

PROJEKT: Sieciowa gra w ponga.

Zasady gry:

Gra w ponga w najbardziej klasycznym wydaniu. Składa się z dwóch kresek (paetek) i piłeczki odbijającej się od nich oraz od ścian ze stałą prędkością. Gracz widzi swoją paletkę u dołu ekranu, a paletkę przeciwnika przy górnej krawędzi.

Wymagania:

FUNKcjONALNE:	PRIORYTET:	NIEFUNKcjONALNE:	PRIORYTET:
Gra w ponga	1	Dużo białego	2
Baza użytkowników (możliwość logowania)	2	Czarne paletki	2
Znajomi użytkownika*	2	Na ekranie gry pasek z boku z czatem	3
Komunikacja sieciowa między użytkownikami	1	Dowolna liczba okienek	3
Zbieranie statystyk z gier oraz ranking użytkowników	3		
Możliwość wyboru przeciwnika (wysyłanie zaproszenia)	2		

*użytkownik – osoba korzystająca z aplikacji.

Oznaczenia priorytetu:

1. Wymaganie kluczowe
2. Wymaganie istotne
3. Wymaganie kosmetyczne

Use – case:

