Технічне завдання

Вступ

Популярність браузерних багатокористувацьких ігор неухильно зростає і це не дивно, чому є маса логічних пояснень. За браузерні ігри не треба платити, сучасні технології зробили їх досить динамічними, графіка ігрових інтернет додатків мало в чому поступається класичним комп'ютерним іграм, та й сам ігровий процес досить захоплюючий і цікавий. Вони не вимагають установки, тривалого скачування та іншої нервування. Грати в них можна відразу після проходження швидкої реєстрації, що прискорює трафік і завантаження самої гри.

2 Підстава для розробки

Завдання для отримання заліку в Національному університеті кораблебудування з дисципліни «Групова динаміка та комунікації».

3 Призначення розробки

Дана розробка призначена для тренування при розробці реального проекту.

4 Вимоги до програмного виробу

4.1 Вимоги до функціональних характеристик

4.1.1 Вимоги до складу виконуваних функцій

Гра повинна мати дані функції:

⎯ можливість розпочати нову гру;

⎯можливість зберегти гру на певному етапі, після проходження рівня;

⎯можливість завантажити гру з певного збереження;

⎯можливість перегляду таблиці рекордів, зміни в неї вносяться автоматично;

4.1.2 Вимоги до організації вхідних та вихідних даних

Введення тексту здійснюється за допомогою клавіатури. Керування персонажем і всі активні дії також за допомогою клавіатури. Вибір опцій меню виконується за допомогою мишки.

4.2 Вимоги до надійності

Програмний продукт повинен нормально функціонувати при безперебійній роботі ПК та постійному підключенні до мережі. При виникненні збоїв в роботі, відновлення нормальної роботи повинне проводитися після перезавантаження програми.

Для забезпечення надійності інформації повинна використовуватися СКБД, що забезпечує цілісність транзакцій і несе відповідальність за цілісність інформації.

4.3 Вимоги до умов експлуатації

Необхідний рівень підготовки користувачів: мінімальні навики в користуванні комп’ютером й роботи з локальною та глобальною мережею. Для експлуатації даного програмного забезпечення потрібно підключення до локальної або глобальної мережі та всі необхідні вимоги для нормальної роботи ПК. Комп’ютер призначений для роботи в закритому опалювальному приміщенні при наступних умовах навколишнього середовища:

• температура в приміщенні від +10 ° C до +35 ° C;

• атмосферний тиск від 630 до 800 мм ртутного стовпа;

• відносна вологість повітря не більше 80%;

• запиленість повітря не більше 0,75 мг/м².

4.4 Вимоги до складу та параметрів технічних засобів

Обчислення та рендерінг відбувається на стороні клієнта (ПК користувача), сервер відповідає:

- За збереження основних файлів гри, які завантажує клієнт (скрипти, графічні файли, аудіо файли);

- За зберігання та модифікацію БД. У БД зберігаються облікові записи гравців, поточний стан гри (збереження ігрового процесу).

Враховуючи вищезазначене, сервер для одночасного обслуговування клієнтів повинен мати:

- Не менш за 2 ядра центрального процесору;

- Не менш за 4 ГБ ОЗП;

- Не менш за 80 ГБ ПЗУ (система, веб-сервер, БД);

- Високошвидкісний порт Ethernet для підключення до широкосмугової мережі.

4.5 Вимоги до інформаційної та програмної сумісності

- Серверна версія ОС Windows або Linux;

- Веб-сервер (Apache, Nginx, тощо);

- СКБД (бажано MySQL Server, якщо звертати увагу на безкоштовне використання та простоту налаштування);

- PHP (для обробки скриптів написаних мовою php).

4.6 Вимоги до маркування та пакування

Вимоги до маркування та пакування не висуваються. Програма не повинна розповсюджуватися. Поширення даного продукту на фізичних носіях не передбачається.

4.7 Вимоги до транспортування та зберігання

Вимоги до транспортування не висуваються у зв'язку з відсутністю фізичних носіїв.

5 Вимоги до програмної документації

Програмна документація повинна містити:

⎯ довідник з основними елементами керування та описом сюжету

6 Техніко-економічні показники

Не розраховуються в зв'язку з тим що продукт є безкоштовним.

7 Стадії та етапи розробки

Стадії та етапи розробки представлені нижче в таблиці 1.

Таблиця 1 — Стадії та етапи розробки проекту

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Стадії розробки | Етапи робіт | Термін виконання робіт | |
| Початок етапу | Кінець етапу |
| 1 Технічне завдання | 1.1Обгрунтування необхідності розробки програми | 04.09.15 | 18.09.15 |
| 1.2 Розробка технічного завдання | 18.09.15 | 02.10.15 |
| 1.3 Затвердження технічного завдання | 02.10.15 | 09.10.15 |
| 2 Ескізний проект | 2.1 Розробка ескізного проекту | 09.10.15 | 23.10.15 |
|
| 2.2 Затвердження ескізного проекту | 23.10.15 | 30.10.15 |
| 3 Технічний проект | 3.1 Розробка технічного проекту | 06.11.15 | 20.11.15 |
|  | 3.2 Затвердження технічного проекту | 20.11.15 | 27.11.15 |
| 4 Робочий проект | Розробка програмної документації | 27.11.15 | 04.12.15 |

8 Порядок контролю та прийому

Контроль за аналізом та проектуванням кожної окремої частини ігрового платформеру «AlucardStory» відбувається на кожному етапі з урахуванням вимог, визначених в цьому технічному завданні. Кожна стадія розробки повинна бути представлена в зазначені строки та узгоджена із замовником.

Хід проведення приймально-здавальних випробувань документують за допомогою протоколу проведення випробувань.