

Московская Школа Программистов

УТВЕРЖДАЮ

Ученик МШП Юсифов Тимур

Bombberman

Руководство пользователя

ЛИСТ УТВЕРЖДЕНИЯ

СОГЛАСОВАНО

Ученик МШП Козырев Пётр

Ученик МШП Калинин Виталий

Ученик МШП Поздняков Александр

Ученик МШП Виноградов Антон

Ученик МШП Айтаза Акылгали

Московская Школа Программистов

Bombberman

Руководство пользователя

Листов: 10

2019

Аннотация

Настоящий документ является руководством пользователя по эксплуатации игры Bomberman.

В данном руководстве приводится техническое описание продукта:

Настоящий документ разработан в соответствии с ГОСТ 19 «Единая система программной документации (ЕСПД)» — в части общих требований и правил оформления программных документов.

Содержание

Аннотация	2
1. ВВЕДЕНИЕ	4
1.1. Область применения.....	4
1.2. Краткое описание возможностей	4
1.3. Уровень подготовки пользователя.....	4
1.4. Перечень эксплуатационной документации.....	4
2. НАЗНАЧЕНИЕ И УСЛОВИЯ ПРИМЕНЕНИЯ	5
3. ПОДГОТОВКА К РАБОТЕ	6
3.1. Состав и содержание дистрибутивного носителя данных	6
3.2. Порядок загрузки данных и программ.....	6
3.3. Порядок проверки работоспособности	6
4. ОПИСАНИЕ ОПЕРАЦИЙ.....	7
5. АВАРИЙНЫЕ СИТУАЦИИ.....	8
6. РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОСВОЕНИЮ	9
7. ТЕРМИНЫ И СОКРАЩЕНИЯ.....	10

1. ВВЕДЕНИЕ

1.1. Область применения

Сфера компьютерных игр.

1.2. Краткое описание возможностей

Управление главным героем игры

Установка бомб

Уничтожение противников

1.3. Уровень подготовки пользователя

Основные требования:

- наличие навыков пользования клавиатурой

Дополнительные требования:

- знание игр серии Bomberman

1.4. Перечень эксплуатационной документации

Пользователю необходимо в главном меню перейти в раздел "Управление" для ознакомления с инструкцией к игре.

2. НАЗНАЧЕНИЕ И УСЛОВИЯ ПРИМЕНЕНИЯ

Данная игра назначена для:

эксплуатации на персональных компьютерах;

Персональный компьютер должен иметь технические параметры не ниже калькулятора

3. ПОДГОТОВКА К РАБОТЕ

3.1. Состав и содержание дистрибутивного носителя данных

Для работы с игрой необходимо следующее программное обеспечение:
операционная система Windows 10 / Linux;
среда разработки PyCharm 2019.2.5 (Community Edition)

3.2. Порядок загрузки данных и программ

Необходимо загрузить проект с <https://gitlab.informatics.ru/2019-2020/online/s101/group-04/bombberman.git>

3.3. Порядок проверки работоспособности

Убедиться, что у вас есть необходимое количество оперативной памяти

4. ОПИСАНИЕ ОПЕРАЦИЙ

Запись в файл, загрузка с файла, обработка и отрисовка экрана

Использование модуля `pygame`.

Очки, полученные в конце игры записываются в `score.txt`

Очки предыдущих игроков загружаются из `score.txt`

Обработка экрана, отрисовка объектов, выполнение действий исполнено с помощью функций и методов библиотеки `pygame`.

Требуется установленный пакет на интерпретаторе `python`

5. АВАРИЙНЫЕ СИТУАЦИИ

В случае изменения данных на исходном коде возможна остановка программы с критической ошибкой.

6. РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОСВОЕНИЮ

Вы можете выбрать уровни в разделе "Выбор уровня"

Рекомендация новичку начинать игру с первого уровня

7. ТЕРМИНЫ И СОКРАЩЕНИЯ

Термин	Полная форма