

Instytut Informatyki Uniwersytetu Wrocławskiego

Kamil Galik, Wiktoria Kuna

D&Direct

Specyfikacja Wymagań

Wrocław, 24 października 2022
Wersja 1.0

Tabela 1. Historia zmian przeprowadzonych w dokumencie

Data	Nr Wersji	Opis	Autor
22.11.2022	0.1	Utworzenie dokumentu	Wiktoria Kuna
23.11.2022	0.2	Korekta dokumentu	Kamil Galik
24.11.2022	1.0	Korekta dokumentu	Wiktoria Kuna

Spis treści

1. Wprowadzenie	3
1.1 Cel dokumentu	3
2. Historyjki użytkownika	3
2.1 Perspektywa Dungeon Mastera I	3
2.2 Perspektywa Dungeon Mastera II	3
2.3 Perspektywa gracza I	3
2.4 Perspektywa gracza II	3
3. Wymagania funkcjonalne	4
3.1 Terminarz sesji D&D	4
3.2 Karty postaci	4
3.3 Mapy	4
3.4 System walki	4
3.5 Inne	5
4. Wymagania нефункционалне	5
4.1 Kompatybilność z wykorzystywanymi narzędziami	5
4.2 Intuicyjny interfejs	5
4.3 Wydajność rozgrywki	5
4.4 Płynna grupowa rozrywka	5
4.5 Łatwość użycia	5

1. Wprowadzenie

1.1 Cel dokumentu

Dokument przedstawia sprecyzowanie wymagań wobec aplikacji D&Direct. Zawiera historyjki użytkownika, wymagania funkcjonalne i wymagania niefunkcjonalne.

2. Historyjki użytkownika

2.1 Perspektywa Dungeon Mastera I

Jako Dungeon Master chcę mieć możliwość prowadzenia kalendarza rozgrywanych przeze mnie sesji, żeby prowadzić wiele rozgrywek komfortowo i nie zapomnieć o przygotowaniach do żadnej z nich.

2.2 Perspektywa Dungeon Mastera II

Jako Dungeon Master chcę zachować stan prowadzonej rozgrywki, żeby w prosty sposób móc ją potem kontynuować.

2.3 Perspektywa gracza I

Jako gracz rozgrywek D&D chcę korzystać z jak najmniejszej liczby platform podczas gry, żeby nie zaburzyć immersji w rozgrywkę.

2.4 Perspektywa gracza II

Jako gracz D&D chcę móc w prosty sposób stworzyć kartę swojej postaci, żeby jak najmniej czasu spędzić na technicznej części rozgrywki.

3. Wymagania funkcjonalne

3.1 Terminarz sesji D&D

- System powiadomień o nadchodzących sesjach, informujących o zmianach bądź nowych wydarzeniach.
- Operacje CRUD na obiekcie sesji. Obsługa elementów sesji takich jak: data, lista uczestników, lista bohaterów wraz z ich pozycjami, notatki, etap rozgrywki, mapa i jej aktualny stan.
- Sprawdzanie i informowanie o kolizjach przy próbie dodania gracza do rozgrywki (o ile wyraził zgodę na udostępnienie terminarza).

3.2 Karty postaci

- Operacje CRUD na karcie postaci.
- Walidacja statystyk postaci. Algorytm pozwalający na to, by postaci w rozgrywce pozostały wyważone.
- Możliwość wybrania postaci z pre-generowanych kart.
- Możliwość dodania notatek do postaci - dla gracza i mistrza gry.
- Możliwość dodania biografii.
- Możliwość dodania awatara postaci.
- Zarządzanie ekwipunkiem.

3.3 Mapy

- Umożliwienie korzystania z narzędzia do tworzenia map wewnątrz aplikacji D&Direct.
- Możliwość wykorzystania gotowych map w formatach png/jpg/pdf.
- Aktywne wyłączenie/włączenie obszarów. Ukrywanie obszarów, do których gracze nie mają wstępu.
- Dynamiczne oświetlenie ograniczające pole widzenia gracza.
- Funkcja pozwalająca zmierzyć dystans na mapie.
- Możliwość rysowania po mapie. Rysowanie może odbywać się zarówno na prywatnej jak i współdzielonej przestrzeni.

3.4 System walki

- Operacje CRUD na potworach (implementacja potworów może być szczególną implementacją postaci).
- Parametryzacja walki. Możliwość dodania spersonalizowanych przeliczników do walki wpływających na np. zadawane obrażenia.
- Implementacja ataku opierająca się na wybraniu atakowanej postaci, rodzaju ataku i rzucie kością.
- Implementacja obrony opierająca się na rzucie kością i skonfrontowaniu wyrzuconej liczby z wymaganą wartością na powodzenie operacji.
- Implementacja ruchów indywidualnych dla postaci.

3.5 Inne

- Możliwości utworzenia użytkownika. Logowanie, walidacja, etc.
- Tworzenie rozgrywki i zapraszanie do niej innych użytkowników.
- Wgląd użytkownika w dostępne w bazie mapy i karty postaci.

4. Wymagania niefunkcjonalne

4.1 Kompatybilność z wykorzystywanymi narzędziami

D&Direct zakłada integrację zewnętrznych aplikacji. Z tego powodu należy postawić na stabilność narzędzi, z których korzystamy. Ważne jest również, by przeprowadzać kontrolę wersji.

4.2 Intuicyjny interfejs

Ze względu na to, że rozgrywki D&D mogą zawierać wiele skomplikowanych elementów, szczególnie ważnym jest, by interfejs był prosty w obsłudze i przejrzysty.

4.3 Wydajność rozgrywki

D&Direct potencjalnie będzie używać i operować na dość dużej ilości danych. Ważne jest, by ich obsługa nie psuła wydajności aplikacji.

4.4 Płynna grupowa rozrywka

Rozgrywki D&D odbywają się w grupach. Ważne, by wszystkie elementy takie jak, dynamiczne oświetlenia, odkrywanie obszarów map, rozpoczynanie walki, powinno odbywać się u graczy w tym samym momencie.

4.5 Łatwość użycia

Aplikacja powinna być nieskomplikowana, tak, by osoba, która dotychczas grała wyłącznie w papierowe rozgrywki D&D mogła się bezproblemowo odnaleźć.