Jegyzőkönyv

|  |  |
| --- | --- |
| **Projekt megnevezése** | The Awesome Hangman Game |
| **Dokumentumazonosító** | Afp190916 |
| **Riport célja** | Követelményspecifikáció egyeztetés |
| **Riport formátuma** | docx |
| **Helyszín** | Eger, EKE – C épület |
| **Dátum** | 2019.09.16. – 15:00 |
| **Ügyfél neve** | Tilki Csaba |
| **Ügyfélazonosító** | 1234567 |
| **Szoftverfejlesztő cég** | Blank Team |
| **Csapattagok** | |  | | --- | | Barkóczi Martin | | Dombi Tibor | | Farkas Balázs | | Szegedi József | | Tóth Noémi Evelin | |
| **Példányt kap** | Az ügyfél és a csapat minden tagja |

Szabad riport az ügyféllel

Hogyan működjön az új rendszer, hogyan működjön együtt a meglévő rendszerekkel?

\*Köszönés, bemutatkozás az ügyfél és a különböző tagok között.

Client: Szeretném, ha az ötletem, miszerint az akasztófajátékokat újra népszerűvé kell tenni, a Blank Team csapat által valódi formát ölthetne. Kevés igazán jó alkalmazást látni már a piacon, amik megragadnák ennek a játéknak a lényegét, a közösségi élményt. Szeretném, ha az új program mindenki számára könnyen elérhető lenne, tehát elsősorban egy webes alkalmazásra gondoltam. A játék használatát szeretném regisztrációhoz kötni, szóval szükség lesz egy beléptető rendszerre, és a felhasználói adatok tárolására, kezelésére is.

BT: Legyen a webes alkalmazás elérhető asztali és mobileszközökre is?

Client: Igen, szeretném ha minél többen használnák a programot. Ezenkívűl, különböző játékmódok is legyenek elérhetőek a játékban. Egy akasztófa VB, ahol a játékosok egymás ellen játszhatnak, mindezt online, a világ bármely pontjáról.

BT: A vb versenyek milyen szabályok szerint történjenek?

Client: A verseny legyen egyenes kieséses, a párok győztes játékosai egymással addig küzdjenek meg, amig a legjobb kettő marad csak, így közöttük dől el a verseny végleges győztese. Ahhoz hogy a játékosok gyakorolni tudjanak, legyen egy mindig elérhető, offline gyakorló mód, ahol a hagyományos játékszabályok szerint, a felhasználó kitalálja a gép által generált szót. A harmadik játékmód egy osztott képernyős felhasználó a felhasználó elleni küzdelem legyen, itt a játékosok a másik számára adják meg a kitalálandó szót és az fog nyerni aki a leggyorsabb. Az utolsó játékmód a kampány legyen, ami bizonyos időközönként kerül megrendezésre, és a győztesek között értékes nyeremények találnak majd gazdára.

BT: Milyen típusú nyeremények lesznek elérhetőek a játékban?

Client: Fontos megjegyezni, hogy a játékot és annak elkészültét szponzorok támogatják, tehát a nyeremények nagyban függenek tőlük is. Szeretnék még kitérni a statisztikákra, nagyon fontos eleme a játéknak, hogy láthassuk merre is érdemes tovább fejlődni. Szeretném, ha minden adott napon és héten jól látható lenne hogy hány és milyen tipusú játék ment le a felhasználók között, hány regisztrált user van. ha pedig valami hiba csúszna a számításba, és szerver problémákba ütközik a program a VB játékok ideje alatt, minden felhasználót elsőkézből értesítsen email formátumban.

\*Követelmény specifikáció megírása, elfogadása a felek között.

……………………………… ………………………………

Ügyfél Projektvezető