

МИНОБРНАУКИ

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«Новосибирский национальный исследовательский государственный университет»

(Новосибирский государственный университет, НГУ)

**Структурное подразделение Новосибирского государственного университета – высший
колледж информатики**

РАЗРАБОТКА ИГРОВОГО ПРИЛОЖЕНИЯ «БОЛЬШАЯ РЖАКА» НА UNITY 2D

Выполнили: LifeWinners corp.

Группа 107CA1

Преподаватель: Литвинова О.В.

Новосибирск,
2022

Актуальность

- В настоящее время всё больше людей забывает про отдых во время работы, а это очень плохо сказывается на дальнейшей работоспособности человека. Поэтому мы решили разработать игру по принципу настольных игр. Именно они нередко способны отвлечь и расслабить человека от тяжёлого рабочего дня.
- Предметная область: настольные и интеллектуальные игры.

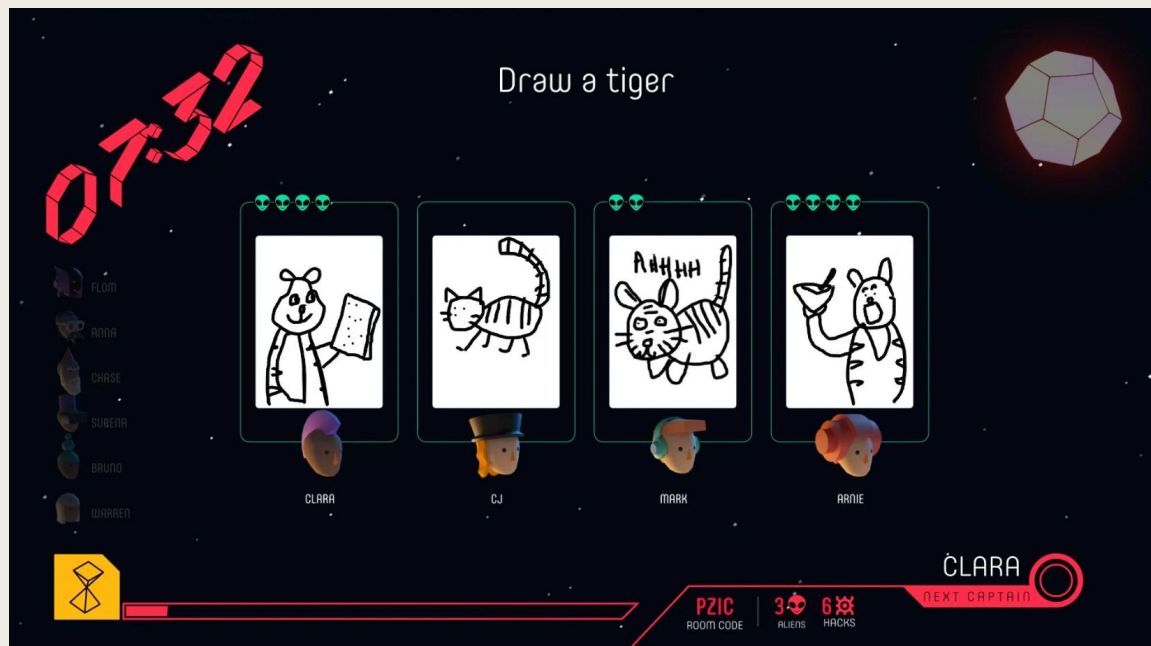
Цель проекта

Цель – создание игрового приложения «Большая ржака» на Unity 2D.

Задачи:

- Изучить предметную область;
- Провести анализ аналогов программного средства;
- Разработать план реализации
- Определить функциональные и нефункциональные требования к разрабатываемому приложению;
- Изучить среду разработки игровых средств Unity, Visual Studio Enterprise и язык программирования C#;
- Провести тестирование разрабатываемого игрового приложения с целью нахождения и исправления неисправностей;
- Подготовить техническую документацию.

Аналоги



Jackbox Party Pack



Quiplash

Модель жизненного цикла программного средства



ПЛАН РАЗРАБОТКИ ПРОЕКТА

№	Наименование работы	Ответственный	Сроки (день)	Даты
1	Планирование проекта и требований к нему	Менеджер проекта	8	22 марта – 29 марта
2	Анализ требований к проекту	Менеджер проекта	3	29 марта – 31 марта
3	Проработка архитектуры разрабатываемого программного средства	Архитектор	7	1 апреля – 7 апреля
4	Детальное проектирование	Архитектор	7	7 апреля – 14 апреля
5	Разработка программного кода	Команда программистов	14	14 апреля – 28 апреля
6	Юнит-тестирование	Тестер	7	28 апреля – 4 мая
7	Системное тестирование	Тестер	5	6 мая – 10 мая
8	Приёмочное тестирование	Тестер, релиз-менеджер	7	10 мая – 16 мая

Диаграмма Ганта для этапов планирования и разработки

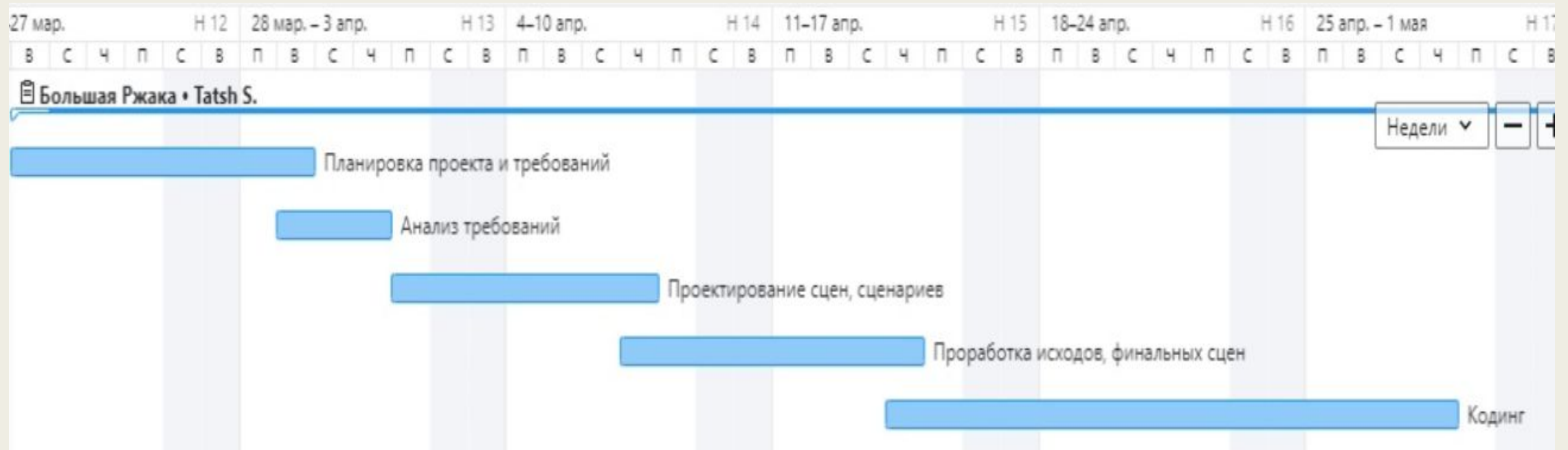
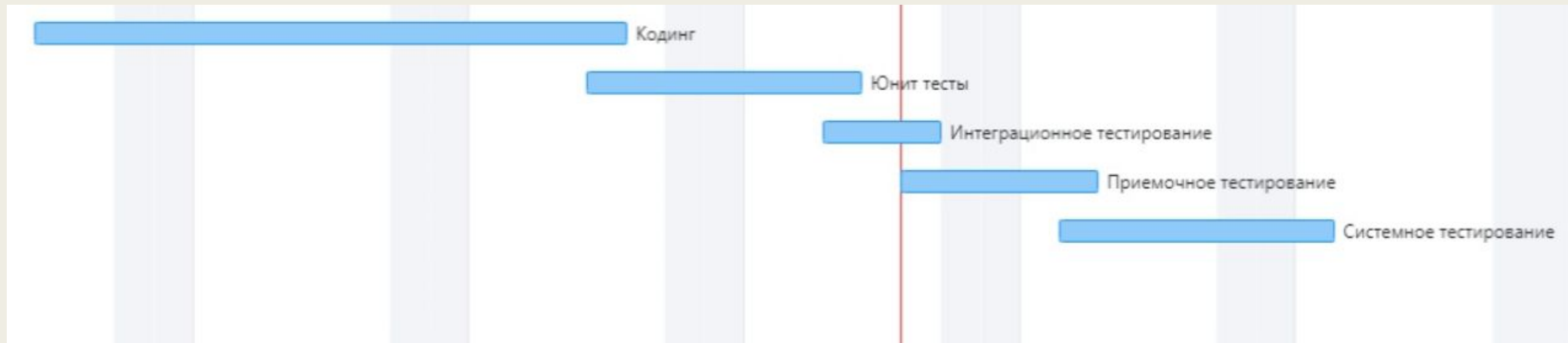
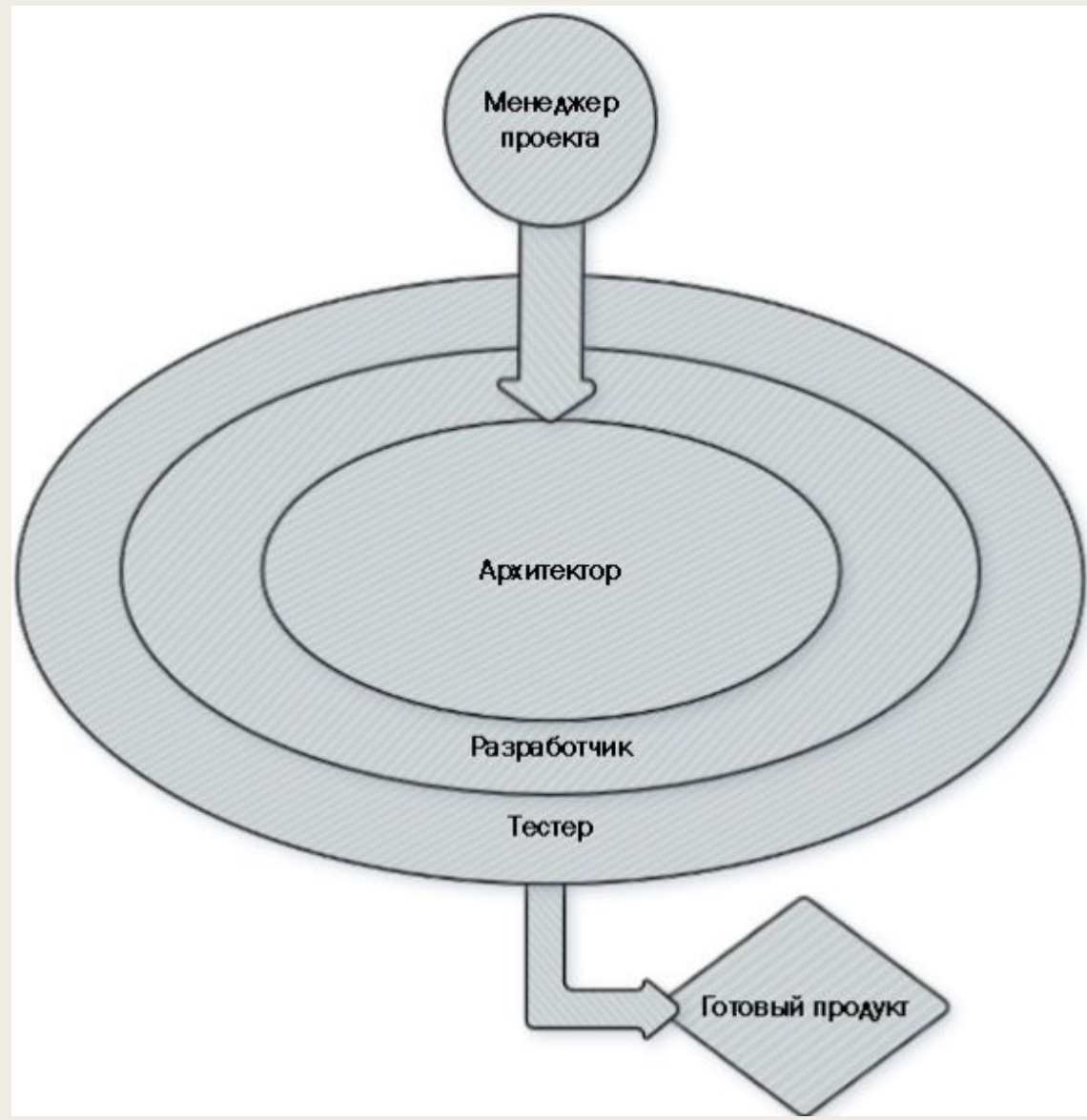


Диаграмма Ганта для этапа тестирования



Модель ЖЦПО



Программные средства и среды



Прототипы



Результаты

- 1) Была изучена предметная область;
- 2) Проведён анализ требований к игровому приложению и разработаны внешние спецификации;
- 3) Спроектировано, реализовано и протестировано игровое приложение «Большая ржака»;