Követelmény specifikáció

1. **Vezetői összefoglaló**

A **Roll A Wheel** egy olyan szórakoztató program(=játék) amelyben egy kereket irányíthat a felhasználója dombos pályákon és ezen vehet fel **in-game** fizető eszközöket amelyeket különböző **skin**ekre válthat be. A nyílt forráskódúságnak köszönhetően bárki elérheti letöltetheti, a forráskódot módosíthatja és használhatja de csak bizonyos keretek között amelyek részletezve vannak a jogi fejezetben. Célunk ezzel a játékkal a szórakoztatás mellet az esetleges unalom űzés. Ezen szoftver grafikai részéhez a **Unity** grafikus motort választottuk és az ehhez tartozó funkciókat **C#** nyelven valósítjuk meg.

1. **Jelenlegi helyzet**

A jelenlegi rendszernek főbbi ismérvei. Az elsődleges az az, hogy a játék használója ne unatkozzon így gyorsabban teljen az idő az unalmas buszra várakozó órákban. Ehhez az alábbiakat valósítjuk meg:  
Különböző **szinteket** így más nehézségi szinteket is ezek mellé **két játékmódot**.  
Dizájn terén ne legyen túl csicsázva, egyszerű 2D-s „side scroller” játék legyen.  
A kerekeken a **skin**eket lehessen cserélgetni attól függően, hogy hány pályán mentünk végig és ezzel mennyi in-game pénzt gyűjtöttünk. Némely skin tartalmazhat egy két meglepetést is a felhasználónak. Továbbá fontos, hogy ha kilépünk a szoftverből akkor a **beállítás**aink mellet a jelenlegi játék helyzetünk se vesszen el – erre adatbázis kapcsolatot készítünk a megfelelő **log**olási megoldásokkal – ezen megoldások még a felhasználó minden egyes beállítását is kiírják amikor esetlegesen változik.