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 № 2

по дисциплине

«Управление программными проектами»

Выполнили

ст. гр. Б07-191-1 Завойских М.В.

Девятов А.

Принял Еланцев М.О.

Ижевск

2015

ТРЕБОВАНИЯ

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)

Содержание

Перечень рисунков

Перечень таблиц

1. ВВЕДЕНИЕ

1.1 Назначение системы

1.2 Область применения системы

1.3 Определения, акронимы, аббревиатуры

1.4 Ссылки

1.5 Обзор системы

2. ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ СИСТЕМЫ

2.1 Системный контекст

2.2 Режимы и состояния системы

2.3 Основные функциональные возможности системы

2.4 Основные условия системы

2.5 Основные ограничения системы

2.6 Характеристики пользователя

2.7 Допущения и зависимости

2.8 Оперативные сценарии

3. ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ, УСЛОВИЯ И ОГРАНИЧЕНИЯ СИСТЕМЫ

3.1 Физические

3.1.1 Конструкция

3.1.2 Износостойкость

3.1.3 Адаптируемость

3.1.4 Условия окружающей среды

3.2 Рабочие характеристики системы

3.3 Безопасность системы

3.4 Информационный менеджмент

3.5 Работа системы

3.5.1 Эргономика системы

3.5.2 Ремонтопригодность системы

3.5.3 Надежность системы

3.6 Стратегия и регулирование

3.7 Устойчивость жизненного цикла системы

4. ИНТЕРФЕЙСЫ СИСТЕМЫ

1. ВВЕДЕНИЕ
   1. Назначение системы

Система предназначена для развлечения пользователя.

* 1. Область применения системы

Система применяется на смартфонах.

* 1. Определения, акронимы, аббревиатуры

Пользователь

* 1. Ссылки
  2. Обзор системы

Система имеет вид мобильного приложения и имеет различные настройки.

1. ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ СИСТЕМЫ
   1. Системный контекст
   2. Режимы и состояния системы

Система может находиться в следующих состояниях:

- состояние авторизованного пользователя

- состояние неавторизованного пользователя

- состояние незарегистрированного пользователя

* 1. Основные функциональные возможности



* 1. Основные условия системы
  2. Основные ограничения
  3. Характеристики пользователя

Пользователь – человек жаждущий хлеба и зрелищ.

* 1. Допущения и зависимости
  2. Оперативные сценарии

1. ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ ФОЗМОЖНОСТИ, УСЛОВИЯ И ОГРАНИЧЕНИЯ СИСТЕМЫ
   1. Физические
      1. Конструкция
      2. Износостойкость
      3. Адаптивность
      4. Условия окружающей среды
   2. Рабочие характеристики системы

Для полноценной работы системы нужны смартфон и доступ в интернет.

* 1. Безопасность системы
  2. Информационный менеджмент
  3. Работа системы
     1. Эргономика системы
     2. Ремонтопригодность
     3. Надежность системы
  4. Стратегия и регулирование
  5. Устойчивость жизненного цикла системы

1. ИНТЕРФЕЙСЫ СИСТЕМЫ