
AGH Kraków
Karol Haiduk
Magdalena Szkółka
Sylwester Tomaszewski

Rogalik
Specyfikacja wymagań projektu

Wersja 1.0

Rogalik	Wersja: 1.0
Specyfikacja wymagań projektu	Data: 26/10/2012

Historia zmian

Data	Wersja	Opis	Autor
19/10/2012	0.1	Utworzenie początkowej wersji specyfikacji	Karol Haiduk
26/10/2012	1.0	Dodanie odniesień do specyfikacji przypadków użycia	Karol Haiduk

Rogalik	Wersja: 1.0
Specyfikacja wymagań projektu	Data: 26/10/2012

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. Opis ogólny	5	
2.1 Perspektywa produktu	5	
2.2 Funkcje produktu	5	
2.3 Charakterystyki użytkowników	5	
2.4 Ograniczenia	5	
2.5 Założenia i zależności	5	
3. Opis wymagań	5	
3.1 Funkcjonalność	5	
3.1.1 Losowe generowanie poziomów		5
3.1.2 Walka z przeciwnikami		5
3.1.3 Rozwój statystyk postaci		5
3.1.4 Dialogi z NPC		5
3.1.5 Handel z NPC		5
3.1.6 Zapis i odczytywanie rozgrywki		5
3.2 Specyfikacje przypadków użycia	5	
3.3 Wymagania dodatkowe	5	
4. Klasyfikacja wymagań funkcjonalnych	6	

Rogalik	Wersja: 1.0
Specyfikacja wymagań projektu	Data: 26/10/2012

Specyfikacja wymagań projektu

1. Wprowadzenie

1.1 Cel

Celem tego dokumentu jest określenie wymagań stawianych projektowi, jego funkcjonalności oraz czynników i ograniczeń na niego wpływających.

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

Specyfikacja dodatkowa zawarta w pliku 04_specyfikacja_dodatkowa.pdf

1.5 Streszczenie

Dalsza treść tego dokumentu opisuje założenia projektu, a następnie wymagania stawiane projektowi.

2. Opis ogólny

2.1 Perspektywa produktu

Gra będzie samodzielnym programem uruchamianym w systemie operacyjnym Windows, niezależnym od żadnych dodatkowych systemów. Gotowa gra będzie udostępniać interfejs użytkownika dla gracza i nie przewiduje się tworzenia dodatkowych narzędzi.

2.2 Funkcje produktu

Gra ma za zadanie dostarczenie rozrywki graczowi, poprzez przedstawienie losowo wygenerowanego świata i możliwość rozwoju postaci.

2.3 Charakterystyki użytkowników

Docelowymi użytkownikami będą gracze komputerowi, którzy wcześniej nie mieli do czynienia z gatunkiem RPG, a chcieliby go poznać.

2.4 Ograniczenia

Przewidujemy wersję tylko dla systemu Windows.

Gra nie będzie zawierała edytora poziomów.

2.5 Założenia i zależności

Brak dodatkowych założeń i zależności.

3. Opis wymagań

3.1 Funkcjonalność

3.1.1 Losowe generowanie poziomów

Za każdym razem gdy gracz rozpoczyna nową grę, losowo generowany jest unikatowy świat gry.

3.1.2 Walka z przeciwnikami

Postać gracza ma możliwość walki z różnymi przeciwnikami, wymagającymi różnych sposobów walki. Po wygranej potyczce postać zdobywa doświadczenie i łupy.

3.1.3 Rozwój statystyk postaci

Gracz ma mieć możliwość zamiany zdobytego w walce doświadczenia na rozwój statystyk swojej postaci.

Rogalik	Wersja: 1.0
Specyfikacja wymagań projektu	Data: 26/10/2012

3.1.4 Dialogi z NPC

Gracz ma mieć możliwość rozmowy z napotkanymi po drodze postaciami, rozwijając w ten sposób fabułę.

3.1.5 Handel z NPC

Gracz ma mieć możliwość zamiany zdobytego złota na przedmioty takie jak ekwipunek czy eliksiry.

3.1.6 Zapis i odczytywanie rozgrywki

Gracz mógłby zapisać trwającą rozgrywkę na dysku, a następnie ją odczytać i rozpocząć w momencie w którym skończył.

3.2 Specyfikacje przypadków użycia

Funkcjonalność *Losowe generowanie poziomów* związana jest z przypadkiem użycia *Utworzenie nowej gry*, funkcjonalność *Zapis i odczytywanie rozgrywki* związana jest przypadkami *Zapis gry* i *Wznowienie gry*. Funkcjonalność *Walka z przeciwnikami* związana jest z przypadkiem *Walka z przeciwnikiem*. Funkcjonalność *Rozwój statystyk postaci* związana jest z przypadkami *Przeglądanie statystyk* i *Rozwój postaci*. Funkcjonalności *Dialogi z NPC* i *Handel z NPC* związane są odpowiednio z przypadkami *Dialog z NPC* i *Handel z NPC*.

3.3 Wymagania dodatkowe

Wymagania dodatkowe zawarte są w specyfikacji dodatkowej.

4. Klasyfikacja wymagań funkcjonalnych

Funkcjonalność	Typ
Losowe generowanie poziomów	Istotne
Walka z przeciwnikami	Istotne
Rozwój statystyk postaci	Istotne
Dialogi z NPC	Istotne
Handel z NPC	Istotne
Zapis i odczytywanie rozgrywki	Pożądane