Министерство образования и науки Российской Федерации

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение

высшего профессионального образования

«Ижевский государственный технический университет имени

М. Т. Калашникова»

Кафедра «Программное обеспечение»

Отчет

по лабораторной работе № 1

по дисциплине

«Управление программными проектами»

Выполнили

ст. гр. Б07-191-1 Завойских М.В.

Девятов А.

Принял Еланцев М.О.

Ижевск

2015

# **Перечень предварительных требований**

1. Генерация фигур (квадрат (2\*2), прямоугольник (4), угол (1+3) и т.д)
2. Организовать возможность вращения фигур в процессе их спуска
3. Начислении очков происходит за убранные горизонтальные линии
4. Возможность "сбрасывание" фигурки
5. Фигурка летит, пока не наткнётся на другую фигурку либо на дно
6. В специальном поле игрок видит фигурку, которая будет следовать после текущей - эта подсказка позволяет планировать свои действия
7. Темп игры постепенно увеличивается
8. Игра заканчивается, когда новая фигурка не может поместиться в стакан
9. Если заполнился горизонтальный ряд из 10 клеток, он пропадает и всё, что выше него, опускается на одну клетку
10. Прямоугольный стакан шириной 10 и высотой 20 клеток

# **Вопросы**

1. Какие конкретно фигуры? Дополнить фигуры.
2. Как происходит движение фигур?
3. 11 пункт убрать.
4. Какие поля регистрации при регистрации через email, перечислить соц.сети?
5. Можно ли выбрать изначальный уровень сложности?
6. сбор статистики очков по игрокам (сколько игр), защита статистики на сервере;
7. Можно ли поворачивать фигурки?
8. без регистрации не заносится статистика
9. Тип управления.
10. Увеличивается ли темп после прохождения определенного порога (2000 очков) ?
11. Какие настройки?

# **Требования после корректировки**

1. Генерация фигур 7 «кирпичиков-тетрамино»: I, J, L, O, S, T, Z
2. Организовать возможность вращения фигур в процессе их спуска, поворот на 90 градусов
3. Начисление очков происходит за убранные горизонтальные линии
4. Возможность "сбрасывание" фигурки
5. Фигурка летит, пока не наткнётся на другую фигурку либо на дно
6. В специальном поле игрок видит фигурку, которая будет следовать после текущей - эта подсказка позволяет планировать свои действия
7. Темп игры постепенно увеличивается, после каждых 2000 набранных очков
8. Игра заканчивается, когда новая фигурка не может поместиться в стакан
9. Если заполнился горизонтальный ряд из 10 клеток, он пропадает и всё, что выше него, опускается на одну клетку
10. Прямоугольный стакан шириной 10 и высотой 20 клеток
11. Движение фигурки (<-|->)
12. Авторизация через социальные сети (instagram, vk, twitter, однокласники, facebook) или с помощью регистрации по e-mail (поля регистрации: логин, пароль)
13. Возможность поделиться своим результатом в социальной сети
14. Версии для Android, iOS, Windows Phone
15. Выбор начальной скорости игры
16. Без регистрации не собирается статистика
17. Управление сенсорное
18. Настройки (звук, цвета фона кубиков)