

# НИТУ МИСИС

Квалификация (степень): магистр

Курс: 1

Семестр: 2

Дисциплина: Современные инструментальные средства разработки

## Отчёт по заданию: “Разработка требований к системе” (команда “Bangers”)

Участники команды:

- Альмухаметова Татьяна Сергеевна
- Андреев Савелий Дмитриевич
- Ефремова Марьяна Сергеевна
- Москвитина Лидия Степановна
- Новицкий Дмитрий Александрович
- Резников Константин Павлович

Проверил:

- Тарханов Иван Александрович

## Цели проекта

Целью данного проекта является разработка программного продукта, которое представляет собой настольную карточную игру “Бэнг” [1].

## Задачи проекта

1. Разработка технического задания и проектирования диаграммы сценариев.
2. Моделирование прототипа системы.
3. Проектирование структуры базы данных.
4. Разработка серверной части системы.
5. Разработка клиентской части системы.
6. Написание test case.
7. Тестирование системы.

## Описание функциональных требований

### 1. Главное меню.

Для комфортного использования приложения, необходимо создание главного меню игры со следующими основными пунктами:

- 1.1. “Игра с ботами” (Single-player mode)
- 1.2. “Игра онлайн” (Multi-player mode)
- 1.3. “Вход в аккаунт”
- 1.4. “Настройки игры”
- 1.5. “Справка”
- 1.6. “Обратная связь”
- 1.7. “Выход из игры”

Рассмотрим каждый из представленных пунктов более подробно.

### 2. Общий функционал во время игры (для single-player mode и multi-player mode)

- 2.1. Правила игры определяются официальными правилами карточной игры “Бэнг” [2].
- 2.2. Игрок может видеть все свои карты, которые находятся у него “на руке” и в игре, а также видеть карты других игроков, которые находятся в игре. Кроме того, игрок может узнать, сколько карт на руке имеется у других игроков.

- 2.3. Во время игры пользователь может зайти в раздел настроек, чтобы изменить их по своему усмотрению.
- 2.4. Во время игры пользователь может посмотреть внутриигровую справку для того, чтобы узнать или уточнить интересующую его информацию по игре.
- 2.5. Пользователь может покинуть игру и выйти в главное меню по своему усмотрению.

### 3. **Игра с ботами** (single-player mode)

Перед и во время игры с ботами необходимо реализовать следующий функционал:

- 3.1. Функционал перед началом игры.
  - 3.1.1. Возможность начать новую игру.
    - 3.1.1.1. Задание количества игроков (от 3-ёх до 8-ми).
    - 3.1.1.2. Задание уровня сложности игры с ботами (лёгкий, средний, тяжёлый).
    - 3.1.1.3. Получение случайной карточки с ролью (шериф, бандит, ренегат, помощник).
    - 3.1.1.4. Выбор одной из трёх случайно выбранных карт персонажей.
  - 3.1.2. Возможность продолжить одну из сохранённых ранее партий.
- 3.2. Функционал во время игры.
  - 3.2.1. Пользователь может поставить игру на паузу.
  - 3.2.2. Пользователь может сохранить текущее состояние игры, чтобы иметь возможность завершить партию в другое время.

### 4. **Игра онлайн** (multi-player mode)

- 4.1. После того, как пользователь выбрал онлайн игру, необходимо предоставить пользователю выбрать: присоединиться к одной из существующей игровой комнате, либо создать новую комнату.
- 4.2. **Создание новой комнаты.**
  - 4.2.1. Пользователь может создать новую комнату, таким образом данный пользователь становится владельцем комнаты. После создания комнаты владелец может изменить настройки данной комнаты (при этом, никто другой этого делать не может). Также владелец комнаты может в любой момент закрыть комнату, при

этом, все игроки, которые на момент закрытия находились в данной комнате, покидают её. Начинается **стадия поиска игроков**.

4.2.2. Настройки комнаты должны содержать следующие пункты:

4.2.2.1. Задание количества игроков (от 3-ёх до 8-ми).

4.2.2.2. Задание количества ботов и людей, которые будут участвовать в игре. Притом, в игре должно участвовать как минимум 2 человека (поскольку игра с одним человеком равносильна игре с ботами (single-player mode)).

4.2.3. Стадия поиска игроков длится до тех пор, пока не будет найдено достаточное количество игроков для начала игры. В случае, если набралось необходимое участников, начинается **стадия ожидания подтверждения игры**.

4.2.4. После того, как все участники комнаты подтвердят начало игры, начинается **стадия планирования**. Стадия планирования состоит из следующих пунктов:

4.2.4.1. Подтверждение полученной роли.

4.2.4.2. Выбор одной из трёх случайно выбранных карт персонажей.

4.2.5. После того, как каждый участник выбрал карту персонажей, начинается **стадия игры**.

4.3. **Присоединение к существующей комнате.**

Игрок может присоединиться к одной из существующих комнат. Таким образом, ему будет необходимо также пройти через все стадии, описанные в предыдущем подпункте, а именно: **стадия поиска игроков, стадия ожидания подтверждения игры, стадия планирования и стадия игры**. Но, стоит отметить, что на стадии поиска игроков, участник, пришедший в комнату, не может менять настройки данной комнаты.

5. **Вход в аккаунт.**

Для того, чтобы пользователю был доступен многопользовательский режим игры, необходимо предоставить пользователю следующие возможности:

5.1. **Регистрация.**

При регистрации пользователю должна быть предоставлена специальная форма, в которой ему будет предложено ввести почту, логин и пароль.

## **5.2. Авторизация.**

В случае, если пользователь ранее прошёл процедуру регистрации, пользователю будет доступна процедура авторизации. Для этого пользователю должна быть предоставлена специальная форма, в которой ему будет предложено ввести почту и пароль. При верном вводе почты и пароля, авторизация считается успешно пройденной. В противном случае, пользователю будет предложено ввести почту для того, чтобы выслать на неё текущий пароль.

## **6. Настройки.**

Для комфортного использования приложения, а также для разнообразия геймплея и поддержания интереса к игре, должны присутствовать следующие настройки:

### **6.1. Громкость.**

Возможность изменять (а также отключать) громкость различных звуков, таких как:

6.1.1. Громкость фоновой музыки.

6.1.2. Громкость звуковых эффектов.

## **7. Справка.**

Справка необходима, чтобы пользователь получил интересующую его информацию об игре. Всего должно присутствовать 2 типа справок:

### **7.1. Внутриигровые справки.**

Внутриигровые справки помогают пользователю освоиться и разобраться с основными аспектами игры. Внутриигровые справки также делятся на следующие категории:

7.1.1. Справка о картах ролей.

7.1.2. Справка о картах персонажей.

7.1.3. Справка об игровых картах.

### **7.2. Сторонняя справка.**

Данная справка отражает основную информацию о разработчиках приложения.

## **8. Обратная связь.**

Обратная связь необходима для того, чтобы каждый пользователь мог высказать свои пожелания по поводу игры. При выборе данного пункта из главного меню,

должна появляться специальная форма, в которую пользователь сможет ввести свой отзыв о данной игре и затем отправить его на специальную почту, где будут сохраняться отзывы от всех игроков.

## **Описание нефункциональных требований**

### **1. Расширяемость.**

Поскольку разрабатываемая настольная игра “Бэнг” имеет ряд дополнений, система должна быть расширяема. Под расширяемостью имеется в виду расширяемость разрабатываемой базы данных с возможностью добавления новых элементов, расширяемость программного кода с возможностью добавления новых функций с минимальным количеством изменяемого кода, а также возможность добавления новых языков в игру (единственный на стадии разработки используемый язык — русский).

### **2. Требования к программному обеспечению.**

Минимальные системные требования:

- ОС: Windows XP/7/8/10
- Процессор: Pentium II 300 МГц
- Оперативная память: 64 Мб
- Видеокарта: 4 Мб
- Свободное место на жёстком диске: 850 Мб
- Клавиатура
- Мышь

Рекомендуемые системные требования:

- ОС: Windows XP/7/8/10
- Процессор: Pentium II 550 МГц
- Оперативная память: 128 Мб
- Видеокарта: 4 Мб
- Свободное место на жёстком диске: 850 Мб
- Клавиатура
- Мышь

### **3. Удобство использования.**

Данное приложение должно быть удобно пользователю в процессе эксплуатации. Под удобством имеется в виду, чтобы элементы меню, карты в

игре, символы и надписи на них были отчётливо видны среднестатистическому пользователю. Также в игре должен присутствовать проработанный дизайн, отвечающий тематике игры и отражающий дух дикого запада.

#### **4. Надёжность.**

Система должна быть надёжна. Под надёжностью имеется в виду:

- В случае необходимости проведения профилактических работ на сервере либо с базой данных, ранее созданные комнаты не должны быть затронуты, то есть должны работать стабильно.
- В программе должны быть предусмотрены варианты обработки исключений, чтобы минимизировать количество возникающих ошибок в процессе игры, которые приводили бы к сбоям в работе приложения, либо к отказу функционирования.

#### **5. Требования к техническому обеспечению.**

Минимальные аппаратные требования к серверам

Сервер приложений:

- Процессор: 4 ядра (8 логических потоков), частота - 2 ГГц и больше
- Оперативная память: 4 Гб и больше
- Свободное дисковое пространство: 50 Гб
- Пропускная способность сетевого интерфейса: 1 Гбит/с

Сервер баз данных:

- Тип накопителя: SSD
- Процессор: 4 ядра (8 логических потоков), частота - 2 ГГц и больше
- Оперативная память: 8 Гб и больше
- Свободное дисковое пространство: 300 Гб и больше
- Пропускная способность сетевого интерфейса: 1 Гбит/с

Рекомендуемые аппаратные требования к серверам

Сервер приложений:

- Процессор: 4 ядра (8 логических потоков), частота - 3-3,5 ГГц и больше
- Оперативная память: 32 Гб и больше
- Свободное дисковое пространство: 128 Гб
- Пропускная способность сетевого интерфейса: 1 Гбит/с

Сервер баз данных:

- Тип накопителя: SSD

- Процессор: 4 ядра (8 логических потоков), частота - 3-3,5 ГГц и больше
- Оперативная память: 32 Гб и больше
- Свободное дисковое пространство: 300 Гб и больше
- Пропускная способность сетевого интерфейса: 1 Гбит/с

#### **6. Производительность**

Игра должна обеспечивать быструю и корректную работу. В то же время все действия не должны быть слишком резкими, пестрыми и яркими, дабы не вызвать проблем со здоровьем у людей, страдающими особенными заболеваниями.

7. Удобство сопровождения
8. Факторы эксплуатации



## Список используемой литературы

1. Настольная игра “Бэнг” — Википедия. URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Бэнг!> (дата обращения 21.03.21).
2. Настольная игра “Бэнг”. Правила. URL: [https://docviewer.yandex.ru/view/103700023/?page=1&\\*=hrJzGKhrhOEnLens2sAjGEdV2yB7InVyBcI6Imh0dHBzOi8vd3d3Lmlncm92ZWQucnUvcnVsZXNmvcnVsZXNfYmFuZy1ydXNfcnVzLnBkZiIsInRpdGx1IjoicnVsZXNfYmFuZy1ydXNfcnVzLnBkZiIsIm5vaWZyYW11Ijp0cnVILCJ1aWQiOiIxMDM3MDAwMjMiLCJ0cyI6MTYxNjM0ODk1NzMzMmCwieXUiOiIzNDg4MzIwOTcxNjEyNTQzMzA4Iiwic2VycFBhcmFtcyI6Imxhbmc9cnUmdG09MTYxNjM0ODk1MyZ0bGQ9cnUmbmFtZT1ydWxlcl9iYW5nLXJlc19ydXMucGRmJnRleHQ9JUQwJUJBJUQwJUJwJUQxJTgwJUQxJTgyJUQwJUJFJUQxJTg3JUQwJUJEJUQwJUJwJUQxJTgKkyVEMCVCOCVEMCVCMYVEMSU4MCVEMCVCMCsIRDAIQjEIRDEIOEQIRDAIQkQIRDAIQjMrJUQwJUJGJUQxJTgwJUQwJUJwJUQwJUJyJUQwJUJ4JUQwJUJCJUQwJUJwJnVybdD1odHRwcyUzQS8vd3d3Lmlncm92ZWQucnUvcnVsZXNmvcnVsZXNfYmFuZy1ydXNfcnVzLnBkZiZscj0yMTMmbWltZT1wZGYmbDEwbj1ydSZzaWduPWFiYzYxNmY3ZmEzMmM0NDdkODYxNWQ3ZTIyNWl3ZGMzMjtleW5vPTAifQ%3D%3D&lang=ru](https://docviewer.yandex.ru/view/103700023/?page=1&*=hrJzGKhrhOEnLens2sAjGEdV2yB7InVyBcI6Imh0dHBzOi8vd3d3Lmlncm92ZWQucnUvcnVsZXNmvcnVsZXNfYmFuZy1ydXNfcnVzLnBkZiIsInRpdGx1IjoicnVsZXNfYmFuZy1ydXNfcnVzLnBkZiIsIm5vaWZyYW11Ijp0cnVILCJ1aWQiOiIxMDM3MDAwMjMiLCJ0cyI6MTYxNjM0ODk1NzMzMmCwieXUiOiIzNDg4MzIwOTcxNjEyNTQzMzA4Iiwic2VycFBhcmFtcyI6Imxhbmc9cnUmdG09MTYxNjM0ODk1MyZ0bGQ9cnUmbmFtZT1ydWxlcl9iYW5nLXJlc19ydXMucGRmJnRleHQ9JUQwJUJBJUQwJUJwJUQxJTgwJUQxJTgyJUQwJUJFJUQxJTg3JUQwJUJEJUQwJUJwJUQxJTgKkyVEMCVCOCVEMCVCMYVEMSU4MCVEMCVCMCsIRDAIQjEIRDEIOEQIRDAIQkQIRDAIQjMrJUQwJUJGJUQxJTgwJUQwJUJwJUQwJUJyJUQwJUJ4JUQwJUJCJUQwJUJwJnVybdD1odHRwcyUzQS8vd3d3Lmlncm92ZWQucnUvcnVsZXNmvcnVsZXNfYmFuZy1ydXNfcnVzLnBkZiZscj0yMTMmbWltZT1wZGYmbDEwbj1ydSZzaWduPWFiYzYxNmY3ZmEzMmM0NDdkODYxNWQ3ZTIyNWl3ZGMzMjtleW5vPTAifQ%3D%3D&lang=ru) (дата обращения: 21.03.21).