

Wydział Informatyki, Elektroniki i Telekomunikacji

Katedra Informatyki



Zegar do gier – przypominać/budzik dla wielu zdarzeń o charakterze cyklicznym

Wizja projektu

Damian Kudas, Michał Mrowczyk

Wersja: 0.3

Spis Treści

1.	Historia zmian	2
2.	Wstęp	3
3.	Opis interesariuszy	3
3.1	Środowisko użytkownika	3
3.2	Użytkownicy	3
3.3	Cele użytkowników	3
3.4	Charakterystyka osób mających wpływ na wymagania.....	3
4.	Analiza rynku	4
5.	Analiza ryzyka	5
6.	Funkcje programu	5
7.	Dodatkowe założenia	6

1. Historia zmian

Data	Wersja	Zmiany
26.03.2013	0.1	Wstępna wersja wizji

10.04.2013	0.2	Uwzględnienie uwag klienta
------------	-----	----------------------------

2. Wstęp

Celem tego dokumentu jest zilustrowanie podstawowych założeń projektu naszego produktu, który stanowi zegar do gier. Dokument ten posłuży nam za bazę przy tworzeniu kolejnych dokumentów związanych z projektem.

3. Opis interesariuszy

3.1 Środowisko użytkownika

Produkt w założeniu ma posiadać GUI (Graficzny interfejs użytkownika).

Przewidujemy, że produkt będzie stanowić aplikacja mobilna na Androida napisana w języku Java. Możliwa przenośność na system Windows.

3.2 Użytkownicy

Użytkownik aplikacji	Osoba grająca w gry np. przeglądarkowe, korzystająca z systemów Windows, Linux lub MacOS.
----------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------

3.3 Cele użytkowników

Użytkownik aplikacji	Uzyskiwanie informacji o ważnych, cyklicznych zdarzeniach, mających miejsce w grze (grach). Informacja uzyskiwana za pomocą alarmu.
----------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

3.4 Charakterystyka osób mających wpływ na wymagania

- Klient

Reprezentant	Witold Rakoczy
--------------	----------------

Opis	Osoba nadzorująca projekt.
Odpowiedzialność	Dotrzymywanie terminów powstawania kolejnych elementów produktu. Wspomaganie doświadczeniem i wiedzą.
Kryteria sukcesu	Utrzymanie tempa pracy nad realizowanym projektem.
Zaangażowanie	Sugerowanie wymaganych rozwiązań oraz wymagań funkcjonalnych produktu
Oczekiwane rezultaty	Realizacja dobrego projektu.

- Zespół projektowy

Reprezentanci	Damian Kudas, Michał Mrowczyk
Opis	Osoby realizujące projekt.
Odpowiedzialność	Wykonywanie powierzonych zadań w zakresie realizacji dokumentacji i kodu.
Kryteria sukcesu	Wykonanie dobrego produktu przy współdziałaniu obu członków zespołu
Zaangażowanie	Silna chęć stworzenia dobrego projektu
Oczekiwane rezultaty	Prawidłowo działający produkt z dobrą dokumentacją

4. Analiza rynku

Obecnie na rynku istnieje kilka aplikacji, które mają funkcjonalność nieco inną od naszego produktu (choć podobną). Naszym celem jest stworzenie aplikacji dla gracza. Poniżej prezentujemy produkty o podobnej lecz nieco innej funkcjonalności od realizowanej przez nas w projekcie:

Free Alarm Clock 2.7.1 - to mała aplikacja, pełniąca funkcję zegara z alarmem. Pozwala ona wykorzystać komputer jako budzik, a także "przypominać" ważnych i nadchodzących wydarzeń.

Alarmus - prosta aplikacja mająca podobną, lecz bardzo okrojoną funkcjonalność (nie udostępnia np. możliwości synchronizacji alarmów

Wymienione powyżej produkty nie posiadają jednak funkcjonalności, jaką oczekuje klient (ustawienie określonego przedziału czasu między zdarzeniami (np. 40 godzin) i cykliczne powtarzanie alarmów co ten czas z dodatkowym uwzględnieniem synchronizacji.

5. Analiza ryzyka

Poniższa tabela przedstawia projektowe oraz techniczne ryzyka i zagrożenia, które wykryliśmy podczas analizy problemu

Ryzyko	Prawdop.	Wpływ	Przeciwdziałanie
Błędne ustalenie wymagań z klientem.	średnie	duży	Konsultacja wymagań na zajęciach.
Stworzenie nieintuicyjnego GUI	średnie	średni	Testowanie aplikacji, zapoznanie klienta z GUI
Brak doświadczenia w tworzeniu tego typu aplikacji	średnie	duży	Zapoznanie się z API, czytanie dokumentacji i tutoriali
Niedostateczna komunikacja w zespole	niskie	średni	Korzystanie z komunikatorów przy tworzeniu projektu, rozmowa między sobą na temat realizowanego projektu.
Inne zadania i projekty do realizacji	wysokie	średni	Planowanie czasu w taki sposób, aby systematycznie tworzyć projekt i związane z nim artefakty

6. Funkcje programu

- Różne alarmy w grach
- Alarmy pojawiają się cyklicznie.
- Cykle alarmów mogą być dłuższe niż jeden dzień.
- Umiejętność synchronizacji alarmów i nie nakładania się ich.
- Modulacja dźwięku i głośności alarmów.
- Widoczność na ekranie odliczonego czasu do momentu alarmu.
- Umiejętność stworzenia dowolnej liczby różnych budzików, nawet w jednej grze.

7. Dodatkowe założenia

Licencjonowanie

Produkt będzie dostępny na licencji BSD. Więcej informacji:

http://pl.wikipedia.org/wiki/Licencja_BSD

Technologia wytwarzania produktu

Produkt będzie tworzony w języku Java. Platforma docelowa to Android, a także inne systemy (np. Windows, Linux, MacOS) ze względu na przenośność języka programowania, w którym pisany będzie projekt.