**Követelmény specifikáció**

1. **Bevezetés**

A projekt célja egy ismert számítógépes játék, az Alien Invaders elkészítése, amivel idő eltöltésként lehet játszani.

A játékos az űrben egy űrhajót irányít, amivel a közeledő űrlényeket kell lelőnie. Találat esetén pontot kap, és az űrlény eltűnik. Az összes űrlény megsemmisítése után egy nehezebb menet következik.

Miután az űrlény hozzáér az űrhajóhoz, a játék véget ér. Ezután megnézheti a játékos az elért pontszámát. Lehetősége lesz újrakezdeni a játékot.

1. **Célok és funkciók**

* Játék elindítása után a játékos irányíthatja az űrhajóját, miközben a közeledő űrlényekre lőhet.
* Ha a játékos eltalál egy űrlényt, akkor az adott űrlény eltűnik, a játékos pedig pontot kap.
* Ha egy űrlény hozzáér az űrhajóhoz, a játék véget ér, a pontszám pedig nagyobb mérettel jelenik meg a képernyőn.
* A beállítások ablakon a nehézségi szintet lehessen állítani.

1. **Érintettek és szerepkörök**

* Játékos: játszhat a játékkal, módosíthat nehézségi fokozatot.

1. **Funkcionális követelmények**

* A rendszer érzékelni tudja, hogy éppen megy-e a játék, vagy sem.
* „Játék indítása” gombra kattintás után megy a játék.
* Az összes űrlény megsemmisítése után új űrlények jelennek meg.
* Az űrhajó űrlényhez érése után a játék véget ér, utána újra lehet indítani a játékot, az elejétől.

1. **Nem funkcionális követelmények**

* Egyszerű, egyértelmű UI.
* Játék során lehessen látni az aktuálisan megszerzett pontokat.
* Le lehessen állítani a játékot, és újrakezdeni, ha már egyszer el lett kezdve a játék.

1. **Rendszerkörnyezet**

* Technológia: C#
* Futtatás: Windows Form

1. **Korlátozások**

* A projekt alakulását Github-on keresztül követjük.

1. **Példa felhasználói történet**

A program elindítása után a „Start”, a „Beállítások” és a „Kilépés” gombok jelennek meg. „Start” gomb lenyomásakor elindul a játék. Miután vége a menetnek, az ablak közepén megjelenő pontszám alatt megjelenik az „Újra”, a „Beállítások” és a „Kilépés” gomb.

„Beállítások” gomb megnyomása után új ablak jelenik meg, ahol a nehézségi szintet lehet állítani. Ott el lehet menteni, vagy elvetni a módosításokat, mindkettőhöz külön gomb rendelve.

„Kilépés” gomb megnyomása után megjelenik egy megerősítő ablak, hogy tényleg ki akar-e lépni a felhasználó. Megerősítés után bezár a projekt.

1. **Elfogadási kritériumok**

* Lehet játszani a játékkal akárhányszor.
* Meg lehet szakítani egy játékot.
* Módosítani lehet a nehézségi fokozatot.

1. **Jövőbeli bővítési lehetőségek**

* Ranglista, amely a legtöbb pontot elérő játékos listáját mutatja. Nevet kelljen adni, ha a ranglistán szeretne szerepelni a játékos.
* Felhasználói bejelentkezés, hogy automatikusan részt vehessen a felhasználó a ranglistán a regisztrált névvel.