
Akademia Górniczo Hutnicza
Wydział Fizyki i Informatyki Stosowanej
Inżynieria oprogramowania
2012/2013



Zespół projektowy:
Kamil Gzyl
Roksana Gamziuk
Piotr Barnuś

RISK **Specyfikacja wymagań projektu**

Wersja 1.0

| | |
|-------------------------------|------------------|
| Risk | Wersja: 1.0 |
| Specyfikacja wymagań projektu | Data: 22.10.2012 |
| SWP_1 | |

Historia zmian

| Data | Wersja | Opis | Autor |
|------------|--------|---------------------------------|------------|
| 22/10/2012 | 1.0 | Określenie podstawowych wymagań | Kamil Gzyl |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

| | |
|-------------------------------|------------------|
| Risk | Wersja: 1.0 |
| Specyfikacja wymagań projektu | Data: 22.10.2012 |
| SWP_1 | |

Spis treści

| | | |
|-------|-------------------------------------|---|
| 1. | Wprowadzenie | 4 |
| 1.1 | Cel | 4 |
| 1.2 | Zakres | 4 |
| 1.3 | Pojęcia | 4 |
| 1.4 | Odniesienia | 4 |
| 1.5 | Streszczenie | 4 |
| 2. | Opis ogólny | 5 |
| 2.1 | Perspektywa produktu | 5 |
| 2.1.1 | Interfejsy systemu | 5 |
| 2.1.2 | Interfejsy użytkownika | 5 |
| 2.1.3 | Ograniczenia pamięci | 5 |
| 2.1.4 | Operacje | 5 |
| 2.2 | Funkcje produktu | 5 |
| 2.3 | Charakterystyki użytkowników | 5 |
| 2.4 | Ograniczenia | 5 |
| 3. | Opis wymagań | 5 |
| 3.1 | Funkcjonalność | |
| 3.1.1 | Niezawodność | 5 |
| 3.1.2 | Intuicyjny interfejs | 5 |
| 3.1.3 | Szybkość rozgrywki | 6 |
| 3.1.4 | Ustawienia opcje | 6 |
| 3.2 | Specyfikacje przypadków użycia | 6 |
| 3.3 | Wymagania dodatkowe | 6 |
| 4. | Klasyfikacja wymagań funkcjonalnych | 6 |

| | |
|-------------------------------|------------------|
| Risk | Wersja: 1.0 |
| Specyfikacja wymagań projektu | Data: 22.10.2012 |
| SWP_1 | |

Specyfikacja wymagań projektu

1. Wprowadzenie

1.1 Cel

Celem niniejszego dokumentu jest określenie czynników wpływających na poprawność działania gry „Ryzyko”, wymagań wobec nich stawianych, a także wymagań dotyczących środowiska, w jakim gra będzie funkcjonować.

1.2 Zakres

Wersja 1.0 bieżącego dokumentu dotyczy wstępnych założeń stworzenia komputerowego odpowiednika gry planszowej „Ryzyko” i obejmuje zagadnienia związane z tą częścią projektu.

1.3 Pojęcia

Zawarte w wizji pojęcia zostaną wyjaśnione w dokumencie *Słownik ver. 1.1*.

1.4 Odniesienia

- ❖ Słownik v. 1.1.doc – dostępny w tym samym katalogu na dysku, co plik specyfikacji wymagań projektu, rozwijany będzie wraz z postępem prac nad projektem
- ❖ Specyfikacja przypadków użycia v. 1.0.doc – dostępna w tym samym katalogu na dysku
- ❖ Specyfikacja dodatkowa v. 1.0.doc – dostępna w tym samym katalogu na dysku

1.5 Streszczenie

Punkt drugi dokumentu specyfikacji wymagań projektu zawiera niezbędne informacje dotyczące interfejsu gry „Ryzyko”, środowiska koniecznego do uruchomienia gry, a także szczegółowe sprecyzowanie wymagań odnośnie funkcjonalności aplikacji oraz ich sklasyfikowanie.

| | |
|-------------------------------|------------------|
| Risk | Wersja: 1.0 |
| Specyfikacja wymagań projektu | Data: 22.10.2012 |
| SWP_1 | |

2. Opis ogólny

2.1 Perspektywa produktu

2.1.1 Interfejsy systemu

Aplikacja musi uruchamiać się korzystając ze wsparcia systemu operacyjnego, pod kuratelą którego będzie działać.

2.1.2 Interfejsy użytkownika

Produkt udostępnia jeden interfejs gracza, odpowiedzialny za przeprowadzanie rozgrywki oraz dodatkowo jeden interfejs menu umożliwiający wybranie odpowiednich opcji gry.

2.1.3 Ograniczenia pamięci

Aplikacja będzie posiadać niewielkie wymagania sprzętowe, zakłada się, iż 256mb pamięci operacyjnej całkowicie wystarczy do płynnej rozgrywki oraz ok. 100mb wolnego miejsca na dysku twardym.

2.1.4 Operacje

Cała rozgrywka odbywać będzie się automatycznie, od użytkowników wymagane będą jedynie zasady gry. Aplikacje uniemożliwiać będzie wykonanie niedozwolonych ruchów.

2.2 Funkcje produktu

Przede wszystkim ma on zapewniać rozrywkę 2-6 graczom, a także rozwijać myślenie strategiczne oraz logiczne użytkowników.

2.3 Charakterystyki użytkowników

Użytkownikami będą głównie ludzie młodzi, obeznani w środowisku komputerowym oraz internetowym, jednak zakłada się, iż z gry mogą skorzystać ludzie starsi, pragnący rozegrać partię „Rzyka”.

2.4 Ograniczenia

Gra nie będzie poprawnie działała na komputerach nie spełniających wymagań minimalnych do uruchomienia aplikacji

3. Opis wymagań

3.1 Funkcjonalność

3.1.1 *Niezawodność*

Gra powinna działać stabilnie, niedopuszczalne są błędy powodujące nagłe zakończenie działania programu, a co za tym idzie nieplanowane przerwanie oraz utracenie rozgrywki.

3.1.2 *Intuicyjny interfejs*

Poruszanie się po interfejsie gry musi być przede wszystkim bardzo intuicyjne, tak aby każda osoba już przy pierwszym uruchomieniu nie miała najmniejszych problemów z wykonaniem wszelkich poleceń oraz aktywności podczas rozgrywki.

| | |
|-------------------------------|------------------|
| Risk | Wersja: 1.0 |
| Specyfikacja wymagań projektu | Data: 22.10.2012 |
| SWP_1 | |

3.1.3 Szybkość rozgrywki

Wszelkie animacje w grze powinny odbywać się stosunkowo szybko, aby jedna rozgrywka nie trwała zbyt długo. Sama aplikacja powinna zostać napisana w sposób jak najbardziej optymalny.

3.1.4 Ustawienia/Opcje

Przed rozpoczęciem partii od gry wymaga się dostosowania w oknie opcji wszelkich parametrów rozgrywki takich jak np. ilość graczy, kolory.

3.2 Specyfikacje przypadków użycia

Patrz specyfikacja przypadków użycia v. 1.0.doc.

3.3 Wymagania dodatkowe

Patrz specyfikacja dodatkowa v. 1.0.doc.

4. Klasyfikacja wymagań funkcjonalnych

[Jest to posortowana według typu (wymagane/opcjonalne/pożądane) lista funkcjonalności jakie może lub powinien posiadać system.]

| Funkcjonalność | Typ |
|----------------------|---------|
| Niezawodność | Istotne |
| Intuicyjny interfejs | Istotne |
| Szybkość rozgrywki | Istotne |
| Ustawienia/Opcje | Istotne |