## **Руководство оператора**

**АННОТАЦИЯ**

В данном программном документе приведено руководство оператора по применению и эксплуатации игрового приложения «Passing», являющегося продуктом сферы компьютерных развлечений.

В данном программном документе, в разделе «Назначение программы» указаны сведения о назначении программы и информация, достаточная для понимания функций программы и ее эксплуатации.

В разделе «Условия выполнения программы» указаны условия, необходимые для выполнения программы (минимальный состав аппаратных и программных средств и т.п.).

В данном программном документе, в разделе «Выполнение программы» указана последовательность действий оператора, обеспечивающих загрузку, запуск, выполнение и завершение программы, приведено описание функций, формата и возможных вариантов команд, с помощью которых оператор осуществляет загрузку и управляет выполнением программы, а также ответы программы на эти команды.

Оформление программного документа «Руководство оператора» произведено по требованиям ЕСПД (ГОСТ 19.101-77 [[1]](#footnote-1)1), ГОСТ 19.103-77 [[2]](#footnote-2)2), ГОСТ 19.104-78\* [[3]](#footnote-3)3), ГОСТ 19.105-78\* [[4]](#footnote-4)4), ГОСТ 19.106-78\* [[5]](#footnote-5)5), ГОСТ 19.505-79\* [[6]](#footnote-6)6), ГОСТ 19.604-78\* [[7]](#footnote-7)7)).

1. **Назначение программы**
   1. **Функциональное назначение программы**

Функциональным назначением игрового приложения «Passing» является ведение пользователем игрового процесса в развлекательных и обучающих целях.

* 1. **Эксплуатационное назначение программы**

Игровое приложение предназначено для эксплуатации в МГОТУ ККМТ.

Конечными пользователями программы является студенты и преподаватели МГОТУ ККМТ.

* 1. **Состав функций**

**1.3.1. Функция управления передвижением горячими клавишами**

После запуска игрового приложения игрок получает возможность управления передвижением персонажа горячей клавишей пробел либо тап по сенсорному экрану.

**1.3.2. Функция управления элементами геймплея горячими клавишами**

После запуска игрового приложения игрок получает возможность открывать и управлять элементами геймплея горячими клавишами пробел(персонаж поднимается вверх), тап по сенсору(персонаж поднимается вверх).

**1.3.3. Функция сохранения игрового процесса**

После выхода из игры игровой процесс сохраняется, и игрок после повторного запуска начинает играть с места сохранения.

1. **Условия выполнения программы**
   1. **Минимальный состав аппаратных средств**

Устойство на платформе Android с версией не менее 5.1

Устройство на платформе iOS версией не менее 9

* 1. **Требование к персоналу (пользователю)**

Конечный пользователь программы должен обладать практическими навыками работы с графическим пользовательским интерфейсом.

1. **Выполнение программы**
   1. **Загрузка и запуск программы**

Запуск игрового приложения «Passing» осуществляется посредством открытия исполняемого файла в корневой директории программы. Также допускается создания ярлыка исполняемого файла для запуска программы.

* 1. **Выполнение программы**
  2. **Завершение работы программы**

1. 1) ГОСТ 19.101-77 ЕСПД. Виды программ и программных документов [↑](#footnote-ref-1)
2. 2) ГОСТ 19.103-77 ЕСПД. Обозначение программ и программных документов [↑](#footnote-ref-2)
3. 3) ГОСТ 19.104-78\* ЕСПД. Основные надписи [↑](#footnote-ref-3)
4. 4) ГОСТ 19.105-78\* ЕСПД. Общие требования к программным документам [↑](#footnote-ref-4)
5. 5) ГОСТ 19.106-78\* ЕСПД. Общие требования к программным документам, выполненным печатным способом [↑](#footnote-ref-5)
6. 6) ГОСТ 19.505-79\* ЕСПД. Руководство оператора. Требования к содержанию и оформлению [↑](#footnote-ref-6)
7. 7) ГОСТ 19.604-78\* ЕСПД. Правила внесения изменений в программные документы, выполненные печатным способом [↑](#footnote-ref-7)