

# SPECYFIKACJA WYMAGAŃ

*DLA 'TANKS'*

*MARCIN KOMAR*

# ***Spis treści***

## **1. Wstęp**

### 1. 1 Cel

#### 1. 1. 2 Grono odbiorców

### 1. 2 Zakres

#### 1. 2. 1 Identyfikacja oprogramowania

#### 1. 2. 2 Zadania oprogramowania

### 1. 3 Definicje, akronimy, skróty

### 1. 4 Referencje

### 1. 5 Przegląd

## **2. Opis ogólny**

### 2. 1 Rozgrywka

### 2. 2 Poruszanie

### 2. 3 Środowisko operacyjne

## **3. Specyficzne wymagania**

### 3. 1 Wyświetlenie menu

### 3. 2 Wyświetlenie ekranu gry

### 3. 3 Wyświetlenie gry podczas opcji PAUZA

### 3. 4 Wyświetlenie ekranu końca gry

## **4. Harmonogram**

# 1. Wstęp

## 1.1 Cel

Celem gry jest wygranie z przeciwnikiem sterującym innym czołgiem. Celem aplikacji jest dostarczenie rozrywki graczom w formie prostej rywalizacji.

### 1.1.2 Grono odbiorców

Użytkownicy w dowolnym wieku.

## 1.2 Zakres

Gra będzie udostępniona do użytku każdemu kto wyrazi chęć zagrania w nią.

### 1.2.1 Identyfikacja oprogramowania

Gra wieloosobowa.

### 1.2.2 Zadania oprogramowania

Oprogramowanie ma za zadanie generować ekran startowy, ekran PAUZY, ekran końcowy oraz planszę gry. Umożliwia sterowanie kierunkiem wystrzelenia pocisku oraz czołgiem.

## 1.3 Definicje, akronimy, skróty

Gra – program którego celem jest dostarczenie rozrywki.

Użytkownik – osoba odpowiedzialna do korzystania z gry

## 1.4 Referencje

Nie dotyczy

## 1.5 Przegląd

W dalszej części dokumentu zostały przedstawione szczegóły aplikacji, cele oraz harmonogram pracy nad tworzeniem aplikacji.

## 2. Opis ogólny

Po uruchomieniu programu zostaje pokazane menu w którym gracze mogą rozpocząć rozgrywkę wybierając klawisz 'S' lub wyjść : klawisz 'Q'. Następnie zostaje wyświetlona plansza oraz czołgi, rozgrywka rozpoczyna się.

### 2. 1 Rozgrywka



Celem użytkownika jest trafienie pociskiem w czołg przeciwnika . Każdy z graczy oddaje strzał na zmianę. Pocisk zadaje zmniejszone obrażenia jeśli trafi obok czołgu (gracz może zadać sobie, jeśli wystrzeli w samego siebie). Plansza posiada przeszkodę w celu utrudnienia zadania graczom. Wygrywa ten któremu uda się pierwszemu zniszczyć czołg przeciwnika.

Tym samym gra się kończy i zostaje wyświetlony ekran z informacją który gracz wygrał oraz opcjami wyjścia (klawisz 'Q') lub ponownej rozgrywki (klawisz 'C').

Gracz może zastopować grę przy użyciu klawisza 'P' lub wyjść przy użyciu klawisza 'Q'.

### 2. 2 Poruszanie

Gracz może sterować swoim czołgiem przy użyciu klawiszy kierunkowych:

-  poruszanie się czołgiem w prawo
-  poruszanie się czołgiem w lewo

- ↑ zmiana nachylenia lufy w górę
- ↓ zmiana nachylenia lufy w dół
- oraz wykonać strzał klawiszem spacji.

### 2. 3 Środowisko operacyjne

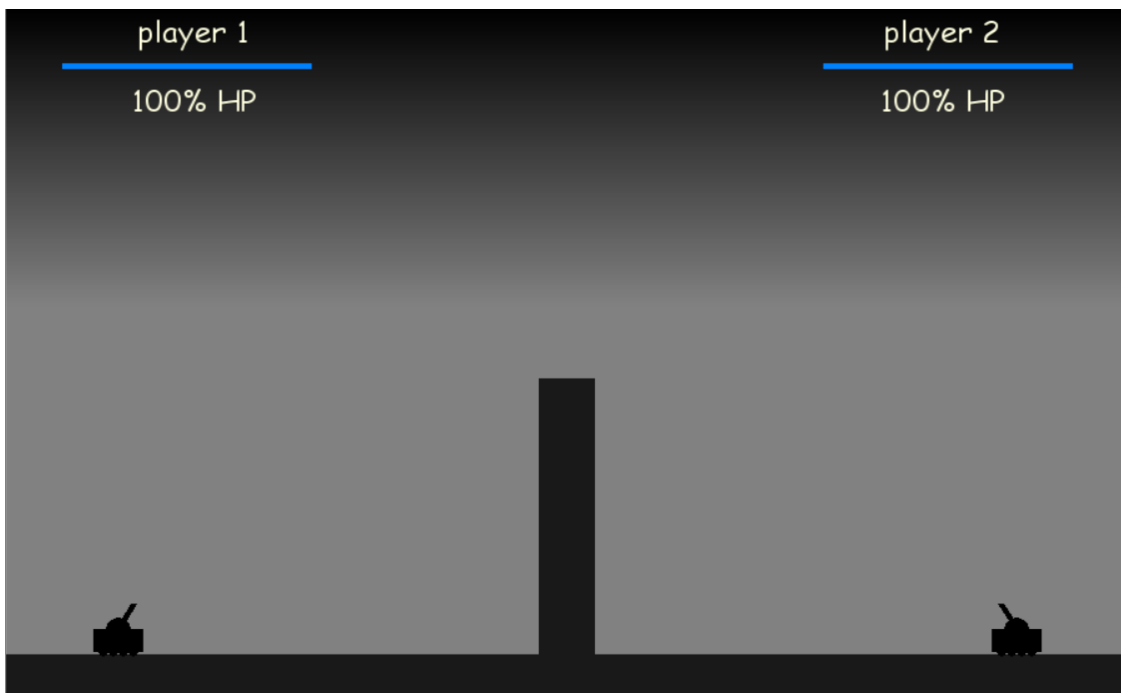
Gra zostanie zaprogramowana w języku Python wykorzystując środowisko PyGame.

## 3. Specyficzne wymagania

### 3. 1 Wyświetlenie menu:



### 3. 2 Wyświetlenie ekranu gry:



### 3. 3 Wyświetlenie gry podczas opcji PAUZA:



### 3. 4 Wyświetlenie ekranu końca gry:



### 4. Harmonogram

-3.12.18 stworzenie menu z opcją wejścia, pauzy i wyjścia

-10.12.18 stworzenie ekranu gry oraz czołgu.  
Umożliwienie wykonywania nim bazowych akcji, pauzy oraz kontynuacji gry

-17.12.18 stworzenie przeszkód oraz ograniczeń poruszania się czołgiem.  
Umożliwienie wystrzelenia pocisku

-24.12.18 stworzenie czołgu przeciwnika i punktów zdrowia, podział gry na tury

-7.01.19 interakcje punktów zdrowia czołgów z pociskami (wystrzelenie, trafienie), stworzenie ekranu końca gry i zdefiniowanie kiedy się pojawia.

-14.01.19 dopracowywanie grafiki i funkcjonalności gry.