

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 Menu

3. 2 Elementy pojawiające się

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 planszę oraz czołgi użytkowników.

Umożliwia sterowanie kierunkiem oraz siłą wystrzelenia pocisku.

1. 3 Definicje, akronimy, skróty

Gra – program którego celem jest dostarczenie rozrywki.

Użytkownik – osoba odpowiedzialna do korzystania z gry

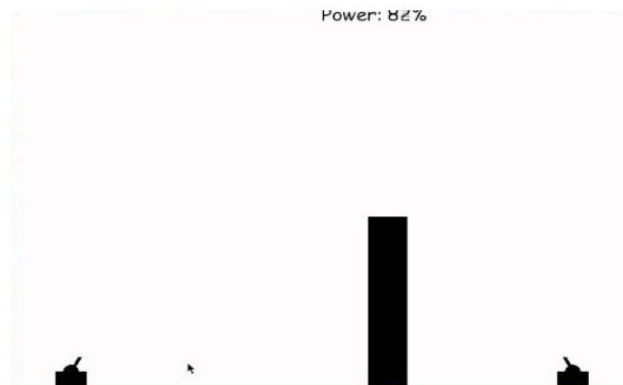
1. 4 Referencje

Nie dotyczy

1. 5 Przegląd

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

2. Opis ogólny

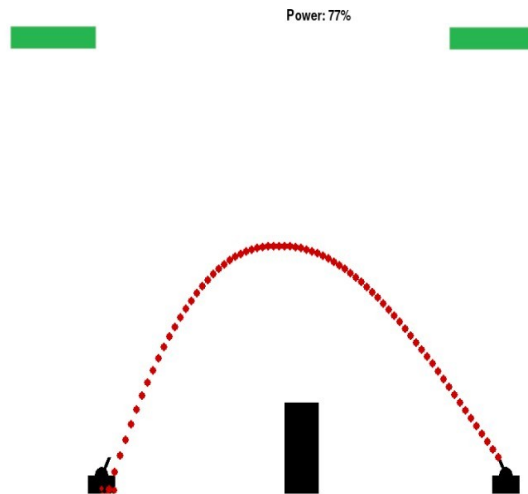


Po uruchomieniu programu zostaje pokazane menu w którym gracze mogą rozpocząć rozgrywkę wybierając okno START. Następnie zostaje wyświetlona plansza oraz czołgi, rozgrywka rozpoczyna się.

2. 1 Rozgrywka

Celem użytkownika jest trafienie pociskiem czołgu nad ścianą w przeciwnika. Każdy z graczy oddaje strzał na zmianę. Wygrywa ten któremu uda się pierwszemu trafić 3 razy. Tym

samym gra się kończy i następuje powrót do menu start.



2. 2 Poruszanie

Gracz może sterować swoim czołgiem przy użyciu klawiszy kierunkowych:

- - zmiana kąta nachylenia strzały w lewo
- ← - zmiana kąta nachylenia strzały w prawo
- ↑ - zwiększenie mocy strzału
- ↓ - zmniejszenie mocy strzału

oraz wykonać strzał klawiszem spacji.

Gracz może wyjść automatycznie z gry przy użyciu klawisza 'Esc'.

2. 3 Środowisko operacyjne

Gra zostanie zaprogramowana w języku Python wykorzystując środowisko PyGame.

3. Specyficzne wymagania

3. 1 Menu

ma posiadać grafikę:



- opcje startu, wyjścia oraz opcję zatrzymania gry
- opcje mają znajdować się jedna pod drugą

3. 2 Elementy pojawiające się



- pasek życia gracza



- czołgie



- ściana



Power: 77%

- trajektoria pocisku

- moc z jaką czołg strzela

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.