

Bomberman



Academia tehnica MIlitara “Ferdinand I”

C112C

Barar-Pintea daniel-Ioan

chiuta mihai marcel

negura marian-irodion

Cuprins

[1 Introducere 2](#_Toc129283315)

[1.1 Scopul proiectului 2](#_Toc129283316)

[1.2 Lista definitiilor 2](#_Toc129283317)

[1.3 Lista referintelor 2](#_Toc129283318)

[1.4 Structura DCS 2](#_Toc129283319)

[2 Descrierea generala a produsului software 2](#_Toc129283320)

[2.1 Descrierea produsului software 2](#_Toc129283321)

[2.2 Detalierea platformei HW / SW 2](#_Toc129283322)

[2.3 Constrangeri 2](#_Toc129283323)

[3 Detalierea cerintelor specifice 2](#_Toc129283324)

[3.1 Cerintele functionale 2](#_Toc129283325)

[3.2 Cerintele nefunctionale 2](#_Toc129283326)

[4 Versiuni 2](#_Toc129283327)

# Introducere

## Scopul proiectului

Acest proiect consta in clasicul joc Bomberman pentru NES. Jocul poate fi jucat fie single-player ( contra A.I. ), fie multi-player.Pentru a se juca multi-player, este necesara o conexiune la internet.Player-ul poate provoca pe oricine din lista de playeri online. 2 playeri pot pune bombe pe o harta cu pereti destructibili sau nedestructibili. Daca unul din playeri se afla in raza bombei, pierde.

## Lista definitiilor

## Lista referintelor

## Structura DCS

# Descrierea generala a produsului software

## Descrierea produsului software

## Detalierea platformei HW / SW

Produsul software este dezvoltat pentru platforma sistemul de operare Windows 10 sau orice altă versiune, utilizând SMFL pentru interfața grafică prezentată utilizatorului și mediul de dezvoltare Microsoft Visual Studio. Alte specificații ar include un procesor de 2.7 GHz sau mai rapid si memoria RAM minima de 4 GB.

## Constrangeri

# Detalierea cerintelor specifice

## Cerintele functionale

* 2 playeri
* miscare in 4 directii ( sus, jos, stanga, dreapta )
* abilitatea de a pune bomba
* structuri breakable
* structuri unbreakable
* meniu principal
* al doilea jucator se poate conecta oricand ( nu trebuie sa se astepte dupa el )
* creare cont in baza de date
* salvare HIGH SCORE ( wins | losses )
* optiune singleplayer/ multiplayer
* super puteri ascunse in structurile breakable

## Cerintele nefunctionale

* arhitectura client-server
* meniu de conectare simplu ( se insereaza adresa ip -> se apasa buton connect )
* serverul trebuie sa consume < 512MB RAM
* clientul trebuie sa consume < 512MB RAM
* jurnalizare evenimente in consola
* server CLI
* daca unul din jucatori are ping > 1000ms ar trebui dat afara
* comenzi admin server ( kick / ban, restart runda )
* baze de date ce stocheaza utilizatorii si high score
* utilizatorul cand intra in aplicatie se conecteaza automat la "master server" (daca are acces la internet- nu are optiunea de multiplayer in caz contrar)

# Versiuni