**-Magdalena Kulig, Arkadiusz Nowak-**

**PROJEKT: Sieciowa gra w ponga.**

Zasady gry:

Gra w ponga w najbardziej klasycznym wydaniu. Składa się z dwóch kresek (paletek) 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:

