

Specyfikacja wymagań gry „Co mi zrobisz jak mnie złapiesz ?!”

Autor dokumentu: Wojciech Pantkowski Data utworzenia dokumentu: 06.11.2016 r. Wersja dokumentu: 1.0 Data ostatniej modyfikacji :06.11.2016

Spis Treści

[1.Streszczenie 3](#_Toc466330036)

[2. Ogólny opis 4](#_Toc466330037)

[2.1. Relacje do bieżących projektów: 4](#_Toc466330038)

[2.2. Funkcje i cele 4](#_Toc466330039)

[2.3. Ustalenia dotyczące środowiska 4](#_Toc466330040)

[2.4. Relacje do innych systemów 4](#_Toc466330041)

[2.5. Ogólne ograniczenia 5](#_Toc466330042)

[2.7. Opis modelu 5](#_Toc466330043)

[3. Specyficzne wymagania 5](#_Toc466330044)

[3.1. Wymagania dotyczące funkcji systemu 5](#_Toc466330045)

[3.2. Wymagania dotyczące wydajności systemu 5](#_Toc466330046)

[3.3. Wymagania dotyczące zewnętrznych interfejsów 5](#_Toc466330047)

[3.4. Wymagania dotyczące wykonywanych operacji 5](#_Toc466330048)

[3.5. Wymagania dotyczące wymaganych zasobów 6](#_Toc466330049)

[3.6. Wymagania dotyczące sposobów testowania. 6](#_Toc466330050)

[3.7. Wymagania dotyczące dokumentacji 6](#_Toc466330051)

[3.8. Wymagania dotyczące ochrony 6](#_Toc466330052)

[3.9. Wymagania dotyczące przenośności 6](#_Toc466330053)

[3.10. Wymagania dotyczące jakości 6](#_Toc466330054)

[3.11. Wymagania dotyczące niezawodności 6](#_Toc466330055)

[3.12. Wymagania dotyczące pielęgnacyjności 6](#_Toc466330056)

[3.13. Wymagania dotyczące bezpieczeństwa 7](#_Toc466330057)

[Harmonogram prac nad projektem: 7](#_Toc466330058)

1.Streszczenie

Gra powstała w celu poszerzenia znajomości bibliotek zewnętrznych języka C++. Inspiracją dla tej gry był film pt. „Skazany na shawshank”.Tematem głównym gry będzie ucieczka z więzienia a co za tym idzie pościg strażników więzienia . Bohater na swojej drodze będzie miał wiele przeszkód , które utrudnią mu realizacje jego niecnego planu. Mimo wszystko będzie mógł liczyć na pieniądze znalezione na drodze, które później będzie mógł wymieni na łapówkę dla strażnika . Jednak kiedy ucieczka mu się nie uda i policja złapie uciekiniera bez wystarczającej ilości pieniędzy trafi znowu do więzienia. Autor zastrzega sobie prawo do zmiany niniejszego dokumentu w porozumieniu z prowadzącym przedmiot „Proceduralne Języki Programowania II”, który realizowany jest na Politechnice Gdańskiej w roku akademickim 2016/2017.

2. Ogólny opis

2.1. Relacje do bieżących projektów:

Nie dotyczy

2.2. Funkcje i cele

Celem gry jest doskonalenie własnych umiejętności, pobudzenie wyobraźni oraz poznanie rynku gier .

2.3. Ustalenia dotyczące środowiska

Program zostanie napisany w języku C++ korzystając z bibliotek zewnętrznych z użyciem Visual Studio 2015.Gra zostanie przetestowana z działająca klawiaturą i głośnikami na komputerze klienta.

2.4. Relacje do innych systemów

Gra będzie współpracować ze wszystkimi systemami operacyjnymi.

2.5. Ogólne ograniczenia

Ograniczenie wielkości mapy.

2.7. Opis modelu

Autor tworzy oprogramowanie zgodnie z modelem ewolucyjnym oprogramowania. Wprowadza zmiany w funkcjonalności i architekturze programu (po uprzedniej konsultacji z osobą prowadzącą przedmiot).

3. Specyficzne wymagania

3.1. Wymagania dotyczące funkcji systemu

Gra musi działać w sposób płynny i prosty dla użytkownika.

3.2. Wymagania dotyczące wydajności systemu

Gra reaguje błyskawicznie na polecenia użytkownika.

3.3. Wymagania dotyczące zewnętrznych interfejsów

Wymagana klawiatura i głośniki wewnętrzne lub zewnętrzne .

3.4. Wymagania dotyczące wykonywanych operacji

Ruch postaci w górę ,dół i do przodu.

3.5. Wymagania dotyczące wymaganych zasobów

Nie dotyczy

3.6. Wymagania dotyczące sposobów testowania.

Do przetestowania gry potrzebny jest komputer kliencki oparty na systemie z rodziny Windows (można użyć innych systemów operacyjnych),działającej klawiatury i głośników zewnętrznych lub wewnętrznych.

3.7. Wymagania dotyczące dokumentacji

Nie dotyczy

3.8. Wymagania dotyczące ochrony

Nie dotyczy

3.9. Wymagania dotyczące przenośności

Nie dotyczy

3.10. Wymagania dotyczące jakości

Nie dotyczy

3.11. Wymagania dotyczące niezawodności

Program powinien wyświetlać stosowne komunikaty, jeśli wystąpi nieoczekiwany błąd w jego działaniu.

3.12. Wymagania dotyczące pielęgnacyjności

Nie dotyczy

3.13. Wymagania dotyczące bezpieczeństwa

Nie dotyczy

Harmonogram prac nad projektem:

22.11.15 –Stworzenie ekranu startowego.

29.11.15 – Grafika, muzyka, efekty.

6.12.15 – Ruch postaci

13.12.15 – Mapa ,poprawki błędów

20.12.15 – Dodanie efektów wizualnych, dodanie ekranu kończącego grę.

10.01.16 – Poprawki błędów, porządkowanie kodu.

17.01.16 – Sprawdzenie czy ruch jest płynny i wszystko działa.

24.01.16 – Finalne porządkowanie kodu.