендодателя,т. телефон\_арендодателя, ф\_И\_О\_арендодателя, amkodor-minsk@tut.by.  
     
       Арендатор: почтовый\_индекс, наименование\_организации, юридический\_адрес\_организации ,р/c расчётный\_счёт\_организации, название\_банка\_для\_р\_с, адрес\_банка\_для\_р\_с, ф\_И\_О\_арендатора\_род, т. телефон\_организации.  
     
     
                            ПОДПИСИ СТОРОН:  
     
       Арендодатель: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_      Арендатор: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
     
                          М.П.                             М.П.

Шаблон договора