МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РФ

Колледж Связи №54

Кафедра информационных систем и программирования

Направление 09.02.07 «Информационные системы и программирование»

Технология программирования

Семестровый проект

**Игра «Slip Out»**

ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ

Исполнители:

Грешные студенты группы                             2ИСП-11-2

Согласовано: куратор группы 2ИСП-11-2                       \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

                                                                                   \_\_\_.\_\_\_.\_\_\_\_\_\_

# ВВЕДЕНИЕ

## 1.1.          Наименование продукта

Игра “Slip Out”.

## 1.2.          Краткая характеристика области применения

Программа ориентирована на широкий круг пользователей и преследует развлекательные цели.

## 1.3.          Краткое описание Slip Out

Лето 1989 года. На территории научного городка проживает парень по имени Денис. Его отец полковник госбезопасности, отвечает за безопасность предприятия, сам Денис, хочет идти по стопам отца и готовится к поступлению в военное училище, но одно утро изменит все. Денис должен спасать свою жизнь и жизнь встречающихся ему людей. При этом у него ограничено время и нет пути назад. Его путь больше похож на скольжение в петлю, которая вот-вот сомкнется.

# ОСНОВАНИЕ ДЛЯ РАЗРАБОТКИ

## 2.1.          Документ, на основании которого ведется разработка

Индивидуальное задание по дисциплине «Технология программирования».

## 2.2.          Организация, утвердившая документ

Колледж Связи №54

# НАЗНАЧЕНИЕ РАЗРАБОТКИ

Игра «Slip Out» призвана стимулировать воображение пользователя, помогать в развитии логического мышления, умении предсказывать события и принимать **адекватные** решения. Игра ориентирована на широкий возрастной диапазон пользователей и может также помочь расслабиться и отдохнуть с удовольствием и пользой.

# ТРЕБОВАНИЯ К ПРОГРАММНОМУ ПРОДУКТУ

## 4.1.          Требования к функциональным характеристикам

### Программа должна корректно интерпретировать и соблюдать следующие основные правила игры:

·               Игроку поочерёдно предоставляется множество страниц с разной графикой.   (конкретнее - позже)

·               Правил, как таковых – не существует. Игрок строит сам себе сюжет посредством выбора действий, заранее прописанных в ячейках ниже.

·               существуют 2-4 разных ответа, которые располагаются внизу на поле;

·               игра заканчивается при \*\*\*

### Программа должна предоставлять возможность сохранения незаконченной игры в файл и загрузки игры из него.

Такая  возможность предоставлена в GitHub-е. Репозиторий можно найти по никнеймам:  titaniumhocker, illinoyz;

### Управление должно осуществляться выбором соответствующих ячеек на поле манипулятором «мышь».

### Ход осуществляется последовательным выбором ячейки с текстовым ответом.

### Программа должна предупреждать о невозможности \*\*\* и сообщать об этом пользователю посредством строки состояния.

## 4.2.          Требования к составу и параметрам технических средств

Для функционирования программы необходим персональный компьютер со следующими минимальными требованиями к составу и параметрам технических средств:

·               процессор Intel Pentium или совместимый,

·               объем свободной оперативной памяти 3000 Кб,

·               объем необходимой памяти на жестком диске 1000 Кб,

·               стандартный VGA или DVI монитор,

·               стандартная клавиатура.

·               манипулятор «мышь».

## 4.3.          Требования к информационной и программной совместимости

Программная система должна функционировать под операционной системой Microsoft Windows Vista или совместимой.

Язык пользовательского интерфейса программы — русский.

# ТРЕБОВАНИЯ К ПРОГРАММНОЙ ДОКУМЕНТАЦИИ

В комплект документации должен входить документ «Руководство пользователя», лежащее отдельным документом.

# ТЕХНИКО-ЭКОНОМИЧЕСКИЕ ПОКАЗАТЕЛИ

Планируется распространять программу как freeware-продукт под MIT License.

# СТАДИИ И ЭТАПЫ РАЗРАБОТКИ

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Стадия | Результат | Время выполнения |
| Системный анализ | Варианты использования | 16.05 — 18.05 |
| Проектирование и программная реализация | Исходные тексты и исполняемый файл | 20.05 — 04.06 |
| Документирование | Руководство пользователя | 04.05 — 05.06.2019 |
| Сдача документации и проекта | Зачёт/Незачёт | 06.06.2019 |

# ПОРЯДОК КОНТРОЛЯ И ПРИЕМКИ

Приемка должна осуществляться в соответствии с документом «Техническое задание».