

Специфікація вимог до програмної системи

RUN AND FIRE

Розробники

Шатохін Максим

Бухало Михайло

КИЇВ-2020

ЗМІСТ

1.	Вступ.....	3
2.	Глосарій:.....	3
3.	Користувацькі вимоги:	3
3.1	Функціональні користувацькі вимоги:	4
3.2	Нефункціональні користувацькі вимоги:	4
4.	Специфікація системних вимог:	4
4.1	Специфікація функціональні вимог:.....	4
5.	Вимоги до рушія:.....	5
6.	Вимоги до системи:.....	6
6.1	Мінімальні системні вимоги для запуску гри:.....	6
6.2	Рекомендовані системні вимоги для запуску гри:.....	6
7.	Додатки:.....	7
7.1	Додаток 1:	7
7.2	Додаток 2:	8

1. Вступ

Метою даного звіту є формування користувацьких та системних вимог до розроблюваного додатку.

Кінцевий продукт – гра у жанрі platformer з елементами run and gun та ігровий рушій цієї гри.

2. Глосарій:

Термін	Значення
Платформер (platformer)	Жанр відеоігор, в якому основною ігровою механікою є перестрибування перешкод
Тutorial (tutorial)	Навчальний матеріал відеогри
Біжи та стріляй (run and gun)	Жанр відеоігор, в якому основною механікою є знищення перешкод та ворогів, при неспинному пересуванні рівнем гри
Левел (level)	Рівень гри
Ігровий рушій (engine)	Головний компонент гри, який оброблює усі дані, працює з графікою та звуком.

3. Користувацькі вимоги:

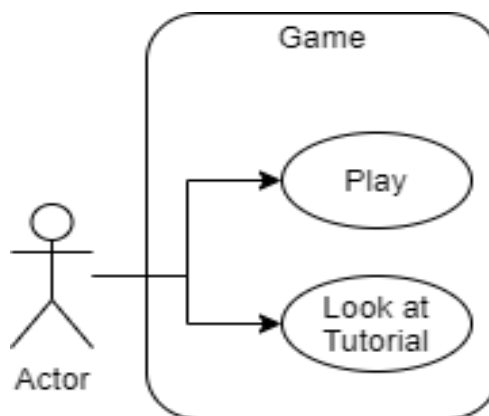


Рис 3.1 Діаграма користувача

3.1 Функціональні користувацькі вимоги:

Код	Актор	Назва	Опис
FU1	Користувач	Навчання	Користувач може переглянути туторіал
FU2	Користувач	Гра	Користувач може почати грати
FU3	Користувач	Керування	Користувач може керувати головним героєм у грі

3.2 Нефункціональні користувацькі вимоги:

Код	Опис
AU1	Користувач повинен мати змогу змінювати розширення та розмір екрану
AU2	Користувач має інтуїтивно користуватися елементами гри та її інтерфейсами.
AU3	Користувач повинен мати змогу пройти гру

4. Специфікація системних вимог:

4.1 Специфікація функціональні вимог:

Код	Опис
FU1	У головному меню користувачеві доступна кнопка, при натисканні якої висвітлиться принципи керування грою.
FU2	У головному меню користувачеві доступна кнопка, при натисканні якої завантажиться перший левел ігри, запуститься відповідна музика

FU3 Додаток 1	При натисканні керуючих клавіш у грі дані про натиснуті кнопки оброблюються відповідним менеджером, який передає їх до ігрового рушія, завдяки якому користувач має змогу керувати головним героєм.
------------------	---

5. Вимоги до рушія:

Код	Опис
E1	Рушій повинен бути відокремленим.
E2	Розробник повинен мати можливість додавати нові системи на основі прописаних в рушії у своєму проекті не змінюючи рушій.
E3	Розробник повинен мати змогу змінювати параметри систем гри через конфігураційні файли, не змінюючи при цьому коду ігрового рушія.
E4	Рушій повинен мати конфігурації для Дебагу та Релізу. В Дебазі рушій повинен мати змогу надавати можливість виводити додаткову корисну розробнику інформацію. В Релізі – оптимізувати процеси та поліпшувати продуктивність.
E5	Рушій повинен підтримувати можливість налаштування вхідних даних гри із конфігураційного файлу, та змінювати їх впродовж симуляції
E6 Додаток 2	Рушій повинен самостійно керувати всіма елементами гри, без втручання розробником ззовні.

6. Вимоги до системи:

6.1 Мінімальні системні вимоги для запуску гри:

Процесор: 2 ядерний,

Оперативна пам'ять: 4 Гб,

Відеокарта: інтегрована,

Вільне місце на жорсткому диску: 512 Мб;

6.2 Рекомендовані системні вимоги для запуску гри:

Процесор: 2 ядерний,

Оперативна пам'ять: 4 Гб,

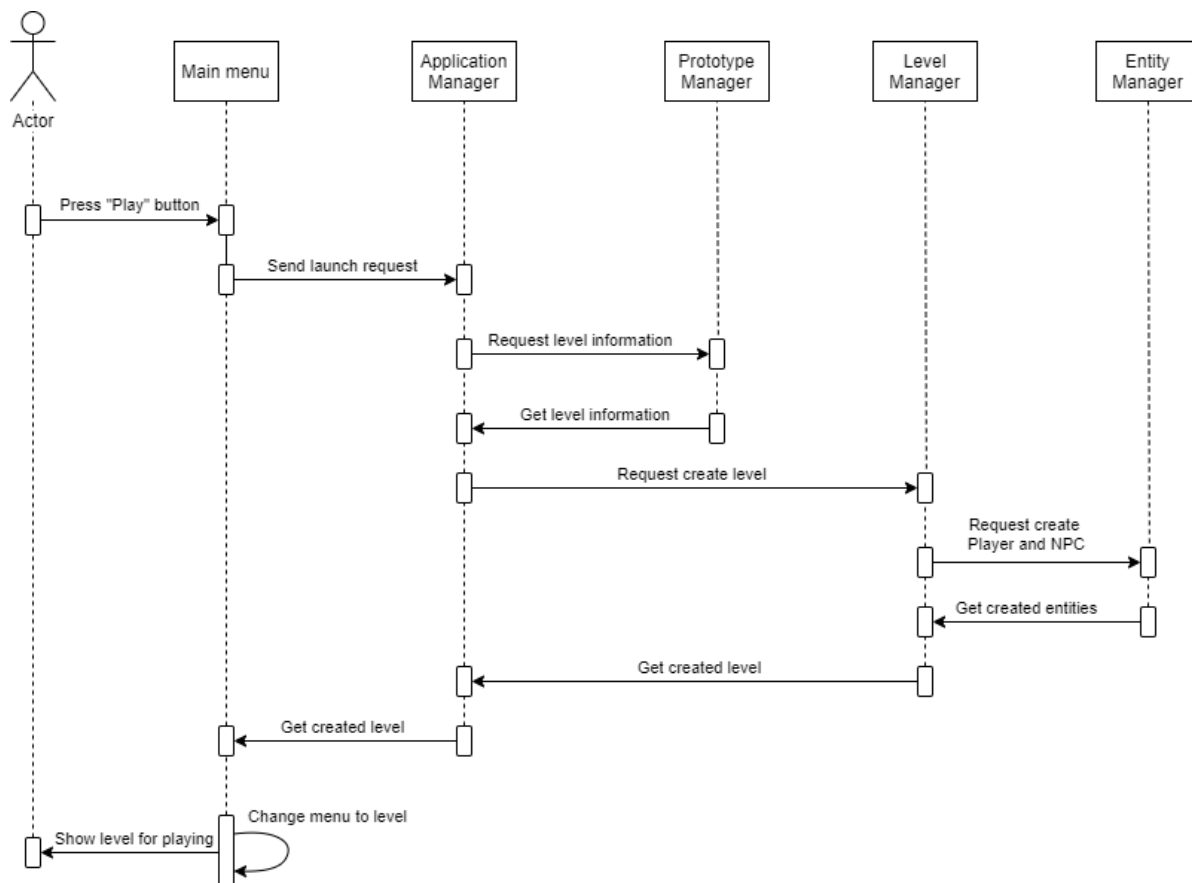
Відеокарта: дискретна, 2Гб відеопам'яті,

Вільне місце на жорсткому диску: 512 Мб;

7. Додатки:

7.1 Додаток 1:

Sequence UML діаграма, яка описує процес створення рівня, при натисканні користувачем кнопки Play.



7.2 Додаток 2:

Sequence UML діаграма, яка описує процес оновлення елементів на сцені гри.

