Gamepool

# Wprowadzenie

Aplikacja z pakietem mini-gier logiczno-zręcznościowych na urządzenia mobilne typu smartwatch wykorzystująca żyroskop i akcelerometr.

# Pozycjonowanie

## Sformułowanie problemu

|  |  |
| --- | --- |
| Problem | Potrzeba dostarczenia rozrywki osobom posiadającym smartwatch |
| Dotyczy | Posiadacze smartwatchy |
| Wpływ problemu | Niewykorzystanie pełnego potencjału smartwachy |
| Pomyślne rozwiązanie | Dostarczenie aplikacji dającej możliwość uruchamiania zestawu predefiniowanych mini-gier |

## Opis pozycji produktu

|  |  |
| --- | --- |
| Dla | Posiadacze smartwatchy |
| Którzy | Szukają nowej platform rozrywki wirtualnej |
| Gamepool | to pakiet mini-gier |
| Który | Dostarcza rozrywki osobom posiadającym smartwach |
| Inaczej niż | Rozwiązania konkurencyjne |
| Nasz produkt | Wykorzystuje żyroskop i/lub akcelerometr |

# Opis udziałowców i użytkowników

## Podsumowanie udziałowców

| **Nazwa** | **Opis** | **Odpowiedzialności** |
| --- | --- | --- |
| Zespół deweloperski | Osoby bezpośrednio zaangażowane w proces tworzenia oprogramowania | * Zaprojektowanie systemu * Implementacja systemu * Stworzenie mini-gier * Testowanie |

## Podsumowanie użytkowników

| **Nazwa** | **Opis** | **Odpowiedzialności** |
| --- | --- | --- |
| Posiadacze smartwachy | Osoby posiadające smartwachy | * Zgłaszanie błędów |

# Opis produktu

## Potrzeby i cechy

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Potrzeba** | **Priorytet** | **Cechy** | **Planowane wydanie** |
| Uruchomienie gry na smartwachu | wysoki |  | Wersja 0.1 |
| Aplikacja do zarządzania grą | wysoki |  | Wersja 0.2 |
| System zarządzający wieloma grami | wysoki |  | Wersja 0.3 |
| Dodanie do systemu zaplanowanych gier | wysoki |  | Wersja 1.0 |
| Rozbudowa systemu zarządzającego grami o funkcje dodawania/usuwania gier | średni |  | Wersja 1.1 |
| Rozbudowa bazy gier | niski |  | Wersja 1.2 |

## Inne wymagania produktowe

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Wymaganie** | **Priorytet** | **Planowane wydanie** |
|  |  |  |