**Wydział Informatyki, Elektroniki i Telekomunikacji**

**Katedra Informatyki**



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

**Wizja projektu**

Damian Kudas, Michał Mrowczyk

*Wersja: 0.3*

Spis Treści

[1. Historia zmian 3](#_Toc353388029)

[2. Wstęp 3](#_Toc353388030)

[3. Opis interesariuszy 3](#_Toc353388031)

[3.1 Środowisko użytkownika 3](#_Toc353388032)

[3.2 Użytkownicy 3](#_Toc353388033)

[3.3 Cele użytkowników 3](#_Toc353388034)

[3.4 Charakterystyka osób mających wpływ na wymagania 4](#_Toc353388035)

[4. Analiza rynku 4](#_Toc353388036)

[5. Analiza ryzyka 5](#_Toc353388037)

[6. Funkcje programu 6](#_Toc353388038)

[7. Dodatkowe założenia 6](#_Toc353388039)

# Historia zmian

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Data** | **Wersja** | **Zmiany** |
| 26.03.2013 | 0.1 | Wstępna wersja wizji |
| 10.04.2013 | 0.2 | Uwzględnienie uwag klienta |

# 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.

# Opis interesariuszy

## 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.

## Użytkownicy

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

## Cele użytkowników

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

## 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 |

# 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 "przypominacz" 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.

# 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, zapoznawanie klienta z GUI |
| Brak doświadczenia w tworzeniu tego typu aplikacji | średnie | duży | Zapoznawanie 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 projetu. |
| Inne zadania i projekty do realizacji | wysokie | średni | Planowanie czasu w taki sposób, aby systematycznie tworzyć projekt i związane z nim artefakty |

# 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.

# 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.