

Game of Dices

Specyfikacja funkcjonalna

Kamil Markiewicz

8 stycznia 2014

1 Opis ogólny

Przedmiotem specyfikacji jest strategiczna gra turowa. Celem gracza jest kontrolowanie wszystkich elementów mapy, poprzez zdobycie ich w walce. System walki w całości bazuje na rzutach kośćmi. Gra przeznaczona jest na platformy Windows, i Linux. Możliwa obsługa systemu Mac OS X.

2 Użyte biblioteki

Aplikacja korzysta z wieloplatformowych, ogólnodostępnych bibliotek, takich jak CSFML (port C biblioteki SFML służącej do obsługi grafiki, dźwięku, sieci itp.) oraz interpretera języka Lua.

3 Źródło danych wejściowych

Przewidziana jest obsługa myszki oraz klawiatury. Aplikacja ma również dostęp do plików zawierających ranking graczy i konfigurację.

4 Dane wyjściowe

Stany gry rysowane są w oknie na ekranie monitora. Dane, które mogą przydać się przy kolejnym uruchomieniu aplikacji są zapisane w pliku najlepiej w postaci jawnej (tzn. łatwo dostępnej z poziomu np. notatnika).

5 Scenariusz działania

Gra przeznaczona jest dla od dwóch do sześciu graczy. Po uruchomieniu programu, należy wcisnąć przycisk "Nowa Gra", aby zainicjować rozgrywkę. Wygenerowana zostaje plansza, zawierająca pola o losowej ilości kostek 6-ściennych. Gra polega na toczeniu bitew pomiędzy polami graczy, których wynik zależy od ilości oczek wyrzuconych w czasie walki. Jediną możliwością przejścia pól przeciwnika jest atak. Przejście następuje wtedy i tylko wtedy, gdy uzyskamy w rzucie więcej oczek niż broniący terenu gracz. W przeciwnym wypadku na polu, z którego atakował agresor pozostaje jedna kostka. Nie ma ograniczenia ilości walk na turę. Po każdej turze do losowych terenów gracza, dodawana jest liczba kostek, równa największemu skupisku jego terenów. Celem gry jest przejście wszystkich terytoriów na planszy. Gracz, który wygra, na końcu jest informowany o tym fakcie odpowiednim powiadomieniem.