
AGH Kraków
Karol Haiduk
Magdalena Szkółka
Sylwester Tomaszewski

Rogalik
Specyfikacja dodatkowa

Wersja 1.0

Rogalik	Wersja: 1.0
Specyfikacja dodatkowa	Data: 21/10/2012

Historia zmian

Data	Wersja	Opis	Autor
19/10/2012	0.1	Utworzenie dokumentu.	Karol Haiduk
21.10.2012	1.0	Edycja dokumentu	Magdalena Szkółka / Sylwester Tomaszewski

Rogalik	Wersja: 1.0
Specyfikacja dodatkowa	Data: 21/10/2012

Spis treści

1.Wprowadzenie	4
1.1Cel	4
1.2Zakres	4
1.3Pojęcia	4
1.4Odniesienia	4
1.5Streszczenie	4
2.Założenia i zależności	4
3.Używalność	4
3.1Czas treningu	4
4.Niezawodność	4
4.1 Dostępność	4
4.2 Liczba błędów oraz ich występowanie	4
4.3 Awarie(Średni czas pomiędzy awariami /naprawą)	4
5.Wydajność	4
6.Kompatybilność	4
6.1Standard kodowania	4
6.2Użyte biblioteki	5
7.Ograniczenia projektowe	5
7.1Ograniczenia Systemowe	5
8.Bezpieczeństwo	5
9.Wymagania dotyczące instrukcji użytkownika i pomocy	5
10.Interfejs użytkownika	5
11.Zastosowane standardy	5

Rogalik	Wersja: 1.0
Specyfikacja dodatkowa	Data: 21/10/2012

Specyfikacja dodatkowa

1. Wprowadzenie

Dokument ten zawiera zagadnienia na temat niezawodności systemu, jego wydajności, wymaganych zasobów przez system (czyli innych programów oraz podzespołów), czasu odpowiedzi systemu wobec użytkownika. Dokument ten ma również wyjaśnić sprawę kompatybilność.

1.1 Cel

Dokument ten ma na celu określenie wymagań takich jak środowisko w jakim ma działać gotowy produkt, przewidywać jego cechy jakościowe takie jak używalność, niezawodność, wydajność itp.

1.2 Zakres

Specyfikacja ta dotyczy projektu utworzenia gry RPG na zaliczenie przedmiotu Inżynieria Oprogramowania.

1.3 Pojęcia

Pojęcia zawarte w Specyfikacji wymagań projektu wyjaśnione są w Słowniku.

1.4 Odniesienia

Słownik, zawarty w pliku 02_sownik.pdf

1.5 Streszczenie

Dalsza treść tego dokumentu zawiera wymagania dotyczące kolejno: zależności od innych systemów, używalności, niezawodności i wydajności.

2. Założenia i zależności

Gra nie jest zależna od innych systemów.

3. Używalność

3.1 Czas treningu

Gra będzie dość prosta, a zatem nauczenie się korzystania z podstawowych funkcji nie powinno zająć więcej jak kilka minut.

4. Niezawodność

4.1 Dostępność

Gra będzie instalowana na komputerze użytkownika, gra powinna być dostępna bez przerwy.

4.2 Liczba błędów oraz ich występowanie

Jako że z założenia gra ma być dość prosta, nie przewidujemy żadnych błędów. Błędy mogą pojawić się w wypadku nieprawidłowego użytkownika oprogramowania oraz nieznanymi czynnikami zewnętrznymi.

4.3 Awarie(Średni czas pomiędzy awariami /naprawą)

Średni czas pomiędzy awariami będzie zależał od stabilności sprzętu oraz systemu na którym gra będzie zainstalowana. Czas naprawy będzie zależał od rodzaju usterki oraz od kwalifikacji osoby podejmującej się naprawy.

5. Wydajność

Gra powinna płynnie działać na współczesnych komputerach klasy PC.

6. Kompatybilność

6.1 Standard kodowania

Kod będzie napisany w języku C++, rozwijany w MS Visual Studio.

6.2 Użyte biblioteki

Przewiduje się użycie bibliotek: SFML, biblioteka standardowa C++, Boost.

Rogalik	Wersja: 1.0
Specyfikacja dodatkowa	Data: 21/10/2012

7. Ograniczenia projektowe

7.1 Ograniczenia Systemowe

Gra będzie działała pod systemem operacyjnym Windows 7 .

8. Bezpieczeństwo

Z uwagi na charakter produktu nie przewiduje się żadnych zagrożeń związanych z bezpieczeństwem.

9. Wymagania dotyczące instrukcji użytkownika i pomocy

Wraz z grą ma być dostarczony plik tekstowy readme zawierający podstawowe informacje na jej temat. Sama gra będzie zawierać łatwo dostępne z poziomu rozgrywki przypomnienie podstawowych skrótów.

10. Interfejs użytkownika

Graczowi ma być udostępniony widok na pole rozgrywki, minimapa pozioma, pasek ekwipunku i podstawowe informacje takie jak zdrowie postaci. Obok tego gracz ma również dostęp do bardziej rozbudowanego interfejsu, pozwalającego na podejrzanie dokładnych statystyk postaci, posiadanego ekwipunku itp. W trakcie rozgrywki pojawia się jeszcze interfejs pozwalający na dialogi i handel z NPC

11. Zastosowane standardy

Gra nie będzie opierała się o żaden z standardów.