



Specyfikacja wymagań aplikacji „Robak 2.0.1.7”

Autor: Krzysztof Cichosz

15 lutego 2017

Spis treści

1	Streszczenie	1
2	Ogólny opis	3
2.1	Relacje do bieżących projektów	3
2.2	Relacje do wcześniejszych i następnych projektów	3
2.3	Funkcje i cele	3
2.4	Ustalenia dotyczące środowiska	3
2.5	Relacje do innych systemów	3
2.6	Ogólne ograniczenia	3
2.7	Opis modelu	3
3	Specyficzne wymagania	4
3.1	Wymagania dotyczące funkcji systemu	4
3.2	Wymagania dotyczące wydajności systemu	4
3.3	Wymagania dotyczące zewnętrznych interfejsów	4
3.4	Wymagania dotyczące wykonywanych operacji	4
3.5	Wymagania dotyczące wymaganych zasobów	4
3.6	Wymagania dotyczące sposobów weryfikacji	4
3.7	Wymagania dotyczące sposobów testowania	4
3.8	Wymagania dotyczące dokumentacji	4
3.9	Wymagania dotyczące ochrony	4
3.10	Wymagania dotyczące przenośności	5
3.11	Wymagania dotyczące jakości	5
3.12	Wymagania dotyczące niezawodności	5
3.13	Wymagania dotyczące pielęgnacyjności	5
3.14	Wymagania dotyczące bezpieczeństwa	5
4	Dodatki	5
4.1	Harmonogram	5

1 Streszczenie

Głównym celem projektu jest nauka programowanie z wykorzystaniem zewnętrznych bibliotek. Aplikacją będzie gra platformowa (zręcznościowa) o

nazwie "Robak 2.0.1.7". Gra będzie skupiać się na tym aby poruszać się wę-
żem po mapie, zbierając pieniądze które przyspieszają grę, oraz zwiększają
długość naszego robaka. Musimy używać strzałek aby łapać punkty, oraz uni-
kać przeszkód w postaci ścian.

2 Ogólny opis

2.1 Relacje do bieżących projektów

Nie dotyczy.

2.2 Relacje do wcześniejszych i następnych projektów

Jest to pierwszy projekt. Autor swoje doświadczenie zdobywał na lekcji. Zdobyte doświadczenie podczas realizacji tego projektu będzie pomocne przy wykonywaniu następnych projektów.

2.3 Funkcje i cele

Aplikacja ma dostarczyć nam rozrywki.

2.4 Ustalenia dotyczące środowiska

Aplikacja zostanie napisana w języku C/C++ w środowisku systemu Microsoft Windows 10. Pisany będzie w Microsoft Visual Studio 2015.

2.5 Relacje do innych systemów

Wykorzystujemy zewnętrzną bibliotekę Allegro 5.

2.6 Ogólne ograniczenia

Działamy tylko i wyłącznie na systemie Microsoft Windows.

2.7 Opis modelu

Oprogramowanie będzie tworzone zgodnie z modelem ewolucyjnym

3 Specyficzne wymagania

3.1 Wymagania dotyczące funkcji systemu

Po naciśnięciu klawisza strzałki poruszamy się naszą postacią. Jeśli nastąpi kolizja z przeszkodą gra się kończy. Wtedy wychodzimy do menu głównego, gdzie możemy ponownie wybrać restart gry.

3.2 Wymagania dotyczące wydajności systemu

Aplikacja ma działać płynnie i niezawodnie.

3.3 Wymagania dotyczące zewnętrznych interfejsów

Wymagana klawiatura.

3.4 Wymagania dotyczące wykonywanych operacji

Nie dotyczy.

3.5 Wymagania dotyczące wymaganych zasobów

Nie dotyczy.

3.6 Wymagania dotyczące sposobów weryfikacji

Twórca przetestuje, czy aplikacja będzie działać płynnie i bez błędnie.

3.7 Wymagania dotyczące sposobów testowania

Do testów zostaną wykorzystane umiejętności testera.

3.8 Wymagania dotyczące dokumentacji

Nie dotyczy.

3.9 Wymagania dotyczące ochrony

Nie dotyczy.

3.10 Wymagania dotyczące przenośności

Nie dotyczy.

3.11 Wymagania dotyczące jakości

Nie dotyczy.

3.12 Wymagania dotyczące niezawodności

Aplikacja nie powinna łapać błędów.

3.13 Wymagania dotyczące pielęgnacyjności

Nie dotyczy.

3.14 Wymagania dotyczące bezpieczeństwa

Nie dotyczy.

4 Dodatki

4.1 Harmonogram

Data ostatniej aktualizacji: 15 lutego 2017

23.11.2016 – Stworzenie grafik

28.11.2016 – Stworzeni menu

05.12.2016 – Kreacja mapy

12.12.2016 – Implementacja ruchu

19.12.2016 – Detekcja kolizji

09.01.2016 – Poprawki do istniejących implementacji

16.01.2016 – Implementacja grafik

23.01.2016 – Implementacja efektów dźwiękowych