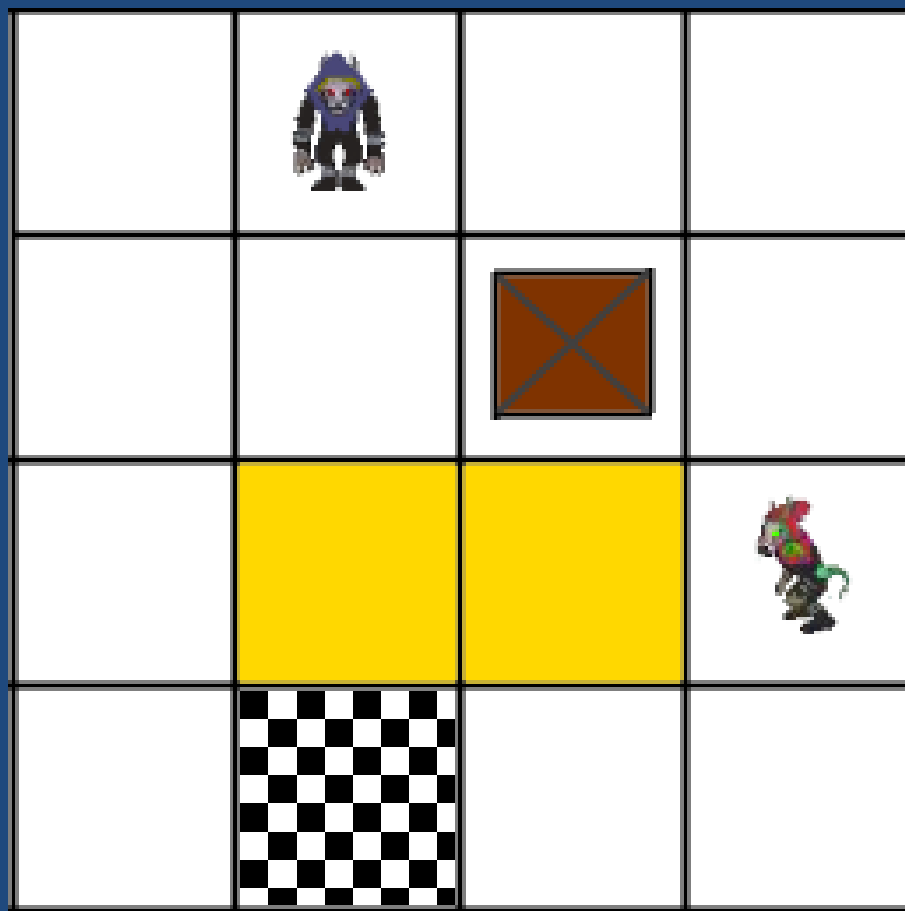


Фролов Владимир
Цыганова Анна
Шилович Денис
Кушнир Василий
Ким Денис
Рогозин Степан

Логический платформер (стелс-экшн)

Инструктор: Димитров Вячеслав Михайлович
Куратор: Кулаков Кирилл Александрович
Заказчик: Матюшичев Константин Викторович

Описание приложения



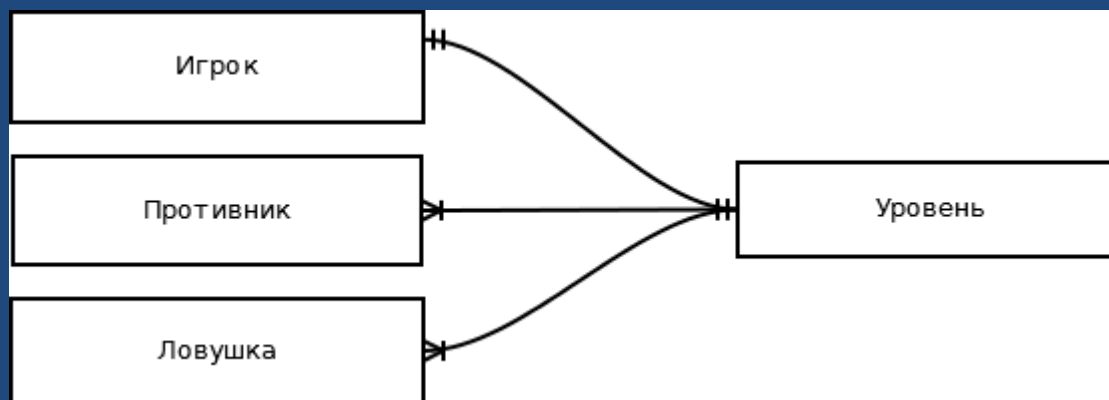
Функциональные требования

- Наличие главного меню, меню паузы, меню рестарта.
- На уровне игрок управляет персонажем с помощью клавиатуры, используя клавиши для перемещения вверх, вниз, вправо и влево.
- Поле зрения противника рассчитывается в зависимости от его положения и направления движения с учетом укрытий.
- При попадании игрока в поле видимости противника объявляется поражение.

Основное ограничение:

Движение всех объектов происходит по ячейкам уровня.

Модель предметной области

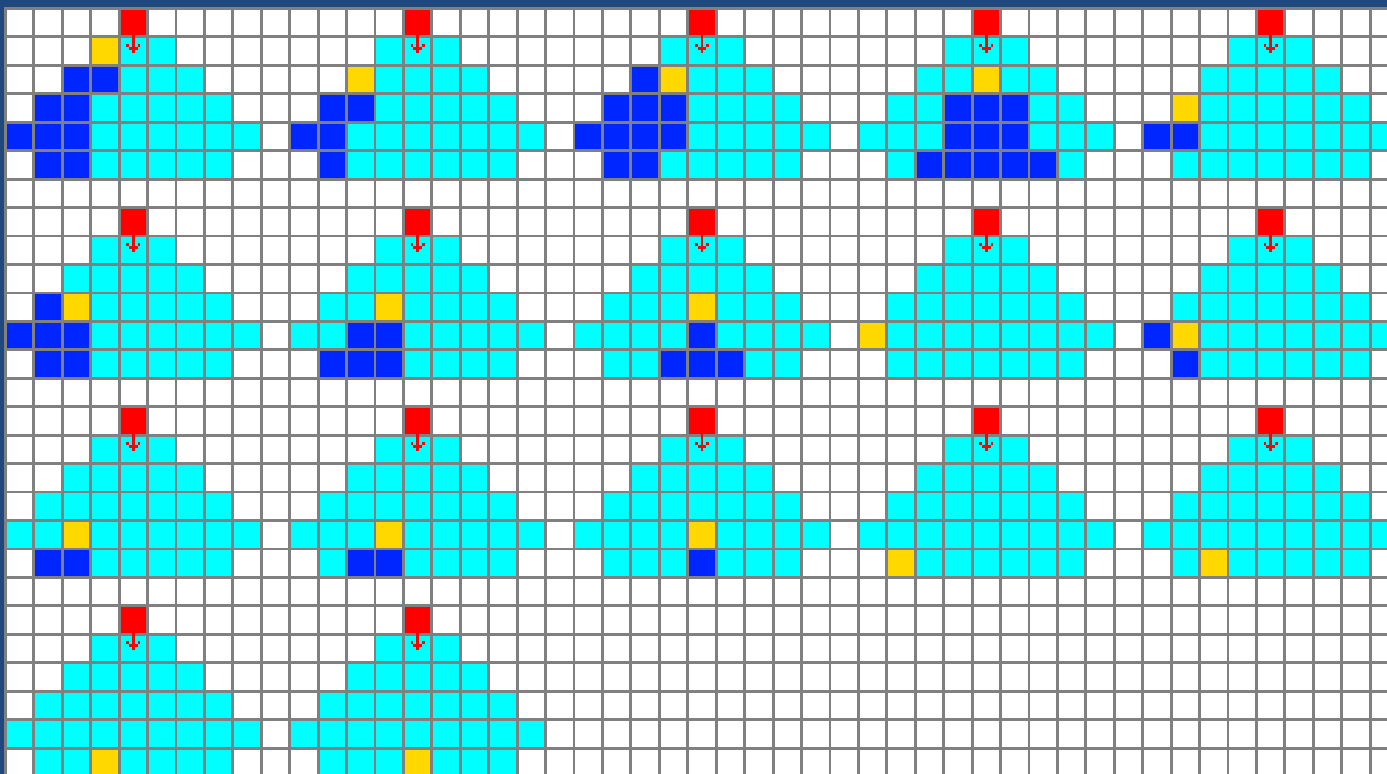


Обозначения:

|| — || Связь один к одному

|| — } Связь один ко многим

Поле зрения противника



Архитектура приложения

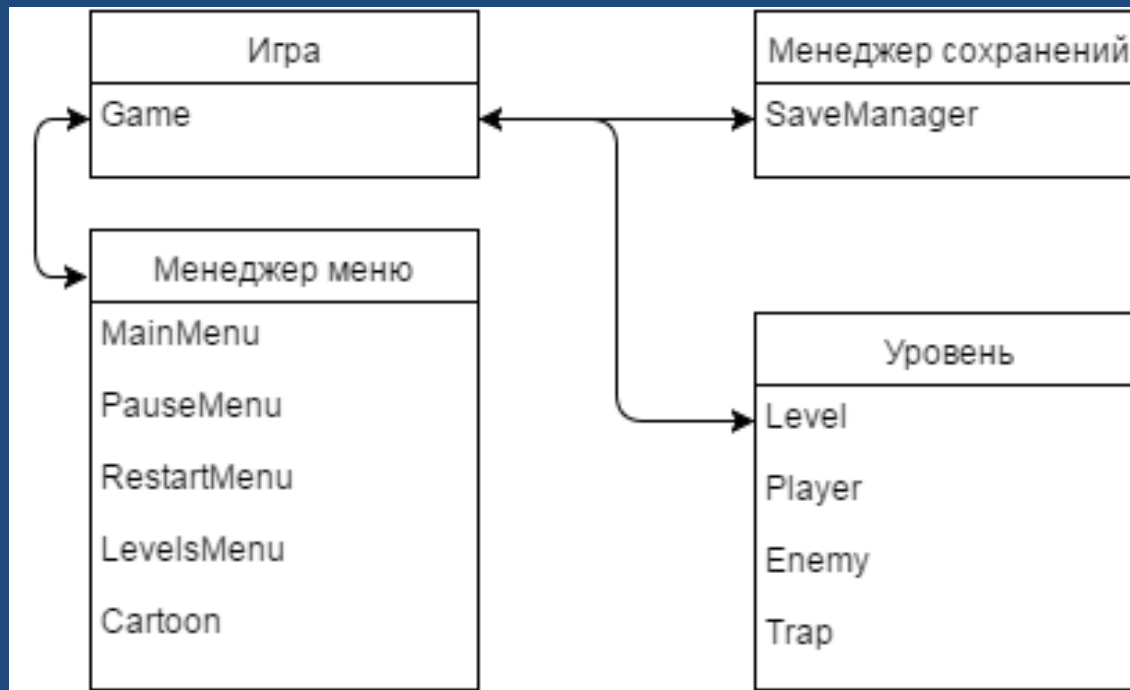
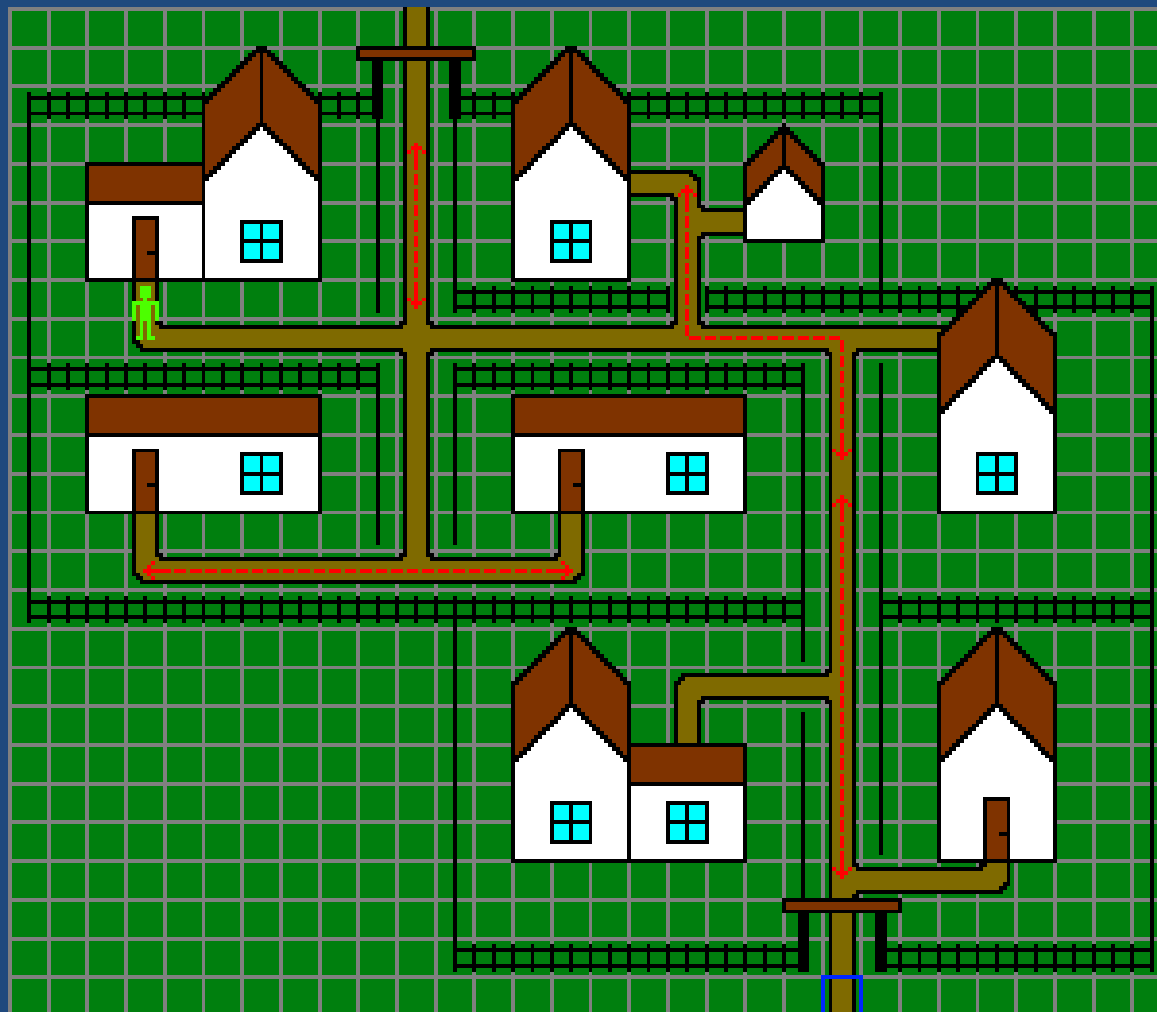


Схема уровня



Фролов Владимир

- Менеджер проекта
- Высокоуровневая архитектура системы
- Проект архитектуры
- Основные структуры данных
- Кодирование и тестирование модулей
Game, Level, Player
- Интеграционное тестирование

PP	RE	PR	CO	TE	ME	Другое	Итого
8	16	42	23	32	40.5	30.5	192

Цыганова Анна

- Разработчик проекта
- Создание сюжета игры
- Создание графики приложения
- Проектирование интерфейса пользователя
- Кодирование и тестирование модулей MainMenu и PauseMenu
- Аттестационное тестирование
- Руководство пользователя

PP	RE	PR	CO	TE	ME	Другое	Итого
1	0.5	25.5	18.5	9.5	64.5	41.5	161

Шилович Денис

- Разработчик проекта
- Создание сюжета игры
- Разработка поуровневого сюжета игры и художественное наполнение игры
- Кодирование и тестирование модулей Render и SaveManager
- Аттестационное тестирование
- Руководство пользователя

PP	RE	PR	CO	TE	ME	Другое	Итого
4.5	9.5	15.5	23	0	61	79.5	193

Рогозин Степан

- Разработчик проекта
- Функциональные требования
- Функциональная модель
- Алгоритм расчёта поля зрения противника
- Схема первого уровня
- Кодирование и тестирование модулей Enemy и Trap

PP	RE	PR	CO	TE	ME	Другое	Итого
8	39	3	36.5	13	48.5	7	155

Ким Денис

- ⦿ Разработчик проекта
- ⦿ Критерии аттестации системы
- ⦿ Модель пользователя
- ⦿ Проект подсистем
- ⦿ Аттестационное тестирование
- ⦿ Трассируемость требований и тестов
- ⦿ Кодирование и тестирование модулей RestartMenu и Cartoon

PP	RE	PR	CO	TE	ME	Другое	Итого
2	8	29	18	18	48.5	21.5	145

Временные ресурсы

Участник	ME	LC	PP	PR	DO	CO	TE	AD	TM	RE	RD	Итого
Цыганова Анна	64.5	3.5	1	25.5	1	18.5	9.5	12.5	20.5	0.5	4	161
Шилович Денис	61	1.5	4.5	15.5	4	23	0	18	8	9.5	48	193
Кушнир Василий	51.5	3.5	5	0	15	15	12	6.5	3.5	21.5	7	113.5
Фролов Владимир	40.5	1.5	8	42	2.5	23	32	16	5	16	5.5	192
Рогозин Степан	48.5	1.5	8	3	0	36.5	13	2	2	39	1.5	155
Ким Денис	48.5	0	2	29	2	18	18	7	4	8	8.5	145
Итого	319	11.5	27.5	123	24.5	119	68,5	55	43	86.5	74.5	959.5

Метрики документации

Документ	Количество слов	Количество символов	Изображения	Таблицы	Страницы
План проекта	710	5614	1	0	4
Спецификация требований	1940	13808	19	0	15
Документ проектирования	2878	26959	9	1	25
План тестирования	3329	25645	0	1	16
Руководство пользователя	761	4965	8	0	10
Всего	9618	76991	37	2	70

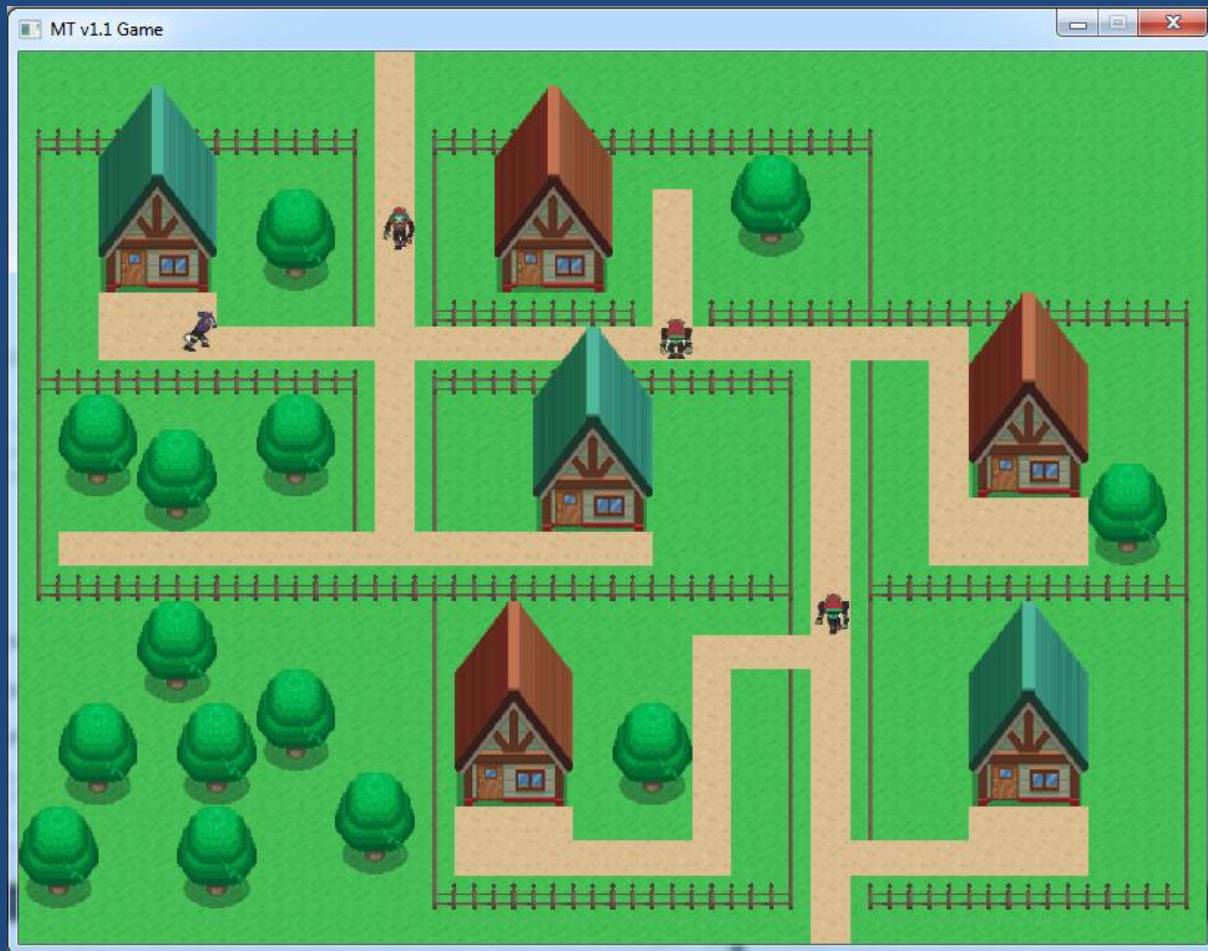
Метрики кода

Модуль	Файлы	Пустые строки	Комментари и	Строки кода
Game	3	36	49	252
MainMenu	2	42	27	243
PauseMenu	2	16	17	87
RestartMenu	2	18	16	95
LevelsMenu	2	26	21	115
Cartoon	2	14	11	103
SaveManager	2	15	14	105
Level	2	43	34	422
Player	2	31	25	307
Enemy	2	39	21	684
Trap	2	32	28	372
Всего	23	312	263	2785

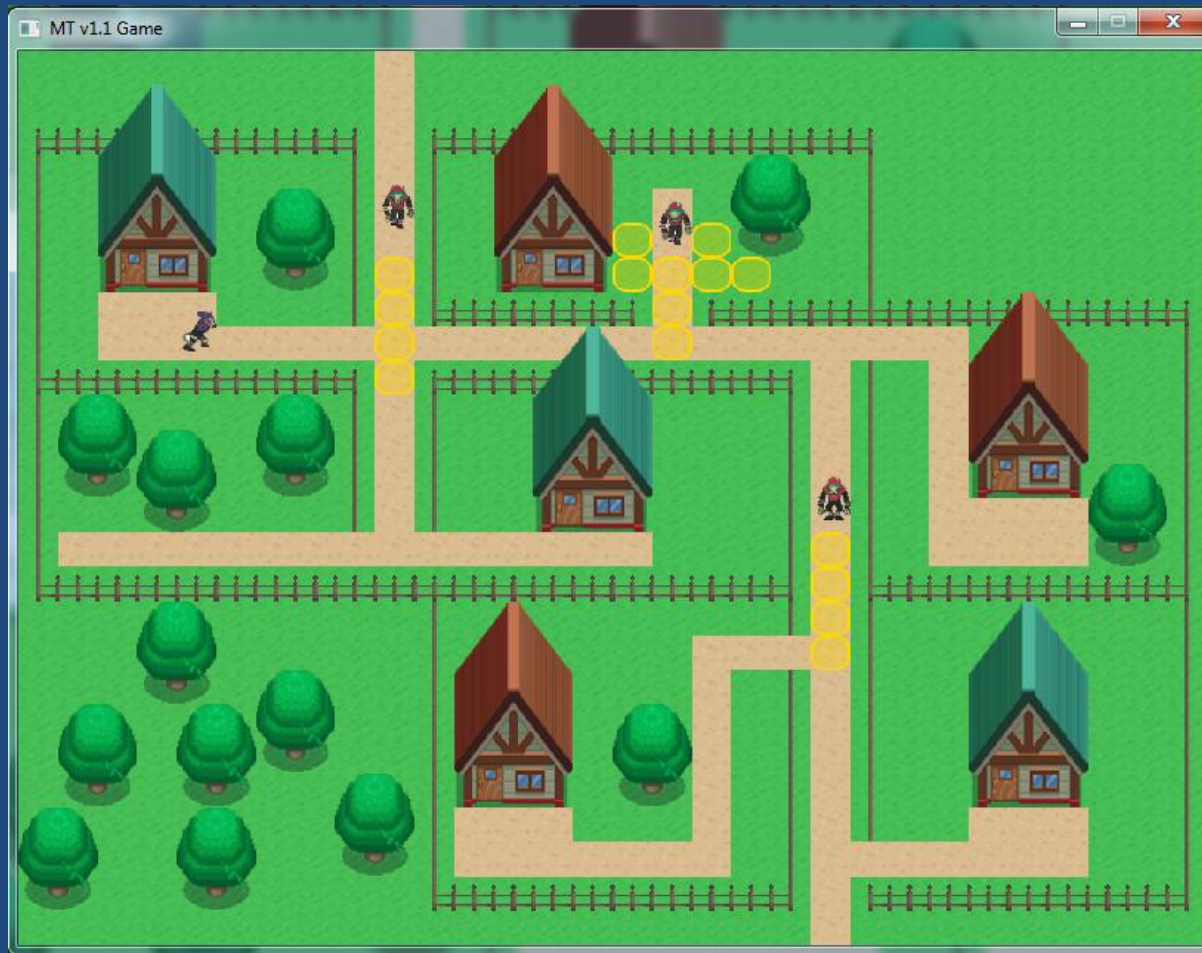
Метрики тестирования

Тесты	Всего	Пройдено	Успешно	Неуспешно
Аттестационные	15	12	10	2
Блочные	40	49	36	13
Интеграционные	25	27	22	5

Итоговый результат



Итоговый результат



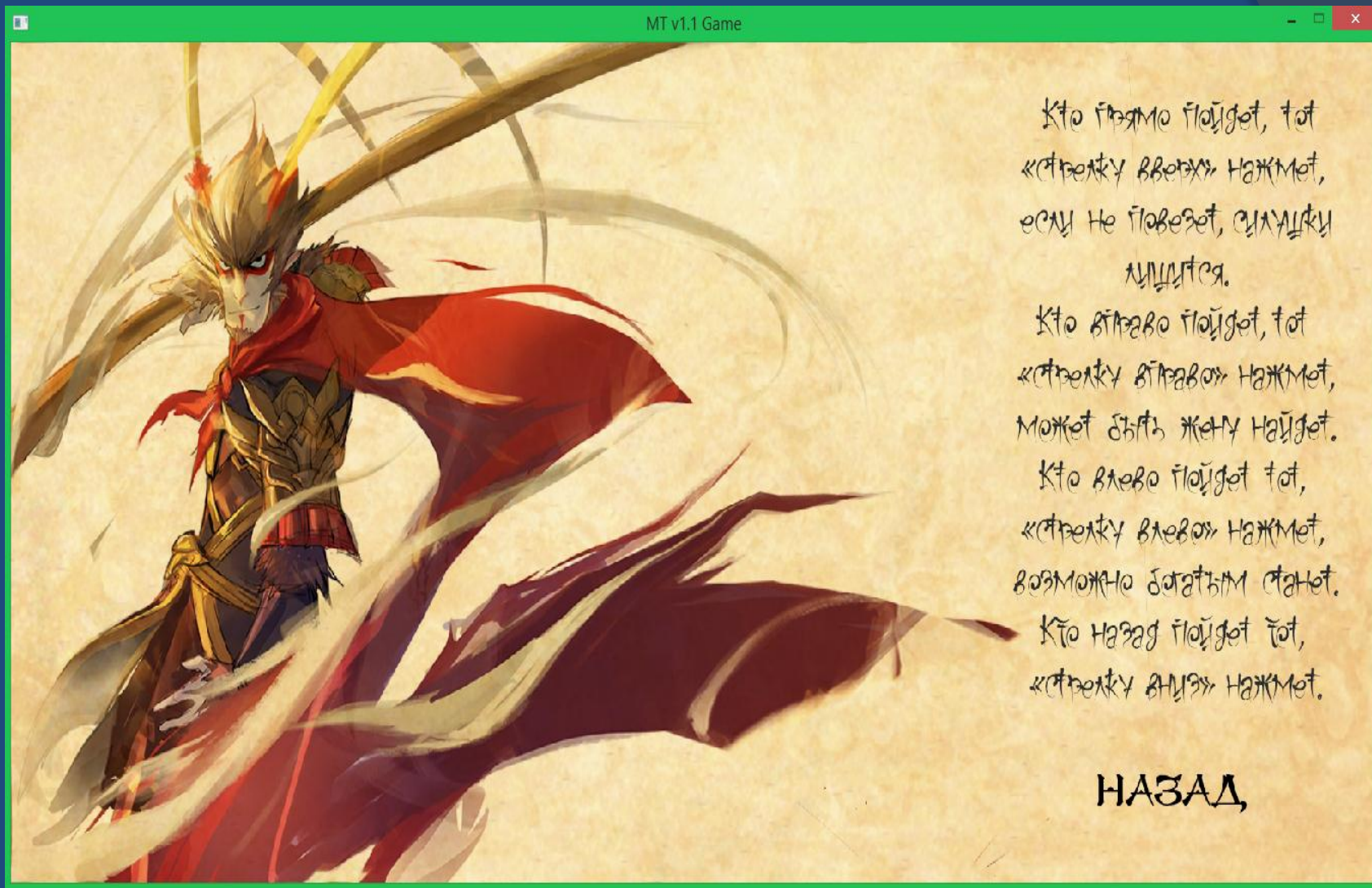
Итоговый результат



Итоговый результат



Итоговый результат



Кто вперед пойдет, тот
«спешку вперед» нажмет,
если не повернет, силушки
улетят.

Кто назад пойдет, тот
«спешку назад» нажмет,
может быть жалу найдет.

Кто влево пойдет тот,
«спешку влево» нажмет,
возможно другим стает.

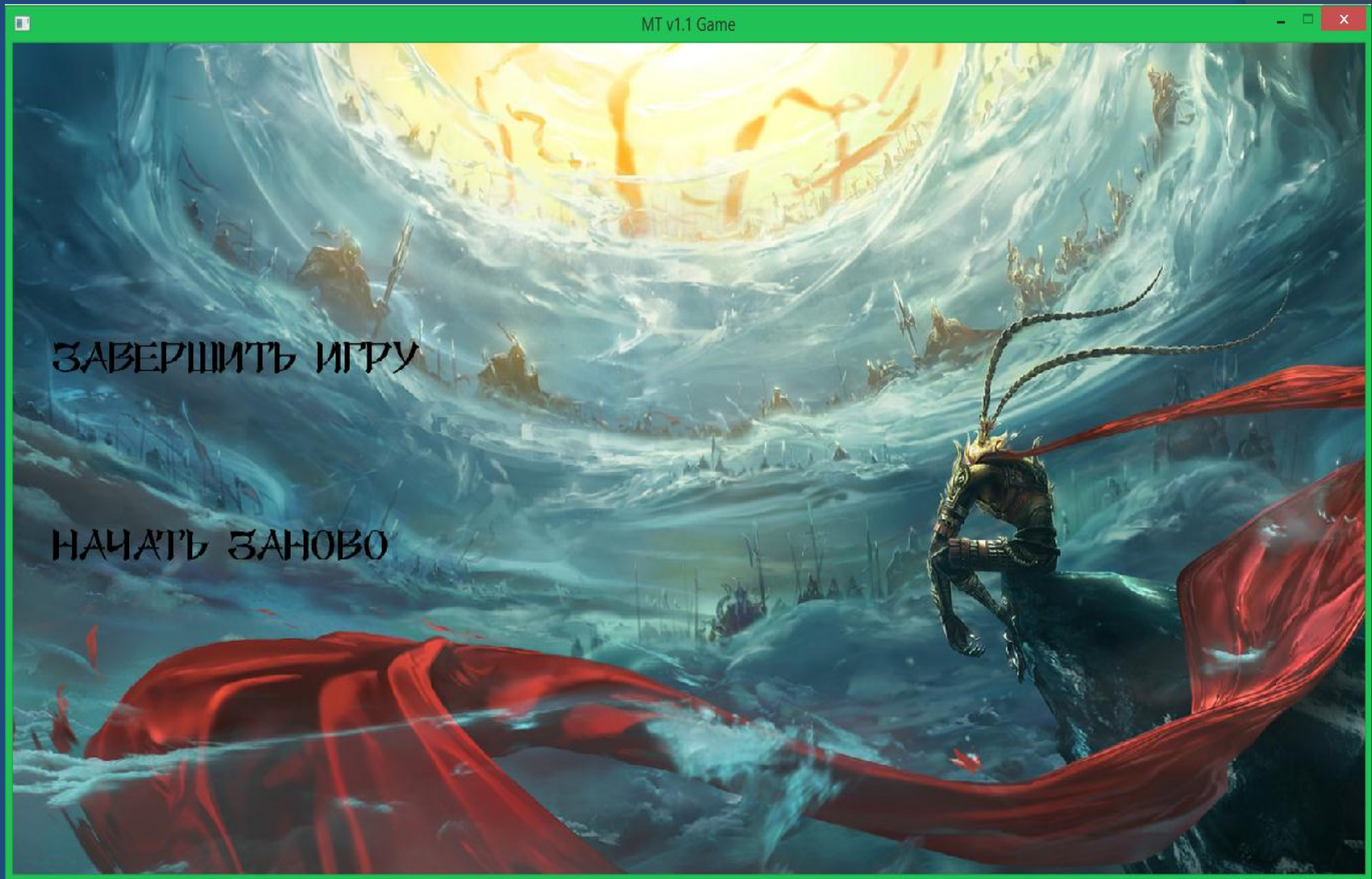
Кто назад пойдет тот,
«спешку назад» нажмет.

НАЗАД,

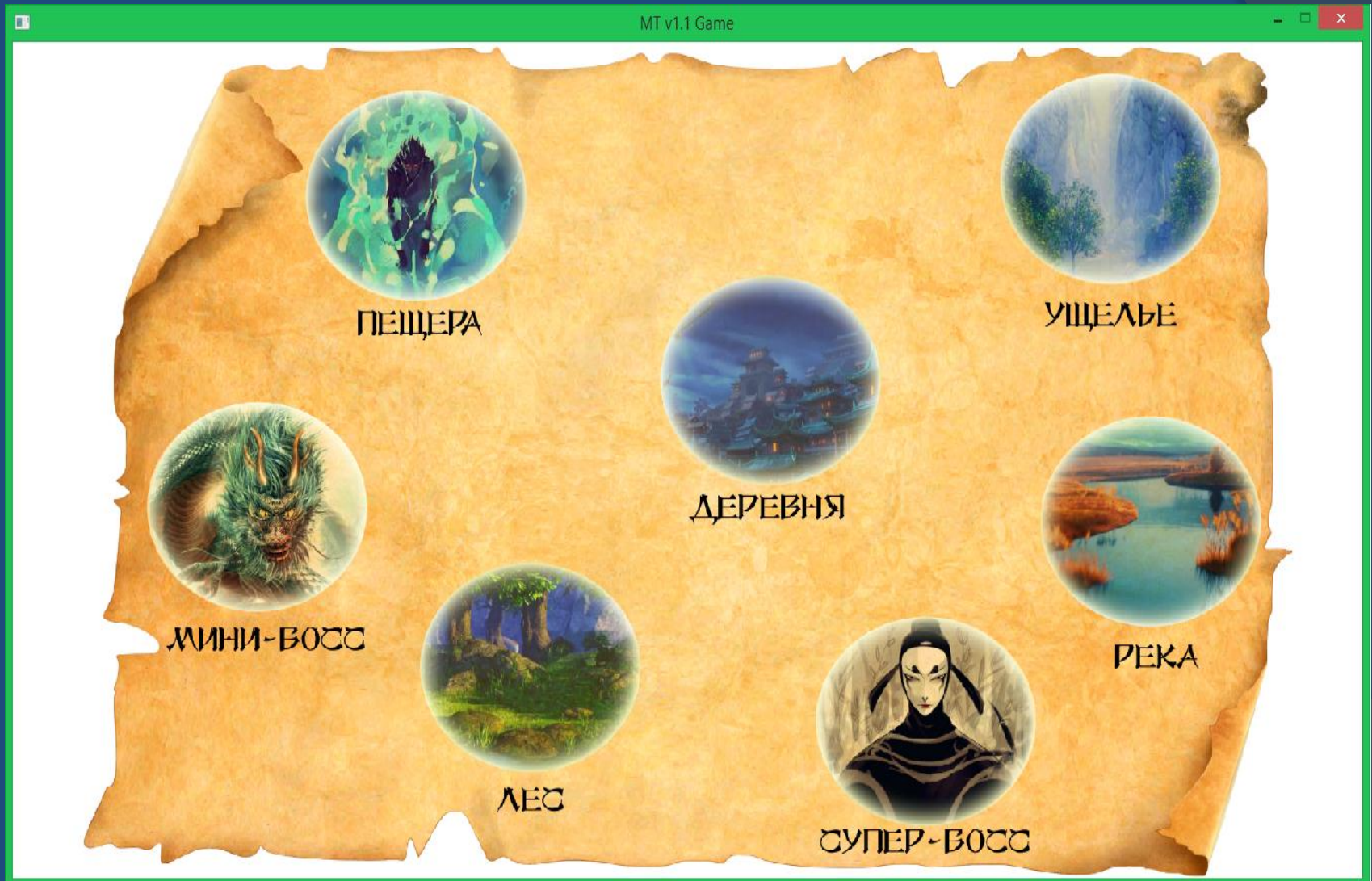
Итоговый результат



Итоговый результат



Итоговый результат



Спасибо за внимание!