

Назва: Ігровий програмний застосунок в жанрі Horror Quest.

Керівник (product owner): Новіков Юрій Сергійович

Проблема(и), яку вирішує програмний продукт:

- 1) Можливість вирішувати головоломки з ігровими предметами та через мікрофон.
- 2) Можливість тренувати ігрові навички гравця для подолання ігрових перешкод.
- 3) Можливість головного героя пересуватися, взаємодіяти із ігровими предметами, персонажами гри.
- 4) Вплив ігрового освітлення на свідомість, головного героя.
- 5) Ігровий застосунок, що включає вирішення проблем 1-4 див. вище.

Анотація (мета, основні функції, складові):

- 1) Ігровий застосунок з основними механіками ігор в жанрі horror quest: подолання механічних перешкод, взаємодія з ігровим світом.
- 2) Вирішення головоломок з ігровими предметами використовуючи ігрове оточення та головоломок із використанням мікрофону гравця.
- 3) Механіку ігрового звуку: видавання головним героєм звуків та їх вплив на ігрового монстра.
- 4) Вплив ігрового освітлення на свідомість головного героя та механіка підвищення свідомості.
- 5) Ігровий застосунок, що включає вирішення проблем 1-4 див. вище.

Початкові дані: визначаються виконавцем із узгодженням із керівником відповідно до документів SRS (Software Requirements Specification) та GDD (Game Design Document).

Джерела: open sources.

Склад команди (ролі, завдання): 2 особи, одна з яких вирішує проблеми 1-2 та друга особа, що вирішує проблеми 3-4. Проблема 5 вирішується обома особами.

Технології (методології): на розсуд виконавця та команди.

Критерії (метрики) успішності: виконання всіх вимог SRS та GDD.

Графік виконання 1.12.2021-30.04.2022.

Програмний продукт, який отримано протягом навчального процесу може бути використаний закладом вищої освіти за призначенням безоплатно і без обмежень у часі.