***omniBusz Projekt***

A rendszerfejlesztés technológiája beadandó feladata

**Követelményspecifikáció**

**I. Jelenlegi helyzet leírása**

Jelenleg ma a szoftverpiacon nagyon nagy a verseny és nehéz olyan szoftvert írni amivel egy cég meglepetésszerűen be tud robbanni. Talán még nehezebb feladat bent maradni és fenntartani a cégről kialakult jó képet. Nem meglepő, hogyha egy cég egy ágazatban már befutott, újabb vizekre evez. Ez történt az XyTech Kft-vel is, akik már sikeres befutottak a szoftverfejlesztés számos területén, de még a játékfejlesztésben nem tevékenykedtek. Sajnos arra, hogy kipróbálják magukat nincs szabad kapacitásuk és megfelelő tőkéjük. Viszont nem tartják elhanyagolandónak az ipar ezen ágát sem. A társaság jelenleg egy városon belül 2 irodával rendelkezik. Ezek a cég tulajdonában vannak, de sajnos további fejlesztésekre a jelen gazdasági helyzetük miatt nincs lehetőségük.

**II. Vágyálom rendszer leírása**

A Megrendelő szeretné, ha olyan játékszoftvert fejlesztenénk, amivel hatékonyan fel tudja mérni a jelenlegi piac reagálását egy új játékszoftver megjelenésére. Kis gépigényű, így nagy réteg számára elérhető és élvezhetőre termékre vágynak. A játéknak életkori megkötöttsége nem lehet, vagyis olyan elemeket kell tartalmaznia, ami minden korosztálynak, megfelel. Továbbá egyszerű kezelhetőség jellemezze. A rendszer, amiben megvalósítjuk szabadon választott.

A beszélgetések alapján kiderült az is, hogy szeretnének a játéknak online felületet. Ezt nem csak a regisztrált felhasználók vehetnék igénybe, hanem az érdeklődők is. Egy igazi kis közösséget képzelnek el ami arra is jó, hogy kapcsolatot tudjanak teremteni a felhasználóikkal. Ez a rendszer tárolná a felhasználók adatait, pontjait és a jövőben webes alapokon is meg akarják jelentetni, ezzel is erősítve a platformfüggetlenséget.

**III. A rendszerre vonatkozó pályázat, törvények, rendeletek, szabványok és ajánlások felsorolása**

A Megrendelő a projekt megvalósításához nem vett igénybe semmilyen pályázati forrást, hanem önerőből finanszírozza ezt a fajta törekvését. Azonban fontos megemlíteni a szabályokat, irányelveket, ajánlásokat is, amik mellett nem mehetünk csak úgy el. A megjelenés szempontjából, mint minden termékre, erre (médiatermékek) is vonatkoznak törvényi előírások és szabályozások. Nem csak a magyar állam, hanem az Európai Unió is fontosnak tartja ezt. Az Európai Parlament 2009. március 12-i állásfoglalása a fogyasztóknak – különösen a kiskorúaknak – a videojátékok használata tekintetében történő védelméről (2008/2173 (INI)). Amely leírja, hogy minden tagállamnak (ez vonatkozik Magyarországra is) milyen intézkedéseket és irányelveket kell megvalósítania, hogy a gyermekek is védve legyenek a megfelelő szinten az online tartalmak ellen. Az állásfoglalás kitér a PEGI és a PEGI Online besorolási rendszerre is, ami nagyban segíti a vásárlókat a választásban. Utóbbiak csak ajánlások, de ezeket sem szabad figyelmen kívül hagynunk. Cégünk főbb irányelvei közé tartozik az áltata készített termékek minél sokrétűbb felruházása és a piaci igények kielégítése.

**IV. Jelenlegi üzleti folyamatok modellje**

Jelenleg a vállalkozás áll egy marketing, egy programozói és egy grafikai és gazdasági csoportból. Több nagyobb megrendelésük is volt már (web shopok, vállalatirányítási rendszerek), de a bevételük fő forrását az állandó megrendelők (különböző hardvergyártók) jelentik. A cég gerincét ennek megfelelően próbálták összeállítani, hogyha csak lehet, akkor ne kelljen külsős megbízásokat adni.

Az interjúk során azt is megtudtuk, hogy számos területen nyújtanak kiemelkedő szolgáltatásokat. Az üzletpolitikájuk lényege: "Mindenből a legjobbat és azt a leghatékonyabban".

**V. Igényelt üzleti folyamatok modellje**

A jövőben szeretnék, hogyha az általunk létrehozott újabb folyamatokat üzemeltetnénk és, mint megbízott alvállalkozó foglalkoznánk vele. A kezdetben ingyenes játékszoftvereket felváltanák komolyabb és fizetős szoftverek. Itt azonban nem szabad megfelejtkezni a bevételekről. Az elképzelés szerint a cég eddigi összes részlegétől elkülönülve működne. Külön kasszával, felügyelettel, programozókkal és reklámszakemberekkel. Az ingyenességet minimálisan fent akarja tartani az újabb fejlesztések beharangozása céljából. A bevételekből pedig fedezni lehetne a kiadások egy részét (beleértve a béreket is) valamint újabb fejlődési lehetőségek után kutatva.

A felhasználóknak be tudnak lépni a rendszerbe és fizetni is tudnak a rendszer által kínált szolgáltatásokért. Valamint az összes ingyenes lehetőség is megilleti őket. Az adminisztrátorok teljes hozzáférést kapnak a rendszerhez. A külső felhasználók csak a játék bemutatására szolgáló anyaghoz fognak hozzáférni valamint tudnak regisztrálni és így a rendszer teljes jogú játékosai lesznek a közösségnek.

**VI. Követelménylista**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Név** | **Prioritás** | **Kifejtés** |
| 1 | webes felület | 4 | A szoftver integrálása jövőbeli webes flash alapú használatra. |
| 2 | webes szupport | 3 | Webes közösségi központ létrehozása a melyen belül a fejlesztők és a felhasználók tarthatják a kapcsolatot, valamint közösséget formálhatnak. |
| 3 | score board | 2 | Pontozási rendszer létrehozása. |
| 4 | player characters | 4 | Több választható karakter |
| 5 | anim mBack | 3 | Mozgó menü háttér. |
| 6 | anim back | 4 | Mozgó ingame háttér. |
| 7 | account | 3 | Account rendszer, amely kezeli a mentéseket és egyéb személyhez kötött egységeket. |
| 8 | speedrun | 2 | A scoreboard kiegészítése egy időszámlálóval mely méri az adott szakasz teljesítésének idejét. |
| 9 | difficulty | 2 | Nehézségi szintek beállítása. |