

Техническое задание по разработке игры

Оглавление

1. Введение

2. Общие сведения

2.1 Назначение программы

2.2 Жанр

2.3 Используемые технологии

3. Задание

3.1 Требования к программе или программному изделию

3.1.1 Геймплей

1. Введение

Данное техническое задание описывает требования по разработке приложения с графическим интерфейсом

2. Общие сведения

2.1 Назначение программы

Данная игра имеет развлекательный характер

2.2 Жанр

Аркада

2.3 Используемые технологии

~ Язык программирования Python

~ Библиотека для создания игр pygame

~ СУБД SQLite

3. Задание

3.1 Геймплей

3.1.1 При входе в игру пользователя встречает загрузочный экран с двумя кнопками:

~ Первая кнопка является кнопкой для запуска уровня

~ Вторая кнопка является кнопкой для просмотра общей статистики

3.1.2 Уровень

~ Игрок появляется на карте в случайном месте

~ Карта представляет собой город, в котором расположены две основные локации:

➤ Магазин продуктов

➤ Пиццерия

~ У игрока есть заготовленный список покупок и инвентарь фиксированного объема (соответствует количеству товаров в списке покупок)

~ Игроку необходимо добраться до магазина, собрать нужные товары, добраться до пиццерии, приготовить пиццу, доставить пиццу до случайного места на карте

~ Необходимо на карте подсвечивать кратчайший путь от игрока до нужной локации

~ После завершения доставки пиццы необходимо подсчитать статистику на основе затраченного времени на выполнение заказа.

1.1.1 Магазин продуктов

- ~ При входе в магазин продуктов игроку представлены полки со всеми продуктами доступными в игре
- ~ Чтобы положить продукт в инвентарь, игроку необходимо подойти к нужной полке, нажать необходимое сочетание клавиш

1.1.2 Пиццерия

- ~ При входе в пиццерию игроку основа для пиццы, игроку необходимо поместить собранные им ранее ингредиенты на основу для пиццы, путем перетаскивания их из инвентаря