

ОДНОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА “DE- FENCE”

Руководство оператора

ТПЖА 09.03.01.813

Листов 9

Инв. № подл.	Подпись и дата	Взам. инв. №	Инв. № дубл.	Подпись и дата

Аннотация

В данном программном документе приведено руководство оператора по использованию программы – однопользовательского шутера от третьего лица.

В данном программном документе, в разделе “Назначение программы” указаны сведения о назначении программы и информация, достаточная для понимания функций программы.

В разделе “Условия выполнения программы” указаны условия, необходимые для выполнения программы (минимальный состав аппаратных и программных средств).

В данном программном документе, в разделе “Выполнение программы” указана последовательность действий оператора, обеспечивающих загрузку, выполнение и завершение программы.

Оформление программного документа “Руководство программиста” произведено по требованиям ЕСПД (ГОСТ 19.101-77 ¹⁾, ГОСТ 19.103-77 ²⁾, ГОСТ 19.104-78* ³⁾, ГОСТ 19.105-78* ⁴⁾, ГОСТ 19.106-78* ⁵⁾, ГОСТ 19.504-79* ⁶⁾, ГОСТ 19.604-78* ⁷⁾).

¹⁾ ГОСТ 19.101-77 ЕСПД. Виды программ и программных документов

²⁾ ГОСТ 19.103-77 ЕСПД. Обозначение программ и программных документов

³⁾ ГОСТ 19.104-78* ЕСПД. Основные надписи

⁴⁾ ГОСТ 19.105-78* ЕСПД. Общие требования к программным документам

⁵⁾ ГОСТ 19.106-78* ЕСПД. Общие требования к программным документам, выполненным печатным способом

⁶⁾ ГОСТ 19.504-79* ЕСПД. Руководство программиста. Требования к содержанию и оформлению

⁷⁾ ГОСТ 19.604-78* ЕСПД. Правила внесения изменений в программные документы, выполненные печатным способом

Содержание

Аннотация.....	2
Содержание	3
1. Назначение программы	4
1.1. Функциональное назначение программы	4
1.2. Эксплуатационное назначение программы	4
1.3. Состав функций.....	4
2. Условия выполнения программы	5
2.1 Минимальный состав аппаратных средств.....	5
2.2 Минимальный состав программных средств	5
3. Выполнение программы.....	6
3.1 Загрузка и запуск программы.....	6
3.2 Выполнение программы	6
Лист регистрации изменений	9

1. Назначение программы

1.1. Функциональное назначение программы

Назначение программы состоит в развлечении и развитии в человеке творческого и экспериментального поведения. Игра является отличным способом снять эмоциональное напряжение.

1.2. Эксплуатационное назначение программы

Программное обеспечение должно эксплуатироваться на персональном компьютере пользователя.

1.3. Состав функций

1. Функция управления движением игрока.
2. Функция управления камерой.
3. Функция стрельбы по цели.
4. Игровое меню.
5. Возможность управления процессом игры через игровое меню.
6. Функция ведения достижений игрока.
7. Анимация объектов игры.
8. Функция генерации ботов (ИИ).
9. Функция отслеживания местоположения игрока/ИИ.
10. Функция поиска игрока.
11. Функция поиска кратчайшего пути до игрока.
12. Функция движения в сторону игрока.
13. Функция стрельбы по игроку.
14. Функция анализа стрельба игрока/ИИ.
15. Функция обработки попаданий игрока/ИИ.
16. Функция анализа здоровья игрока/ИИ.
17. Функция генерации аптечек.
18. Функция обработки столкновений объектов.
19. Функция удаления объектов со сцены.

20. Функция анализа конца игры.

2. Условия выполнения программы

2.1 Минимальный состав аппаратных средств

Не менее 128 мегабайт видеопамяти.

Процессор с тактовой частотой 1.5GHz и выше.

Не менее 256 мегабайт оперативной памяти.

Не менее 200 мегабайт свободного дискового пространства.

Клавиатура, мышь.

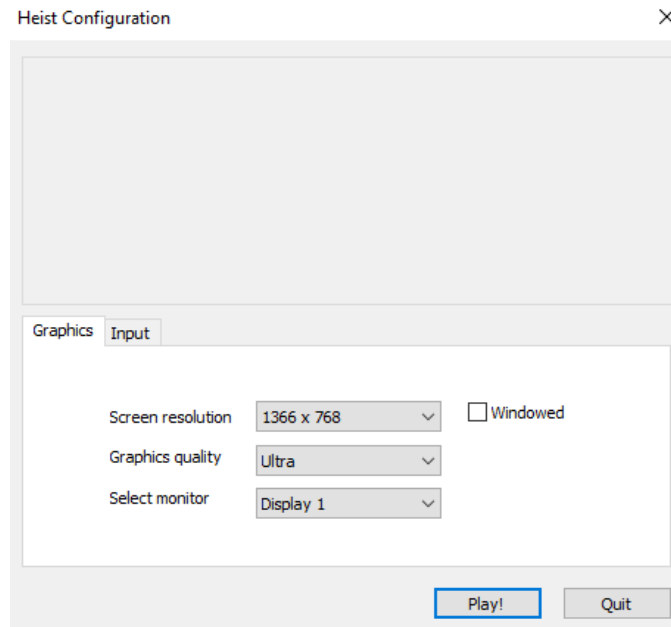
2.2 Минимальный состав программных средств

Системные программные средства, используемые приложением, должны быть представлены версией операционной системы Windows 7, Windows 10.

3. Выполнение программы

3.1 Загрузка и запуск программы

После запуска программы, откроется окно представленное на рисунке 1.



В открывшемся окне выберите подходящие настройки. Для входа в игру нажмите “Play!”.

3.2 Выполнение программы

Сцена меню программы (рисунок 2) содержит две кнопки.

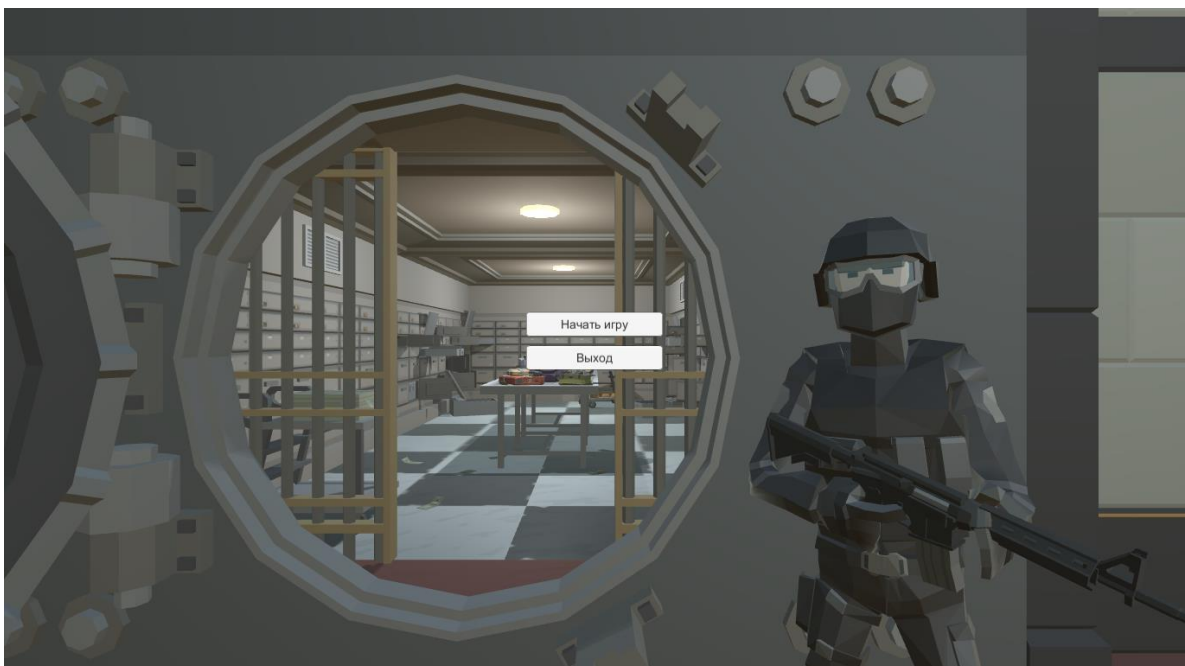


Рисунок 2. Сцена меню.

При нажатии на кнопку “Выход”, приложение завершает работу. При нажатии на кнопку “Начать игру”, совершается переход на основную сцену (рисунок 3).

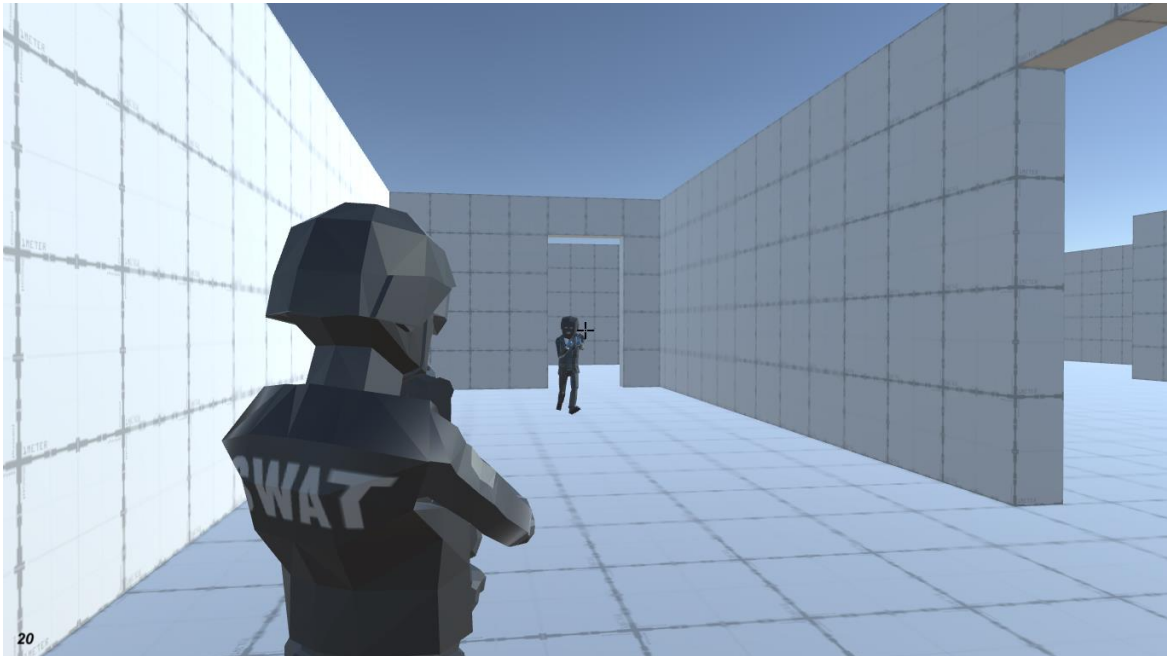


Рисунок 3. Основная сцена.

После того, как здоровье игрока станет меньше/равно нулю, совершится переход на сцену достижений (рисунок 4).



Рисунок 4. Сцена достижений.

На сцене достижений находится счетчик очков и кнопка “В меню”, при нажатии на которую, произведется переход на сцену меню (рисунок 2).

[illegible]

