**Задание и порядок проведения работы**

1. Составить перечень заинтересованных лиц.

* Руководители фирм-разработчиков игр
* Игроки

1. Провести интервью и/или анкетирование с каждым заинтересованным лицом.

Интервью с руководителем крупнейшей компании по разработке игр.

|  |  |
| --- | --- |
| Вопрос | Ответ |
| 1. Имя | Гейб Ньюэлл |
| 2. Наименование структурного подразделения | компания Valve |
| 3. Должность | генеральный директор компании Valve |
| 4. Каковы Ваши основные обязанности? | Разработка программ для игровой индустрии для различных платформ.  Контроль за их реализацией. |
| 5.Хотели бы вы видеть в игре возможность добавления пользовательских блоков? | Нет, это излишне |
| 6. Какую информацию можно считать входящей, или необходимой, по вашему мнению для компьютерной игры «Тетрис»? | 1.Имя пользователя  2.Начальный уровень сложности |
| 7. Какую информацию можно считать исходящей, по вашему мнению для компьютерной игры «Тетрис»? | 1.Таблица рекордов  2.Количестов очков и рядов, набранных в данной игре |
| 8. Какой интерес или какие потребности у Вас есть относительно будущего решения (разрабатываемого ПО)? | Разрабатываемая игра должна предоставлять возможность сохранения игрового поля возможность назначить клавиши управления, а также должна периодически усложнятся (например, при достижении 100 очков уровень становится чуть сложнее) |
|  |  |
|  |  |

Интервью с игроком.

|  |  |
| --- | --- |
| Вопрос | Ответ |
| 1. Имя | Иван Рудской |
| 2. Чем вы занимаетесь? | Видеоблогер, увлекаюсь играми |
| 3.Хотели бы вы видеть в игре возможность добавления пользовательских блоков? | Думаю, что это было бы забавно, но в этом нет необходимости |
| 4. Какую информацию можно считать входящей, или необходимой, по вашему мнению для компьютерной игры «Тетрис»? | 1.Мне хотелось бы, чтобы я мог видеть в таблице рекордов свой никнэйм => было бы хорошо добавить возможность ввода имени  2.Как заядлому геймеру мне было бы слишком просто играть на одной сложности с неопытным игроком=> необходимо выбрать начальную сложность |
| 5. Какую информацию можно считать исходящей, по вашему мнению для компьютерной игры «Тетрис»? | 1.Таблица рекордов  2.Количестов очков и рядов, набранных в данной игре |
| 6. Какой интерес или какие потребности у Вас есть относительно будущего решения (разрабатываемого ПО)? | Будет хорошо, если программа будет давать возможность изменять клавиши управления, а также сохранять игровое поле, чтобы продолжить играть в любое другое удобное время |

1. Проанализировать полученную информацию и сформулировать актуальность проблемы и потребности заинтересованных лиц.

**Список потребностей заинтересованных лиц:**

Проанализировав полученные данные, я сделал вывод, что программный продукт «Тетрис» не востребован на рынке компьютерных игр, так как уже существует уже множество версий и вариаций данной игры. Таким образом проблема создания данной игры существует только в рамках учебного задания.

В результате анкетирования и интервьюирования всех заинтересованных лиц были сформулированы потребности заказчика относительно разрабатываемого ПО:

1. При запуске игры пользователю представляются 2 кнопки: «Старт» и «Сложность». При нажатии на кнопку «Сложность» пользователю предлагается выбрать начальную скорость падения блоков. При нажатии на «Старт» начинается игра.
2. Процесс игры представляет падение фигур, составленных из 4х блоков, в контейнер размером 10х20 блоков. При составлении полного ряда из 10 блоков-ряд убирается и добавляется 10 очков. Игра завершается, когда «башня» из фигур достигает верхней клетки. После завершения игры пользователю показывается его результат и если этот результат входит в десятку лучших, то пользователю предлагается ввести своё имя и сохранить результат в таблицу рекордов.
3. Программный продукт должен быть предоставлять пользователям информацию о количестве набранных очков и рекордах.
4. Необходимо реализовать функции сохранения игры и усложнения, т.е. при наборе 100 очков блоки должны начать падать быстрее на 500 мс.
5. Программа должна предоставлять пользователям возможность выбора удобных им для игры клавиш управления.

