**Создание технического анализа для разрабатываемого программного обеспечения “ МОЗАИКА ”**

1. **Введение.  
   *Цели технического анализа:*** определить необходимые шаги и ресурсы для разработки игрового приложения “Мозаика”.  
     
   ***Задачи:***Создание игры “Мозаика”, представляющая собой пазл.

***Обзор текущего состояния проекта или системы:***Продук находится в состоянии разработки.

1. **Описание требований.**

***Описание требуемого функционала:***Игра должна представлять собой трехуровневый квест, где необходимо подобрать комбинацию клавиш, чтобы собрать картинку.

1. **Анализ сложности.**

a) *Графика и дизайн*: создание красивой и привлекательной графики для игры требует много времени и усилий. Необходимо разработать разнообразные уровни, персонажей, фоны и другие элементы игры.

b)*Механика игры:* игровая механика "мозаики" должна быть интересной и увлекательной для игроков. Разработка уровней с различными сложностями и заданиями также требует тщательного планирования.

c)*Интеграция функций:* для создания полноценного игрового приложения "мозаика" необходимо интегрировать различные функции, такие как сохранение прогресса игрока, мультиплеерный режим, покупки внутри приложения и другие.

d)*Тестирование:* чтобы обеспечить стабильную работу игры на различных устройствах и операционных системах, необходимо провести тщательное тестирование приложения.

e)*Монетизация:* разработка стратегии монетизации игрового приложения "мозаика" также является важным аспектом, который требует анализа рынка и поведения пользователей.

1. **Планирование и распределение работ**

***Этапы работ:***

1. *Изучение документации игрового приложения* - 6 дня.

2. *Разработка и ручное тестирование* - 10 дней.

3. *Интеграционное тестирование* - 5 дней.

4. *Отладка и устранение возможных проблем* - 4 дня.

1. **Анализ рисков и стратегии управления ими.  
   *Риски:***

* *Риск задержки в сроках:* Возможны задержки из-за изменений в требованиях, проблем с кодом или дизайном, или других факторов.
* *Риск недостаточного качества:* Если игра не соответствует ожиданиям пользователей, это может привести к низкой оценке и негативным отзывам.
* *Риск конкуренции:* На рынке игровых приложений большая конкуренция, и ваше приложение может столкнуться с жесткой конкуренцией.

***Стратегии:***

* необходимо разработать гибкий план проекта с запасом времени на случайные задержки.
* нужно проводить тщательное тестирование приложения на всех этапах разработки.
* необходимо провести анализ конкурентов, выделить уникальные особенности вашего приложения и разработать маркетинговую стратегию.

1. **Документирование результатов.**

***Документация:*** Создается документ, содержащий подробное описание всех этапов разработки, оценку времени, затрат и ресурсов, а также идентификацию рисков и способы их управления.

1. **Обсуждение и согласование.**

***Участники:****Разработчик:* Маруняк Ева Константиновна   
*Заказчик:*

1. **Итерации и обновления.**При выявлении новых требований или рисков необходимо обновить документ технического анализа и повторно провести процесс согласования.