

UNIVERSITATEA DIN BUCUREȘTI
FACULTATEA DE MATEMATICĂ ȘI INFORMATICĂ

Graphic Novel Game

RAPORT DE ANALIZĂ

Echipa nr. ...

Ifrim Marius

Stefan Slevoaca

Cojocaru Alex

Luca Iov

Tapirdea Alexandru

2019

Cuprins

- **Scopul aplicației**

- **Aria de acoperire a aplicației**

Ce este și ce nu este aplicația (max. ½ de pagină)

- **Grupurile de interese**

Care sunt persoanele sau grupurile de persoane interesate de aplicație

- **Colectarea cerințelor**

Se vor enumera (doar) referințele către cerințe, indicându-se sursa de la care au fost colectate, nu și cerințele propriu-zise, care vor fi analizate în capitolul următor. Referințele către cerințe pot fi: numele unor directoare/fișiere în care se găsesc minute de întâlnire, chestionare, transcriptul unor interviuri (ca rezultate obținute prin metode directe) sau prezentări, rapoarte, articole, cărți, precum și link-uri către astfel de resurse disponibile pe WEB (ca rezultate obținute prin metode directe).

- **Metode directe**

Referințe către cerințele colectate în mod direct de la grupurile de interese (interviuri, chestionare etc)

- **Metode indirecte**

Referințe către cerințele colectate prin metode indirecte (exemple de aplicații, documentare etc)

- **Interpretarea cerințelor**

Prezentare, interpretarea și „igienizarea” cerințelor => Lista cerințelor

- **Cerințele echipei de proiect**

Se vor prezenta și argumenta tehnologiile în care echipa de proiect ar dori să dezvolte aplicația

- **Prioritizarea cerințelor**

Pentru prioritizarea cerințelor se va folosi Analiza Pareto aplicată pe impact și efort => Lista prioritizată a cerințelor => Lista cerințelor care urmează să fie implementate în cadrul proiectului

- **Specificații de analiză**

Se vor specifica cerințele din lista redusă sub formă de user stories, împărțite pe specificații funcționale și specificații non-funcționale.

- **Contribuția echipei**

Contribuția fiecărui membru al echipei la realizarea analizei aplicației, pe capitole sau subcapitole din Raportul de analiză

1. Scopul aplicației

Descrierea tipului, misiunii și utilizatorilor aplicației (max. ½ de pagină)

Aplicatia este un joc destinat in principal oamenilor cu dezabilitati care vor sa aiba o experienta de gaming de tip ‘choose your own adventure’. Aplicatia va folosi tehnici de prelucrare a limbajului natural pentru a face jocul accesibil persoanelor cu diverse dezabilitati, pe langa elementele standard ale unui astfel de joc.

2.Aria de acoperire a aplicației

Ce este și ce nu este aplicația (max. ½ de pagină)

Aplicatia este un joc destinat unui public larg. Desi conceptia este in principal pentru oameni cu dezabilitati, jocul este destinat oricui este interesat de stilul ‘choose your own adventure’. Singurul element essential al jocului este distractia pe care o poate oferi diverselor grupuri de oameni. Jocul nu este un mesaj politic sau ceva care ar putea fi folosit in alt scop decat distractie.

3.Grupurile de interes

Care sunt persoanele sau grupurile de persoane interesate de aplicație

Oamenii carora le plac jocurile de tip ‘choose your own adventure’, in principal cei care nu le-ar putea juca in mod normal din cauza dezabilitatilor (e.g. probleme cu vederea)

4.Colectarea cerințelor

<https://trello.com/b/QmC0ygUe/backlog>

5. Metode directe

Toti proiectantii jocului sunt interesati de jocuri si o parte activa a comunitatii acestor oameni. Discutiile si referintele sunt nenumarabile.

6. Metode indirecte

Jocurile de tip ‘choose your own adventure’ au redevenit de actualitate în ochii publicului odata cu apariția experimentului media ‘Bandersnatch’ de la Netflix.

<http://www.visualnovelty.com>
<https://www.polygon.com/2015/4/7/8355267/making-your-own-visual-novel-is-becoming-easier>
<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/SoYouWantTo/MakeAVisualNovel>
<http://visualnovelmaker.com>
<https://previous.storybird.com/create/>
<https://storybird.com>
<https://www.plot-generator.org.uk/story/>
<https://www.techradar.com/news/the-best-voice-recognition-software-of-2017>

7. Interpretarea cerințelor

Prezentare, interpretarea și „igienizarea” cerințelor => Lista cerințelor

Asset Fetching	
Implement State Machine.	https://en.wikipedia.org/wiki/Finite-state_machine
NLP	https://en.wikipedia.org/wiki/Neuro-
linguistic_programming	
Voice To Text API Integration	https://en.wikipedia.org/wiki/Speech_recognition
User Interface	https://en.wikipedia.org/wiki/User_interface
Write Story	https://en.wikipedia.org/wiki/Fiction_writing

7.Cerințele echipei de proiect

Se vor prezenta și argumenta tehnologiile în care echipa de proiect ar dori să dezvolte aplicația

Web applications (Javascript, html, css), server management (.net/java), database management, artificial intelligence (nlp).

8.Prioritizarea cerințelor

Pentru prioritizarea cerințelor se va folosi Analiza Pareto aplicată pe impact și efort => Lista prioritizată a cerințelor => Lista cerințelor care urmează să fie implementate în cadrul proiectului

Proiectul nostru are nevoie de recunoastere a vocii , o poveste , NLP , visual output .
Pentru acestea avem nevoie de : un api pentru recunoastere a vocii , o poveste , NLP/state
machini , si asset-uri pentru visual output

Cum fiecare task poate sa fie facut independent integrarea lor se poate face la final

Primul pas : prototyping pentru RecVoice , NLP , Story si Assests

Al doilea pas : finalizare Story , Assests

Al treilea pas : implementarea NLP , RecVoice(folosire API)

Al patrulea pas : integrarea

9.Specificații de analiză

Se vor specifica cerințele din lista redusă sub formă de user stories, împărțite pe specificații funcționale și specificații non-funcționale.

Ca utilizator as dori sa pot vizualizez povestea sub o forma de output.

Ca utilizator as dori sa ma pot juca indiferent de platforma.

Ca utilizator as dori sa imi scriu povestea prin intermediul vocal

Ca administrator as dori sa vad starea in care se afla povestea.

Ca administrator as dori sa am o Masina de stari pentru poveste.

Ca administrator as dori sa folosesc un API existent pentru recunoasterea vocii pentru ca este prea greu de implementat

10.Contribuția echipei

Contribuția fiecărui membru al echipei la realizarea analizei aplicației, pe capitole sau subcapitole din Raportul de analiză

Aplicatia are taskurile clar definite . Fiecarui membru(sau 2 in functie de task) revenindu-i un core-part din aplicatie (voiceRec , NLP, Story ,Assests) si responsabilitatea pentru acesta.
Impartirea a fost facuta pe Trello si discutata pe Discord , Facebook.