

## Глоссарий

### 1. Введение

#### 1.1 Назначение

#### 1.2 Соглашения, принятые в документе

#### 1.3 Область действия проекта

#### 1.4 Аналоги разрабатываемого проекта

### 2. Общее описание

#### 2.1 Функционал продукта

#### 2.2 Классификация пользователей

#### 2.3 Операционная среда

#### 2.4 Инструментарий разработки

#### 2.5 Предполагаемые зависимости

### 3. Требования к интерфейсу

#### 3.1 Пользовательский интерфейс

### 4. Функциональные требования

### 5. Нефункциональные особенности

#### 5.1 Атрибуты качества

## Глоссарий

- AdVentura (AdV) - игра в жанре платформер.
- Платформер — жанр компьютерных игр, в которых основу игрового процесса составляют прыжки по платформам, лазанье по лестницам, сбор предметов, необходимых для победы над врагами или завершения уровня. Многие игры подобного жанра характеризуются нереалистичностью, рисованной мультяшной графикой.

# **1. Введение**

## **1.1 Назначение**

Данная спецификация описывает требования, назначение и область действия разрабатываемого продукта. Помимо этого, документ позволяет достичь глубокого понимания идеи и функционала будущей игры, а также отражает ее внешний вид и требования по работе с потенциальным пользователем. В нем также будут изложены дополнительные концепции-предложения, которые могут быть доработаны до полноценного функционала, или же отброшены в процессе вследствие ненужности/сложности в разработке. Допускается, что спецификация будет изменяться или дополняться в процессе разработки программного продукта.

Данный документ предназначен как для разработчиков/тестировщиков, так и для менеджеров проектов/бизнес-аналитиков, для более глубокого понимания процесса создания игры.

Эту спецификацию можно использовать несколькими способами:

1. Прочитать от начала до конца.
2. Обращаться к написанной информации по мере необходимости.

## **1.2 Соглашения, принятые в документе**

- AdVenture (AdV).
- Формат написания требований – REQUIR-<num>. Например, REQUIR-1.
- Формат написания версий продукта – 1.0, 1.1 и так далее.

## **1.3 Область действия проекта**

Разрабатываемый продукт является 2D игрой в жанре платформер. Главная идея заключается в сражении с врагами, которые будут попадаться по пути прохождения игры. Помимо этого, игроку будет доступен сбор монет, которые в игре будут представлены яблоками. За каждые 100 яблок

игрок будет получать дополнительную жизнь (изначально жизней будет 3). Возрастное ограничение игры отсутствует.

Версия 1.0 будет содержать в себе основные внутриигровые функции, описанные выше. При появлении идеи расширения функционала, исправления ошибок или добавления чего-либо нового, допускается обновление версий до 1.1, 1.2 и так далее.

#### **1.4 Аналоги разрабатываемого проекта**

Главным аналогом и конкурентом AdV будет являться Super Mario Bros. Super Mario Bros. — видеоигра в жанре платформера, разработанная и выпущенная в 1985 году японской компанией Nintendo. Главными героями игры являются водопроводчик Марио и его брат Луиджи (в качестве игрового персонажа для второго игрока). Цель игры — пройти через Грибное королевство, ускользая или уничтожая солдат черепашьего Короля Купы (также известного как Боузер), чтобы спасти захваченную им в плен Принцессу.

В начале игры Марио дается три жизни, однако, в процессе он может получить еще, обменивая их на монеты. Марио (или Луиджи) атакует противников, прыгая на них сверху или ударяя снизу по платформе, на которой находится противник. За поверженных врагов начисляются очки, которые не приносят какой-либо практической пользы, а служат лишь для отражения мастерства игрока.

## **2. Общее описание**

### **2.1 Функционал продукта**

Разрабатываемый продукт позволит игроку проходить уровни различной сложности, в процессе которых он должен будет побеждать врагов, а также копить игровые монеты (яблоки), для получения дополнительных жизней. Помимо этого, в будущем допускается добавление способов обмена монет на что-либо другое.

### **2.2 Классификация пользователей**

Главной целевой аудиторией продукта являются люди, любящие жанр платформер. Но, помимо них, может понравиться пользователям, играющим в Марио некоторое время назад (Марио появился в 1985 году), и желающим поиграть в более обновленную игру с похожим функционалом и механикой, но другими персонажами и историей.

### **2.3 Операционная среда**

Операционные системы, совместимые с продуктом: Android, IOS.

### **2.4 Инструментарий разработки**

Игровой движок: Unity 2021.3.26f1;

Используемый язык программирования: C#.

## 2.5 Предполагаемые зависимости

Operating system	Android	IOS
Version	5.1 (API 22)+	12+
CPU	ARM7v7 with Neon Support (32-bit) or ARM64	A7 SoC+
Graphics API	OpenGL ES 2.0+, OpenGL ES 3.0+, Vulkan	Metal

### **3. Требования к интерфейсу**

#### **3.1 Пользовательский интерфейс**

\* ... \*

#### **4. Функциональные требования**

REQUIR-1: начать игру.

REQUIR-2: поставить игру на паузу.

REQUIR-3: выйти из игры.

REQUIR-4: сбор игровых монет (яблок).

REQUIR-5: обмен игровых монет на жизнь.

REQUIR-6: сражаться с врагами и переходить на новый уровень.



## **5. Нефункциональные особенности**

### **5.1 Атрибуты качества**

1. Все версии продукта должны быть работоспособными и понятными в эксплуатации.
2. Продукт должен обладать интуитивно понятным интерфейсом и удобством использования. Навигация по архитектуре должна отличаться простотой.
3. Система должна быть легко тестируемая на наличие багов.