

---

**AGH Kraków**  
**Karol Haiduk**  
**Magdalena Szkółka**  
**Sylwester Tomaszewski**

---

**Rogalik**  
**Wizja**

**Wersja 0.1**

Rogalik	Wersja: 0.1
Wizja	Data: 02/10/2012

## Historia zmian

Data	Wersja	Opis	Autor
02/10/2012	0.1	Utworzenie wstępnej wizji.	Karol Haiduk

Rogalik	Wersja: 0.1
Wizja	Data: 02/10/2012

## 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. Wstępne rozpoznanie wymagań	4
2.1 Cel tworzenia systemu	4
2.2 Określenie wymagań	4
2.3 Zakres działania systemu	4
2.4 Przewidywalne mierzalne i niemierzalne korzyści płynące z wdrożenia systemu	4

Rogalik	Wersja: 0.1
Wizja	Data: 02/10/2012

# Wizja

## 1. Wprowadzenie

### 1.1 Cel

Wizja ma na celu określenie zadań projektu, jego wymagań i założeń. Przedstawia korzyści płynące z jego stworzenia i uruchomienia.

### 1.2 Zakres

Wizja ta dotyczy projektu utworzenia gry RPG na zaliczenie przedmiotu Inżynieria Oprogramowania. Wizja tworzona jest przez uczestników projektu i opisuje zasady funkcjonowania gotowego programu.

### 1.3 Pojęcia

Pojęcia zawarte w Wizji wyjaśnione są w Słowniku.

### 1.4 Odniesienia

Słownik, zawarty w pliku 03\_sownik.pdf

### 1.5 Streszczenie

Część 2 Wizji zakłada przedstawienie celu projektu, jego wymagań, podstawowej funkcjonalności i korzyści z niego wynikających.

## 2. Wstępne rozpoznanie wymagań

### 2.1 Cel tworzenia systemu

Celem projektu jest stworzenie gry RPG typu roguelike. Ma ona pozwalać na eksplorację losowo wygenerowanego świata, pokonywanie wielu znajdujących się tam wrogów, rozwijanie statystyk postaci i odkrywanie interesującej fabuły.

### 2.2 Określenie wymagań

Postać gracza posiada szereg cech, które może rozwijać wraz z wzrostem doświadczenia. Gracz na swojej drodze napotyka kilka klas wrogów o różnorodnych cechach; pokonując ich zdobywa doświadczenie potrzebne do rozwoju postaci i łupy. Gracz rozwija fabułę, poprzez dialogi z napotkanymi postaciami niezależnymi (NPC).

### 2.3 Zakres działania systemu

Gra będzie operować na grafice 2D, świat przedstawiony jest za pomocą grafiki kafelkowej. Rozgrywka odbywa się w czasie rzeczywistym. Gra do działania wymagać będzie komputera klasy PC z zainstalowanym systemem operacyjnym Windows.

### 2.4 Przewidywalne mierzalne i niemierzalne korzyści płynące z wdrożenia systemu

- Zmniejszenie przemocy w realnym świecie poprzez zajęcie czasu młodzieży
- Odpoczynek i relaks potencjalnego gracza
- Rozwijanie umiejętności podejmowania decyzji
- Rozwijanie wyobraźni poprzez interesującą fabułę