

# Jocul vietii

Un joc inspirat din viata de zi cu zi

---

**Document de specificare a cerințelor software**

Versiune 1.0

27 oct 2017

# Chupacobras



PM	ORGHICI Ioan	ioan.orgnici@gmail.com
TL	VOICESCU Sorin	sorinvoicescu@gmail.com
DEV	CRIVIDENCO Andrei	acrividenco@gmail.com
DEV	ALISTAR Andreea	andreealistar@gmail.com

## Cuprins

<b>1. Scopul documentului</b>	<b>3</b>
<b>2. Continutul documentului</b>	<b>3</b>
<b>3. Descrierea generala a produsului</b>	<b>3</b>
3.1. Situatia curenta	3
3.2. Misiunea proiectului	4
3.3. Contextul proiectului	4
3.4. Beneficii	5
<b>4. Cerinte functionale</b>	<b>5</b>
4.1. Actori	5
4.1.1 Utilizator	5
4.1.2. Calculatorul	5
4.2. Diagrama de sistem	6
4.3. Descrierea cazurilor de utilizare	6
4.3.1 Instalare joc	6
4.3.2. Pornire joc	7
4.3.3. Cumpara unitate	7
4.3.4. Upgradare unitate	8
4.3.5. Vizualizare raza actiune	8
<b>5. Cerinte nefunctionale</b>	<b>9</b>
5.1. Cerinte de performanta	9
5.2. Cerinte de securitate	9
5.3. Anexe	9

## 1. Scopul documentului

Scopul acestui document este sa descrie cu acuratete toate aspectele produsului software "Jocul vietii": facilitatile pe care le ofera utilizatorului, modul de interactiune cu utilizatorul, cerintele functionale si nefunctionale si ceilalti factori necesari pentru specificarea completa a cerintelor software.

## 2. Continutul documentului

Documentul contine cinci capitole, primele doua oferind o descriere generala a documentului.

Urmatorul capitol ofera o descriere generala a produsului software.

Cel de-al patrulea capitol prezinta cerintele functionale ale proiectului cum ar fi actorii, diagrama de sistem si descriere cazurilor de utilizare

Ultimul capitol prezinta cerintele nefunctionale: cerintele de interfata, de performanta, de fiabilitate si de securitate.

## 3. Descrierea generala a produsului

### 3.1. Situatia curenta

In momentul de fata jocurile video sunt una dintre cele mai raspandite metode de distractie si petrecere a timpului liber. Pe strada, in metrou, acasa, in masina, in club, la ore, oameni de toate varstele stau in fata ecranului telefonului sau al laptop-ului sau al tabletei si se joaca.

Majoritatea jocurilor sunt simple metode de a face sa para ca timpul trece mai repede fara a-i aduce un beneficiu real utilizatorului. Sunt simple morminte pentru singurul lucru cu adevarat valoros pe care il detinem: timpul.

### 3.2. Misiunea proiectului

Acest proiect isi propune sa imbine intr-un mod fericit elementul distractiei cu cel al educatiei si bunului simt, profitand de dorinta oamenilor de a se juca.

### 3.3. Contextul proiectului

Acest produs software este proiectat sa ruleze in totalitate pe device-urile utilizatorilor.

Jocul se desfasoara pe o harta, intre utilizator si calculator. Contextul jocului este inspirat din viata imitand o situatie cu care toti ne-am confruntat si anume conflictul dintre oamenii normali si cocalari. Partea stanga va apartine utilizatorului(reduta bunului simt) iar cea dreapta controlata de calculator(templul cocalarismului).

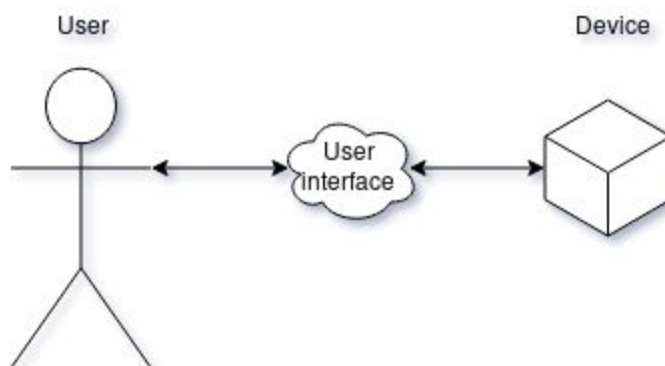
Atat jucatorul cat si calculatorul vor crea unitati care se vor indrepta spre partea adversa incercand sa o distruga. Unitatile adverse care se vor intalni pe harta se vor lupta iar invingatorul isi va continua drumul catre partea adversarului.

Fiecare unitate are urmatoarele caracteristici:

- Puncte de viata - cand punctele de viata ajung la zero unitatea moare
- Puncte de atac - definesc puterea atacului asupra inamicului
- Tipul atacului - direct sau de la distanta
- Viteza de deplasare

In functie de cate pagube a produs calculatorului, de cati inamici a distrus si cat timp a rezistat, utilizatorul va primi o moneda cu care isi va putea cumpara noi unitati si upgrada personajele.

Utilizatorul va putea descarca acest joc de pe internet si apoi sa il foloseasca fara ca accesul la internet sa mai fie necesar.



### 3.4. Beneficii

Jocul nostru ii va ajuta pe utilizatori sa deosebeasca adevaratele valori de cele false, sa isi creeze repere sanatoase in viata si sa renunte la proastele deprinderi glorificate in media.

Totodata el are si rolul de a ne asigura o nota cu care sa ne mandrim la materia M.P.S. .

## 4. Cerinte functionale

### 4.1. Actori

#### 4.1.1 Utilizator

Utilizatorul porneste jocul si poate sa creeze si sa plaseze unitati pe harta. El are la dispozitie trei tipuri de unitati:

1. Studentul - unitate cu atac direct; ataca cu rigla.
2. Profesorul - unitate cu atac direct; ataca cu diploma.
3. Politistul - unitate cu atac la distanta; este protejat de o armura obtinuta prin fonduri europene si o mitraliera donata de Armata Romana; este cea mai puternica unitate

In timpul jocului, in functie de distrugerea provocata inamicului si timpul trecut de la inceputul jocului, utilizatorul va fi recompensat cu monede pe care le poate folosi sa cumpere sau sa upgradeze unitati.

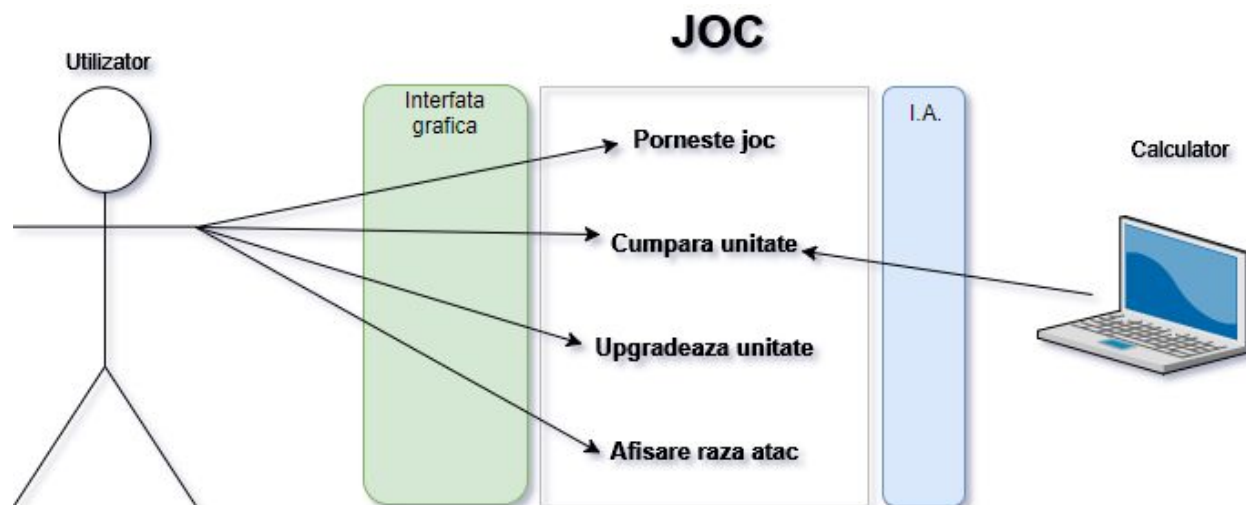
#### 4.1.2. Calculatorul

Calculatorul dispune si el de trei tipuri de unitati:

1. Mahalagioaca - unitate de atac direct; ataca cu salam
2. Batausul - unitate de atac direct; ataca cu sabia
3. Semintarul - unitate de atac de la distanta; foloseste cojile de seminte pe post de proiectile;

Calculatorul dispune de un sistem similar de valuta. Aceasta se incrementeaza pasiv, iar viteza cu care creste se mareste odata cu avansarea in joc.

## 4.2. Diagrama de sistem



## 4.3. Descrierea cazurilor de utilizare

### 4.3.1 Instalare joc

Nume	Instalare joc
Descriere	Modul si pasii de instalare ai jocului.
Prioritate	Esentiala
Declansator	Utilizatorul doreste sa instaleze jocul.
Preconditie	Utilizatorul trebuie sa detina kitul de instalare pe dispozitivul personal.
Pasii de baza	Rularea kitului de instalare.
Pas alternativ	N/A
Postconditie	Jocul a fost instalat fara erori.
Exceptie	Utilizatorul nu detine kitul de instalare sau nu are acces la internet sa il poata descarca

#### 4.3.2. Pornire joc

Nume	Pornire joc
Descriere	Modul de pornire al jocului.
Prioritate	Esentiala
Declansator	Utilizatorul doreste sa porneasca jocul.
Preconditie	Utilizatorul trebuie sa fi instalat anterior jocul pe dispozitivul personal.
Pasii de baza	Pornirea jocului.
Pas alternativ	N/A
Postconditie	Jocul a fost pornit fara erori.
Exceptie	N/A

#### 4.3.3. Cumpara unitate

Nume	Cumparare unitate
Descriere	Utilizatorul doreste sa cumpere o unitate noua
Prioritate	Esentiala
Declansator	Utilizatorul apasa pe imaginea unitatii
Preconditie	Utilizatorul detine destule monede pentru a cumpara unitatea
Pasii de baza	Utilizatorul apasa pe imaginea unitatii
Pas alternativ	N/A
Postconditie	Utilizatorul detine unitatea dorita si poate sa o plaseze pe harta
Exceptie	Utilizatorul nu detine destule monede Un mesaj il anunta pe utilizator ca nu are destule fonduri



#### 4.3.4. Upgradare unitate

Nume	Upgradare unitate
Descriere	Utilizatorul doreste sa upgradeze o unitate
Prioritate	Neesential
Declansator	Utilizatorul apasa pe imaginea unitatii
Preconditie	Utilizatorul detine banii necesari si nivelele inferioare celui dorit de upgrade
Pasii de baza	Utilizatorul apasa pe imaginea unitatii Utilizatorul apasa pe optiunea de upgrade
Pas alternativ	N/A
Postconditie	Utilizatorul upgradeaza unitatea curenta
Exceptie	Utilizatorul nu detine destule monede Un mesaj il anunta pe utilizator ca nu are destule fonduri

#### 4.3.5. Vizualizare raza actiune

Nume	Vizualizare raza actiune
Descriere	Utilizatorul doreste sa vizualizeze raza de actiune a unei unitati de atac de la distanta
Prioritate	Neesential
Declansator	Utilizatorul apasa pe imaginea unitatii
Preconditie	Utilizatorul detine unitatea respectiva
Pasii de baza	Utilizatorul apasa pe imaginea unitatii
Pas alternativ	N/A
Postconditie	Utilizatorul vede un cerc in jurul unitatii care descrie aria de atac a acesteia
Exceptie	N/A

## 5. Cerinte nefunctionale

### 5.1. Cerinte de performanta

Jocul va fi dezvoltat folosind Unity si va putea fi rulat pe mai multe platforme: Windows, Android si iOS.

Aplicatia trebuie sa functioneze in timp real, fara intarzieri observabile.

Device-ul pe care functioneaza aplicatia trebuie sa detina un procesor si o placa video capabile sa randeze aplicatii 3D.

In timpul jocului conexiunea la internet nu este necesara.

### 5.2. Cerinte de securitate

Sistemul nu necesita masuri de securitate suplimentare fata de cele obisnuite.

### 5.3. Anexe

Interfata Grafica cu Utilizatorul (BETA)

