

V Liceum Ogólnokształcące w Gdańsku

JD Volleyball

DEFINICJA PROJEKTU

Autorzy:

Jerzy Rutkowski

Filip Jastrzębowski

Kamil Richert

klasa Ic

Opiekun pracy:

mgr Jarosław Drzeżdżon

Gdańsk, 2008 r.

Spis Treści









Wstęp

.....



Definicja projektu

2.1	Definicja problemu	
2.2	Uzasadnienie zastosowania komputera do rozwiązania problemu.....	
2.3	Cele projektu	
2.4	Charakterystyka użytkownika	
2.5	Wymagania projektu	
	Wymagania	sprzętowe
	
	Wymagania	programowe
	
2.6	Ograniczenia projektu	
2.7	Środowisko tworzenia, testowania i użytkowania projektu	
	Tworzenia	
	
	Testowania	
	
	Użytkowania	
	
2.8	Strategia rozwiązywania problemu	
2.9	Priorytety realizacji projektu	
2.10	Źródła informacji	
2.11	Kryteria akceptacyjne projektu	
	Zakończenie	

Wstęp

Oto definicja naszego projektu. Poniżej chcemy w kilku punktach zaprezentować o czym tak właściwie będzie nasz projekt. Znajdują się tam m.in. cele naszego projektu oraz wymagania, które uważamy, że nasz projekt powinien spełniać przed oddaniem go do użytku. Ponadto znajdziecie tu również minimalne wymagania sprzętowe oraz programowe zalecane do uruchamiania naszego projektu.

Definicja projektu

Definicja problemu

Problemem jest stworzenie gry opisanej w punkcie "Cele projektu" w wyznaczonym terminie.

Uzasadnienie zastosowania komputera do rozwiązania problemu

Projekt raczej niemożliwy do wykonania bez zastosowania komputera. :)

Cele projektu

Celem projektu jest stworzenie gry w siatkówkę z możliwością gry w trybie wielu graczy, w późniejszym czasie poprzez sieć (Internet)

Typ: gra na bazie piłki siatkowej

Podobne do: hairy harry

Tryb gry: współzawodnictwo 1vs1, możliwość gry vs komputer oraz gracz vs gracz

Opis: Gra w siatkówkę plażową. W grze bierze udział dwójka zawodników i zadaniem każdego z nich jest doprowadzenie do tego, by piłka dotknęła podłoża po stronie rywala.

Gdy tak się stanie, to dostajemy punkt. Rozgrywka toczy się do określonej liczby punktów.

Możliwość zmiany wyglądu postaci graczy, imion, i znaków szczególnych.

Charakterystyka użytkownika

Odbiorcami naszego projektu będzie głównie młodzież, a także osoby chcące spędzić chwilę wolnego czasu dobrze się bawiąc.



Wymagania projektu

☞ Wymagania sprzętowe: (w dość znacznym przybliżeniu)

- Ⓢ 128 MB RAM
- Ⓢ Procesor 800 MHz
- Ⓢ Połączenie z Internetem
- Ⓢ Karta graficzna obsługująca 3D

b. Wymagania programowe:

- Ⓢ System operacyjny Windows
- Ⓢ Aktywne połączenie z internetem



Ograniczenia projektu

Projekt będzie obsługiwał tylko platformy sprzętu Microsoft Windows. W pierwszej wersji projektu może nie znaleźć się tryb gry online, zmiana skórek, i efektów animacji. Również implementacja lobby serwera prawdopodobnie będzie musiała poczekać na kolejną wersję projektu.



Środowisko tworzenia, uruchamiania i użytkowania projektu

☞tworzony

- Ⓢ kompilatory:
 - ✂ gcc,
 - ✂ mingw32
- Ⓢ systemy:
 - ✂ Microsoft Windows,
- Ⓢ hardware:
 - ✂ Pentium D 915 @ 2,8GHz 2048MB DDR2 GeForce 7950GT
 - ✂ Core2Duo E4400 @ 2,66GHZ 2048MB DDR2 GeForce 8600GT
 - ✂
 - ✂ Wszystkie komputery posiadają stałe łącze z Internetem
- Ⓢ biblioteki:

✂ Irrlicht (<http://irrlicht.sourceforge.net>),

✂ HawkNL (<http://www.hawksoft.com/hawknl/>)

⑩ programy użytkowe:

✂ Milshape 3D

⑨ testowany

⑩ systemy:

☞ Microsoft Windows

⑩ hardware:

⑩ Pentium D 915 @ 2,8GHz 2048MB DDR2 GeForce 7950GT 256MB

⑩ Core2Duo E4400 @ 2,66GHz 2048MB DDR2 GeForce 8600GT 256MB

⑩ Celeron @ 1GHz 384MB SDR GeForce 2 64MB

⑨ użytkowany

⑩ systemy:

☞ Microsoft Windows

⑩ Hardware:

☞ bardzo zróżnicowany, ale większy od wymagań minimalnych naszego projektu.

Strategia rozwiązania problemu

Na początku zrobimy plan projektu, czyli ustalimy jak to wszystko w ogóle ma wyglądać. W plan będą wchodziły ogólne założenia oraz załączki implementacji (ten etap jest już mniej więcej ukończony). Następnie napiszemy podstawę czyli grę dla jednego gracza, w której mógłby on „latać” statkiem na planszy 3D. Potem utworzymy połączenie klient-serwer w celu komunikacji podczas gry dla wielu graczy, po czym nastąpi praca nad mechanizmami walki. Gdy rezultat będzie zadowalający, do gry dodamy asteroidy, które będzie można niszczyć.

Priorytety realizacji projektu

☞ gra podstawowa (dla jednego gracza)

☞ dodanie poziomów trudności gry komputera

☞ możliwość gry przez sieć wielu graczy

📄 walka, liczenie punktów etc.

📄 inne skórki modele do wyboru (prawdopodobnie będzie to zrealizowane po terminie, w drugiej wersji projektu)

📄 lobby serwer (jw.)

📄📄📄📄 **Źródła informacji**

📄📄 <http://www.google.pl>

📄📄 <http://irrlicht.sourceforge.net/>

📄📄 <http://www.hawksoft.com/hawkn/>

📄📄 <http://www.gamedev.net/>

📄📄 <http://www.gamasutra.com/>

📄📄📄📄 **Kryteria akceptacyjne projektu**

👁️📄 Powinien być grywalny (mieć walkę, liczenie punktów etc.)

👤📄 Obsługiwać 1-2 graczy

📄📄 **Zakończenie**

Myślę, że nasza definicja w wyczerpujący sposób opisuje nasz przyszły projekt.