

Langusta Bob i walka o Sprawiedliwość Społeczną

DEFINICJA

1. Definicja problemu

Program będzie grą komputerową, bazowaną na tle narastających konfliktów społecznych. Głównym celem stworzenia projektu jest umożliwienie osiągnięcia błogostanu podczas rozgrywki w dwóch wymiarach. Rozwiązanie tego problemu ma sens, ponieważ nie każdego dnia nadarza się okazja do ocalenia podwodnego świata. Adresatem projektu jest każdy, kto potrafi choć na chwilę oderwać się od szarych realiów rzeczywistości i stawić czoła niesprawiedliwości społecznej i prześladowaniu wielu gatunków zwierząt morskich.

2. Uzasadnienie zastosowania komputera do rozwiązania problemu

Wcielenie się w postać langusty nie jest możliwe w realnym świecie.

3. Cele projektu

Celami projektu są zarówno zapewnienie użytkownikowi rozrywki, jak i langustom praw obywatelskich.

4. Charakterystyka użytkownika

Typowy odbiorca projektu przypuszczalnie jest osobą w wieku średnim, o wysokim poziomie inteligencji, jak i wyrachowanym guście artystycznym.

5. Wymagania sprzętowe

- Microsoft Windows XP
- 64 MB pamięci RAM
- procesor 300 MHz
- .Net Framework 3.0

6. Środowisko tworzenia

Program zostanie stworzony przy użyciu Visual C# 2008 Express. Gra testowana będzie na systemie Microsoft Windows XP.

7. Ograniczenia projektu

Użytkownik nie może oczekiwać od projektu, iż zapewni mu on nieograniczoną przyjemność. Szacowany czas „wykorzystania” gry, po którym to nastąpi uczucie skrajnego zmęczenia, to max. 48h.

8. Strategia rozwiązania problemu

- zaprojektowanie wyglądu ogólnego, fabuły oraz interfejsu
- wykonanie grafiki
- kodowanie potrzebnych funkcji
- testowanie oraz ewentualne poprawki
- dodanie instalatora, plików pomocy

9. Priorytety realizacji projektu

- opracowanie sposobów poruszania się bohatera w 2D
- zaprogramowanie sztucznej inteligencji przeciwników
- umiejscowienie elementów nieruchomych
- wdrożenie interakcji w życie
- możliwość zapisu i wczytania gry
- dodanie ciekawych zagadnień matematycznych do fabuły
- elementy dodatkowe, mogące nie wejść w skład wersji 1.0:
- opracowanie silnika 3D i wykorzystanie go do animacji głębin oceanu
- dodatkowe etapy, m.in. „Na bezdrożach sinej dali”, oraz „Ostateczne starcie- Bob vs. Wookie Chewbacca”
- zagadnienia dotyczące matematyki na poziomie 3 kl.

10. Źródła informacji

- Encyklopedia Zwierząt Morskich, jako źródło wiedzy na temat zachowań poszczególnych gatunków w określonych sytuacjach
- literatura dotycząca programowania

11. Kryteria akceptacyjne systemu

Podstawowe kryterium: stworzenie bajkowego świata, kolidującego w magiczny sposób z rzeczywistością.