|  |
| --- |
| Wydział Fizyki i Informatyki Stosowanej |
| **PAC-MEN** |
| Wymagania |
|  |
| Mateusz Ciechan – Product owner  Kamil Oleszek – Scrum master  Łukasz Ujma - Architekt  Aleksander Giera – Architekt  Alicja Frankowicz – Programista/Grafik  Grzegorz Ryniak – Programista/Grafik  Karol Cwynar - Programista  Elżbieta Dziedzic - Tester  Michał Niemczyk - Tester |
| 14.10.2016 |

Spis treści

[2 Wymagania z punktu widzenia interesariuszy 3](#_Toc464827261)

[3 Zasady gry 3](#_Toc464827262)

# Wymagania z punktu widzenia interesariuszy

Jako gracz chciałbym mieć możliwość wyboru poziomu trudności w celu ulepszania swoich umiejętności.

Jako gracz chciałbym chciałbym mieć możliwość gry jednocześnie z innym graczem, aby rozwijać swoje umiejętności interpersonalne.

Jako gracz chciałbym mieć możliwość dostosowania grupy przycisków sterujących na klawiaturze, aby grać według własnych preferencji.

Jako gracz chciałbym mieć możliwość dostosowania ustawień kolorów m. in. planszy, aby urozmaicić grę.

Jako gracz chciałbym mieć możliwość zobaczenia statystyk, aby porównać swój wynik z przeciwnikiem.

\*Opcjonalnie:

Jako gracz chciałbym mieć możliwość zapisania swojego wyniku, aby porównać wynik z innymi graczami.

# Zasady gry

Gra dla dwóch osób polegająca na jednoczesnym zbieraniu kulek umieszczonych na planszy. Podczas rozgrywki gracze muszą unikać ruchomych przeszkód. Zwycięzcą zostaje gracz, który po ukończeniu gry zdobędzie więcej punktów. Koniec gry następuje w momencie straty wszystkich szans lub zebraniu wszystkich kulek z planszy.