**Спецификация программного продукта**

**«Shoot and run»**

**Разработчики:**

Студент групп ПС-21

Васильев А.А.

**Руководитель:**

Шайхутдинов Р. Г.

**1. Общее описание**

1. **Видение продукта**
   1. **Название :**

Shoot and run.

* 1. **Описание :**

2D шутер, с видом сверху.

* 1. **Кому будет интересна данная игра**

Данная игра будет интересна людям старше 16 лет, кто любит шутеры с видом сверху.

* 1. **Почему в нее стоит поиграть**

Динамичный шутер в котором нет места скуке, стреляй и беги!

* 1. **Цель игры**

Пройти как можно больше уровней, цель уровня – спасать NPC.

* 1. **Препятствия**

По карте бродят зомби, желающие вас съесть.

1. **Сюжет**

Главный герой игры – четырнадцатилетний школьник, который любил играть в видеоигры и не любил ходить в школу. Однажды, играя в counter-strike днями напролёт, его компьютер перестал работать из-за обрыва электричества. Взглянув в окно, он вдруг увидел толпы зомби. Но он не испугался, а наоборот обрадовался, ведь теперь не нужно ходить в школу! К тому же, можно играть в counter-strike в живую и без нубов тиммейтов! Осталось только найти из чего стрелять...

1. **Среда функционирования продукта**

Операционная система Windows.

1. **Внутриигровые объекты и их роль**

|  |  |
| --- | --- |
| Объект | Роль |
| Игрок | Уничтожает зомби, спасает мирных жителей |
| Зомби | Преследуют героя, чтобы его съесть |
| Предметы (оружие, патроны, аптечка, эликсир, | Помогают игроку выжить |
| Ключ | Открывает закрытую дверь |
| Стена, предметы интерьера | Непреодолимые препятствия |
| NPC | Ждет спасения |

**2. Функциональность системы**

1. **Логический функциональный блок**

* Взаимодействие внутриигровых объектов
* Искусственный интеллект

1. **Графический функциональный блок**
2. **Эффекты**

* Удары, замахи
* Убийства, трупы
* Получение урона
* Выстрел
* Открытие двери
* Спасение NPC

1. **Дизайн**

* синопсис уровня
* оформление уровней
* общая стилизация игры

1. **Звуковое сопровождение**

* музыка
* сопровождение эффектов

**3. Нефункциональные требования**

1. **Требования к производительности**

Пока неизвестно

1. **Критерии качества программного обеспечения**
2. Приложение должно работать корректно.
3. Приложение не должно «зависать» или «зацикливаться».
4. Приложение должно использовать, по возможности, минимальное количество ресурсов, как по памяти, так и по времени.
5. Отзывчивое управление (время отклика программы на действие пользователя не более 15 мс)
6. Читабельность исходного кода (Code-Review у преподавателя)
7. Приложение должно работать на любой машине с версией ОС не ниже Windows 7.