Dokumentáció

Készítette: Ancsin Attila, Babati Bence, Dananaj Pál, Lengyel Mihály

# Követelmény feltárás

## Célkitűzés

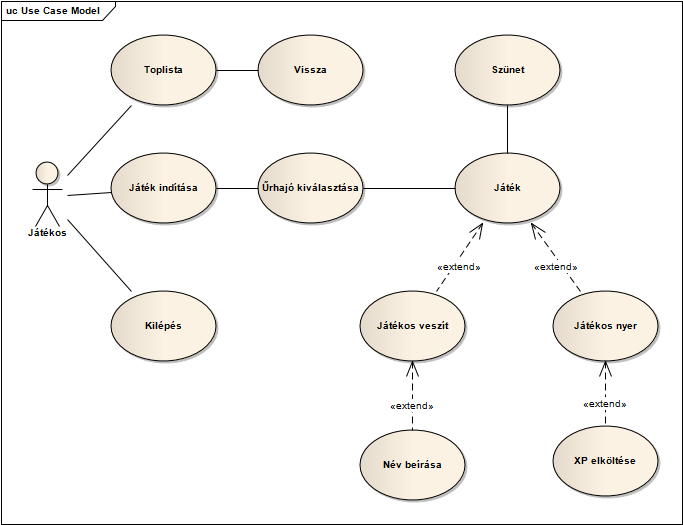
A projekt célja egy ún. **scrolling shooter** játék készítése, melyben az űrben játszódik. A játék célja az ellenséges űrhajók lelövése, saját űrhajónk épségben tartása az egyre növekvő nehézségi szintű pályákon.

Részletesebben, kezdetben egy menüből navigálva, lehet eljutni a játékba, a beállításokhoz és a toplistához. A játékban egy űrhajót irányítunk, mellyel tudunk mozogni és lőni. Szemből folyamatosan jönnek a gép által irányított űrhajók és egyéb tárgyak, ezeknek a kiiktatása a cél a játék folyamán. Az ellenség megsemmisítése után kapunk pontokat(tapasztalat). A pontokat elkölthetjük az űrhajó fejlesztésére. A játék szerkezetileg pályákra van bontva, és akkor léphetünk a következőre ha a megelőzőt teljesítettük. Kezdetben x életünk van és minden minket eltalált lövés csökkenti ezt. Növelni a játék során előforduló bónusz pontoknál lehet. Ha elfogy az összes életünk vagy végig értünk az összes pályán, a játéknak vége. Ha jól teljesítettünk felkerülhetünk a legjobbak közé a listára. A játékot lehetőség van szüneteltetni, és bármikor kilépni belőle.

## Fogalomjegyzék

**Scrolling shooter:** gyors ütemű lövöldözős játék, sok ellenséggel. A pálya folyamatosan előrehalad játékos hátterében.

## Funkcionális követelmények



. ábra: Használati eset diagram

**A használati eset neve:** Játék indítása

**Felelős:**

**Leírás:** A *Játék indítása* gomb hatására megjelenik az űrhajóválasztó képernyő.

**Előfeltétel:** -

**Utófeltétel:** Űrhajóválasztó képernyő megjelenése.

**A használati eset neve:** Űrhajó kiválasztása

**Felelős:**

**Leírás:** Megjelenik az űrhajóválasztó képernyő, ahol a játékos kiválaszthatja, hogy melyik típusú űrhajóval kíván játszani (3 típus).

**Előfeltétel:** - A *Játék indítása* gomb megnyomása.

**Utófeltétel:** A játékos a kiválasztott űrhajóval játszik majd.

**A használati eset neve:** Játék

**Felelős:**

**Leírás:** Fő használati eset. A játékos alatt a pálya halad előre, miközben ellenséges űrhajók jelennek meg a képernyőn. Az űrhajót az egérrel lehet irányítani. A játékos a bal egérgombbal lelőheti az ellenséges űrhajókat, melyek után XP-t kap. Ha a játékost eltalálják, vagy ellenséggel ütközik, az életpontjai csökkennek. 0 életpont esetén a játékos űrhajója megsemmisül, a játéknak vége szakad. Ha a játékos végigmegy a pályán, nyer.

**Előfeltétel:** Űrhajó kiválasztása.

**Utófeltétel:** Játék vége (nyertes vagy vesztes állapot).

**A használati eset neve:** Szünet

**Felelős:**

**Leírás:** Játék szüneteltetése.

**Előfeltétel:** Elindult játék.

**Utófeltétel:** Szüneteltetett játék.

**A használati eset neve:** Toplista

**Felelős:**

**Leírás:** A *Toplista* gomb megnyomásakor megjelennek az előző játékosok által elért legjobb 10 eredmény (név – pontszám formában).

**Előfeltétel: -**

**Utófeltétel:** Eredmények megjelenése.

**A használati eset neve:** Kilépés

**Felelős:**

**Leírás:** A *Kilépés* gomb megnyomásával kiléphetünk a játékból.

**Előfeltétel: -**

**Utófeltétel:** A játék ablak bezáródik.

## Nem funkcionális követelmények

**Fejlesztési módszertan:** Vízesés modell

**A fejlesztéshez szükséges hardver:**

**A fejlesztéshez használt szoftverek:**

* *Operációs rendszer:* Windows XP, 7, 8
* *Követelmény elemzés:*Word szövegszerkesztővel, LO Writer
* *CASE eszköz:* Enterprise Architect
* *C# fejlesztőeszköz:* Visual Studio

**A futtatáshoz szükséges operációs rendszer:** Windows XP, 7, 8

**A futtatáshoz szükséges hardver:** Operációs rendszerek szerint megadva

**Egyéb követelmények:** Intuitív felhasználói felület, könnyű kezelhetőség