

Symbol projektu: brak	Opiekun projektu: Piotr Trautman
Nazwa projektu: Politechnikon	

Nazwa dokumentu: Specyfikacja wymagań systemowych	Nr wersji: 2
Odpowiedzialny za dokument: Paweł Dudzik	Data pierwszego sporządzenia: 28.02.2017r.
Przeznaczenie: Gra komputerowa	Data ostatniej aktualizacji: 28.02.2017r.

Historia dokumentu

Wersja	Opis modyfikacji	Rozdział / strona	Autor modyfikacji	Data
2	Specyfikacja wymagań systemowych	12/4	Paweł Dudzik	28.02.2017r.

Spis treści

1.	Źródła wymagań	2
1.1.	Interesariusze projektu	2
2.	Cele systemu	2
2.1.	Cele funkcjonalne	2
3.	Otoczenie systemu	2
3.1.	Użytkownicy	2
4.	Przewidywane komponenty systemu	2
4.1.	Komponenty programowe	2
5.	Wymagania funkcjonalne	3
6.	Wymagania na dane	3
7.	Wymagania jakościowe	3
7.1.	Wymagania w zakresie elastyczności	3
8.	Sytuacje wyjątkowe	3
9.	Dodatkowe wymagania	4
9.1.	Inne wymagania	4
10.	Kryteria akceptacyjne	4
11.	Słownik	4
12.	Załączniki	4

1. Źródła wymagań

1.1. Interesariusze projektu

STKH_001	Przedstawiciel zlecniodawcy
Opis:	dr inż. Walery Susłow
Typ:	osobowy
Reprezentant:	dr inż. Walery Susłow
Priorytet:	krytyczny

2. Cele systemu

2.1. Cele funkcjonalne

FNGL_001	Możliwość grania w grę komputerową
Opis:	Możliwość grania w grę komputerową po stronie klienta
Źródło:	dr inż. Walery Susłow
Priorytet:	krytyczny

3. Otoczenie systemu

3.1. Użytkownicy

USER_001	Klient
Opis:	Gracz komputerowy
Potrzeby:	Możliwość grania w grę komputerową
Zadania:	Granie w grę komputerową
Źródło:	dr inż. Walery Susłow
Priorytet:	krytyczny

4. Przewidywane komponenty systemu

4.1. Komponenty programowe

SCMP_001	Sklep
Opis:	Sklep do kupowania rzeczy potrzebnych do gry w grze komputerowej
Źródło:	dr inż. Walery Susłow
Priorytet:	opcjonalny

5. Wymagania funkcjonalne

FNRQ_001	Możliwość kupowania w sklepie
Opis:	Możliwość kupowania w sklepie rzeczy potrzebnych do gry w grze komputerowej
Dotyczy:	Gracz komputerowy
Źródło:	dr inż. Walery Susłow
Priorytet:	opcjonalny

6. Wymagania na dane

DTRQ_001	Cennik
Opis:	Cennik rzeczy potrzebnych do gry w grze komputerowej
Powiązania:	Możliwość kupowania w sklepie
Źródło:	dr inż. Walery Susłow
Priorytet:	opcjonalny

7. Wymagania jakościowe

7.1. Wymagania w zakresie elastyczności

FLRQ_001	Uruchamianie na dowolnym sprzęcie po stronie klienta
Opis:	Uruchamianie na dowolnym sprzęcie po stronie klienta gry komputerowej i jej komponentów
Powiązania:	Sklep
Priorytet:	średni

8. Sytuacje wyjątkowe

EXCP_001	Brak pieniędzy na zakup w sklepie
Opis:	Brak pieniędzy na zakup w sklepie rzeczy potrzebnych do gry w grze komputerowej
Powiązania:	Możliwość kupowania w sklepie
Priorytet:	opcjonalny

9. Dodatkowe wymagania

9.1. Inne wymagania

XXRQ_001	Wielopoziomowość
Opis:	Gra będzie się składać z wielu poziomów, przy czym co kilka poziomów będzie możliwość kupowania w sklepie
Priorytet:	średni

10. Kryteria akceptacyjne

ACPT_001	Testy akceptacyjne u klienta
Opis:	Testowanie gry komputerowej przez klienta
Priorytet:	wysoki

11. Słownik

Pieniądze - w tym przypadku wirtualne, zdobyte w trakcie gry

12. Załączniki

Protokół założycielski zespołu

Specyfikacja wymagań systemowych została zaakceptowana w dniu 28.02.2017r. przez opiekuna projektu Piotra Trautmana