



Zespół projektowy:
Kamil Gzyl
Roksana Gamziuk
Piotr Barnuś

RISK

Specyfikacja dodatkowa

Wersja 1.0

Risk	Wersja: 1.0
Specyfikacja dodatkowa	Data: 22.10.2012
SD_1	

Historia zmian

Data	Wersja	Opis	Autor
22.10.2012	1.0	Określenie specyfikacji	Roksana Gamziuk

Risk	Wersja: 1.0
Specyfikacja dodatkowa	Data: 22.10.2012
SD_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. Założenia i zależności	4
3. Używalność	4
3.1 Czas treningu	4
4. Niezawodność	4
4.1 Dostępność	4
4.2 Średni czas pomiędzy awariami	4
4.3 Średni czas naprawy	5
4.4 Maksymalna liczba błędów	5
4.5 Błędy	5
5. Wydajność	5
5.1 Czas odpowiedzi systemu	5
5.2 Przepustowość	5
5.3 Pojemność	5
5.4 Zużywane zasoby	5
6. Kompatybilność	5
6.1 Standard nazywania plików dokumentacji	5
6.2 Standard kodowania	5
7. Ograniczenia projektowe	5
7.1 Ograniczenie językowe	5
8. Bezpieczeństwo	5
9. Wymagania dotyczące instrukcji użytkownika i pomocy	6
10. Interfejsy	6
10.1 Interfejsy użytkownika	6
11. Zastosowane standardy	6

Risk	Wersja: 1.0
Specyfikacja dodatkowa	Data: 22.10.2012
SD_1	

Specyfikacja dodatkowa

1.Wprowadzenie

1.1 Cel

W dokumencie tym zawarte są zagadnienia na temat założeń projektu, jego niezawodności, wydajności, kompatybilności. Opisane zostały także ograniczenia projektu i wymagania.

1.2 Zakres

Specyfikacja ta obejmuje zagadnienia związane z projektem „Risk”.

1.3 Pojęcia

Pojęcia użyte w niniejszej specyfikacji zostały szczegółowo omówione w dokumencie *Słownik ver. 1.1.*

1.4 Odniesienia

- *Słownik ver. 1.1.doc* – dostępny w tym samym katalogu na dysku.

1.5 Streszczenie

Dalsza część dokumentu opisuje zależność projektu „Risk” od czynników zewnętrznych, jego niezawodność i wydajność, kompatybilność, ograniczeń projektu, kwestii bezpieczeństwa. Zostały opisane również wymagania projektu i interfejsy systemu.

2.Założenia i zależności

Gra komputerowa „Ryzyko” napisana jest w języku C++. Użytkownik dostanie plik wykonywalny i jedyne, co będzie musiał zrobić, to go uruchomić. Wymagania sprzętowe gry są bardzo niskie, dlatego powinna ona działać na każdym komputerze – wymagane jest jedynie 256MB pamięci operacyjnej i 100MB wolnego miejsca na dysku twardym.

3.Używalność

3.1 Czas treningu

Gra „Ryzyko” będzie bardzo intuicyjna i łatwa w obsłudze, zatem nauczanie się jej zasad nie powinno zająć wiele czasu. Intuicyjny i wiernie odwzorowany interfejs użytkownika z pewnością pomoże odnaleźć się graczowi w zasadach gry.

4.Niezawodność

4.1 Dostępność

Gra będzie dostępna dla użytkownika przez cały czas.

4.2 Średni czas pomiędzy awariami

W związku z tym, że gra nie wymaga dostępu do Internetu i jest dostępna dla użytkownika przez cały czas, nie przewiduje się żadnych awarii.

Risk	Wersja: 1.0
Specyfikacja dodatkowa	Data: 22.10.2012
SD_1	

4.3 Średni czas naprawy

Z powodu braku awarii, nie przewiduje się żadnych napraw.

4.4 Maksymalna liczba błędów

Ze względu na niską złożoność projektu, nie planowane są żadne błędy.

4.5 Błędy

W grze błędy raczej nie wystąpią, a jeśli już się zdarzą to będą tylko i wyłącznie wynikiem nieprawidłowego użytkownika gry.

5.Wydajność

5.1 Czas odpowiedzi systemu

Zależny będzie jedynie od sprzętu użytkownika, głównie od ilości pamięci operacyjnej. Docelowo reakcja systemu powinna być natychmiastowa.

5.2 Przepustowość

Gra nie wykorzystuje połączenia z Internetem.

5.3 Pojemność

Gra dostarczana jest bezpośrednio do użytkowników, nie istnieje żaden serwer, zatem nie ma ograniczenia użytkowników.

5.4 Zużywane zasoby

Gra wymaga ze strony użytkownika 256MB pamięci RAM i 100MB wolnego miejsca na dysku twardym.

6.Kompatybilność

6.1 Standard nazywania plików dokumentacji

Opisany zostanie w Słowniku w wersji 1.1.

6.2 Standard kodowania

Gra opiera się na języku obiektowym C++.

7.Ograniczenia projektowe

7.1 Ograniczenie językowe

System napisany jest tylko w języku C++.

8.Bezpieczeństwo

Nasz projekt jest jedynie grą komputerową, więc nie wymaga wprowadzenia szczególnych środków bezpieczeństwa.

Risk	Wersja: 1.0
Specyfikacja dodatkowa	Data: 22.10.2012
SD_1	

9.Wymagania dotyczące instrukcji użytkownika i pomocy

Ze względu na prostotę systemu i jego niski poziom skomplikowania, dokumentacja użytkownika i system pomocy nie będą potrzebne.

10.Interfejsy

10.1Interfejsy użytkownika

System będzie udostępniał jedynie interfejs użytkownika – możliwa będzie jedynie gra.

11.Zastosowane standardy

Na obecną chwilę system nie jest tworzony na bazie żadnego z obowiązujących standardów.