**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение**

**высшего профессионального образования**

**«Омский государственный технический университет»**

**Кафедра «Автоматизированные системы обработки информации и управления»**

**ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ**

**1. Введение**

Игра “Мур@вьишки» симулятор муравейника, которым игрок управляет. Цель игры: Стать успешной колонией муравьёв. Критерий победы: Достижение N муравьёв, M ресурсов и уничтожить другие муравейники.

**2. Назначение**

Игра предназначена для развития навыков стратегического мышления.

**3. Требования к программе или программному изделию**

*3.1. Требования к функциональным характеристикам*

Пользователь может:

* строить комнаты в муравейники;
* улучшать характеристики комнат;
* изменять их тип и разрушать;
* посылать муравьёв в лес, где они находят пищу и др. ресурсы, охотятся, воюют с др. насекомыми;
* улучшать муравьев и муравейник с помощью исследований за ресурсы.

*3.2. Требования к информационной и программной совместимости.*

Система должна работать под управлением ОС Windows.

**ЗАКАЗЧИК** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ преподаватель Калекин Д.В.

**ИСПОЛНИТЕЛЬ:** \_\_\_\_\_\_\_\_ студент гр. ИВТм-142 А.С. Завальный

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ студент гр. ИВТм-142 К.В. Снурницын

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ студент гр. ИВТм-142 В.М. Тюшин

**Дата** “ \_\_\_ ” \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2015 г