

Overlord

Prezentacja grupy Q

Cel prezentacji

Przedstawienie najważniejszych informacji na temat realizowanego przedsięwzięcia 'Overlord'.

- Krótki opis przedsięwzięcia
- Opis użytkowników systemu
- Przyjęte założenia i wymagania
- Struktura systemu oraz model dziedziny.
- Przypadki użycia

Czym jest Overlord?

- internetowa gra strategiczna, rozgrywana w czasie rzeczywistym
- klimat II wojny światowej

Czym Overlord przewyższa swoich konkurentów?

- Jasno sprecyzowany cel gry
- niespotykany dotąd wpływ na działania wojenne
- Duży realizm i zgodność z rzeczywistymi parametrami urządzeń wojennych
- Zaawansowane opcje sojusznicze

Potencjalni użytkownicy

- entuzjaści gier on-line (około 100 000 w Polsce, zainteresowanych grą blisko 15 000).
- pasjonaci militariów okresu II wojny światowej (około 5 000 w Polsce, zainteresowanych grą ponad 300).

Charakterystyka użytkowników

- Gracz (docelowy użytkownik)
- Operator gry (administrator)
- System koordynujący (aktor pomocniczy)

Kluczowe wymagania

- prowadzenie rozgrywki jednocześnie przez wielu graczy
- możliwość dołączania się do gry w dowolnym momencie
- uzyskanie dobrej grywalności
- ciągłość rozgrywki
- wierne odwzorowanie technologii i uzbrojenia okresu II wojny światowej

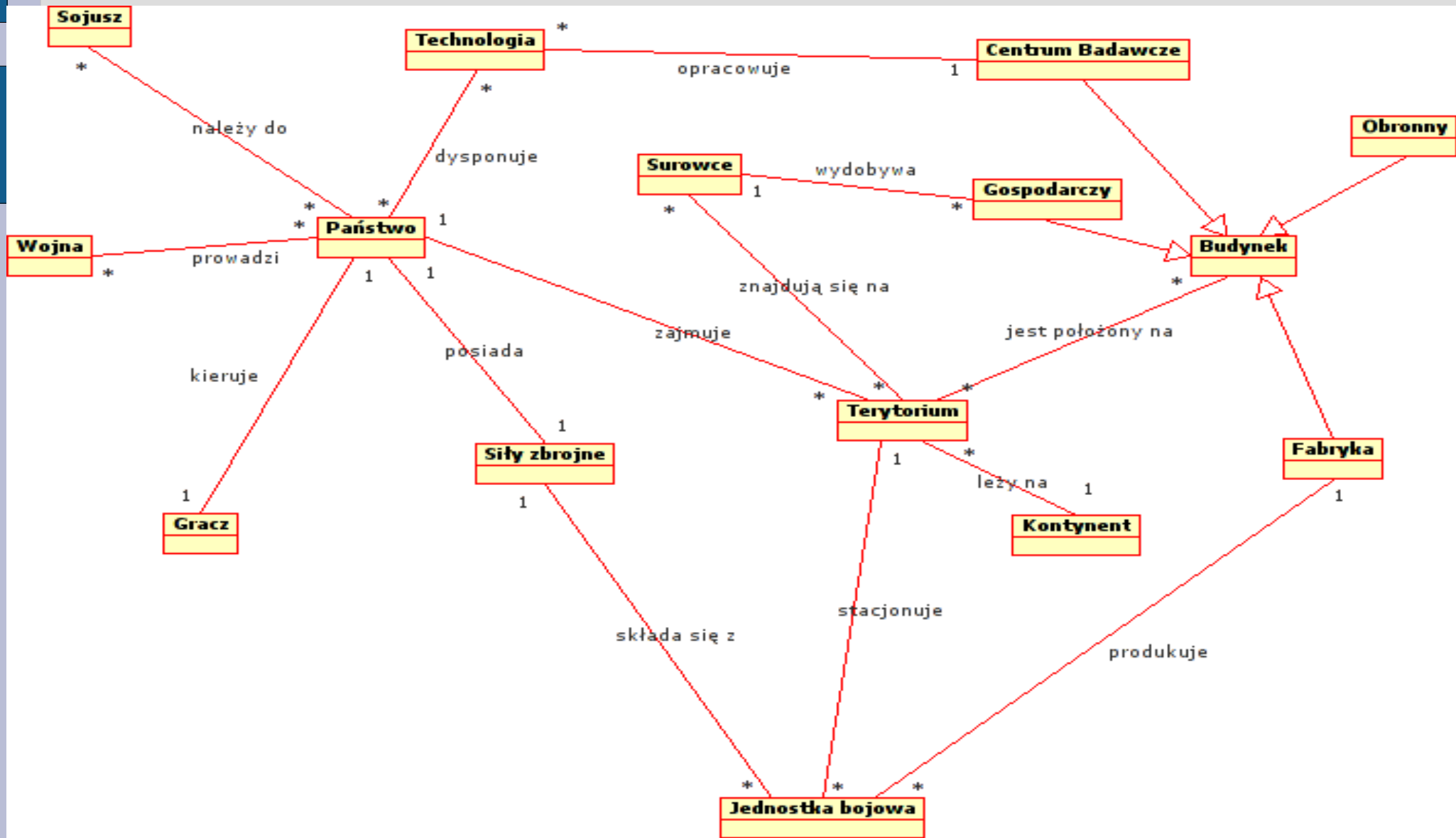
Kluczowe wymagania cd.

- Łatwość obsługi - prosty, intuicyjny interfejs
- Wydajność - czas realizacji zadań zleconych przez użytkownika ograniczony do kilku sekund.
- Sprzęt – wystarczy komputer, przeglądarka internetowa i dostęp do internetu.
- Bezpieczeństwo – odpowiednie mechanizmy autoryzacji
- Odnawialność – kopia zapasowa serwera bazy danych i dziennika zmian.

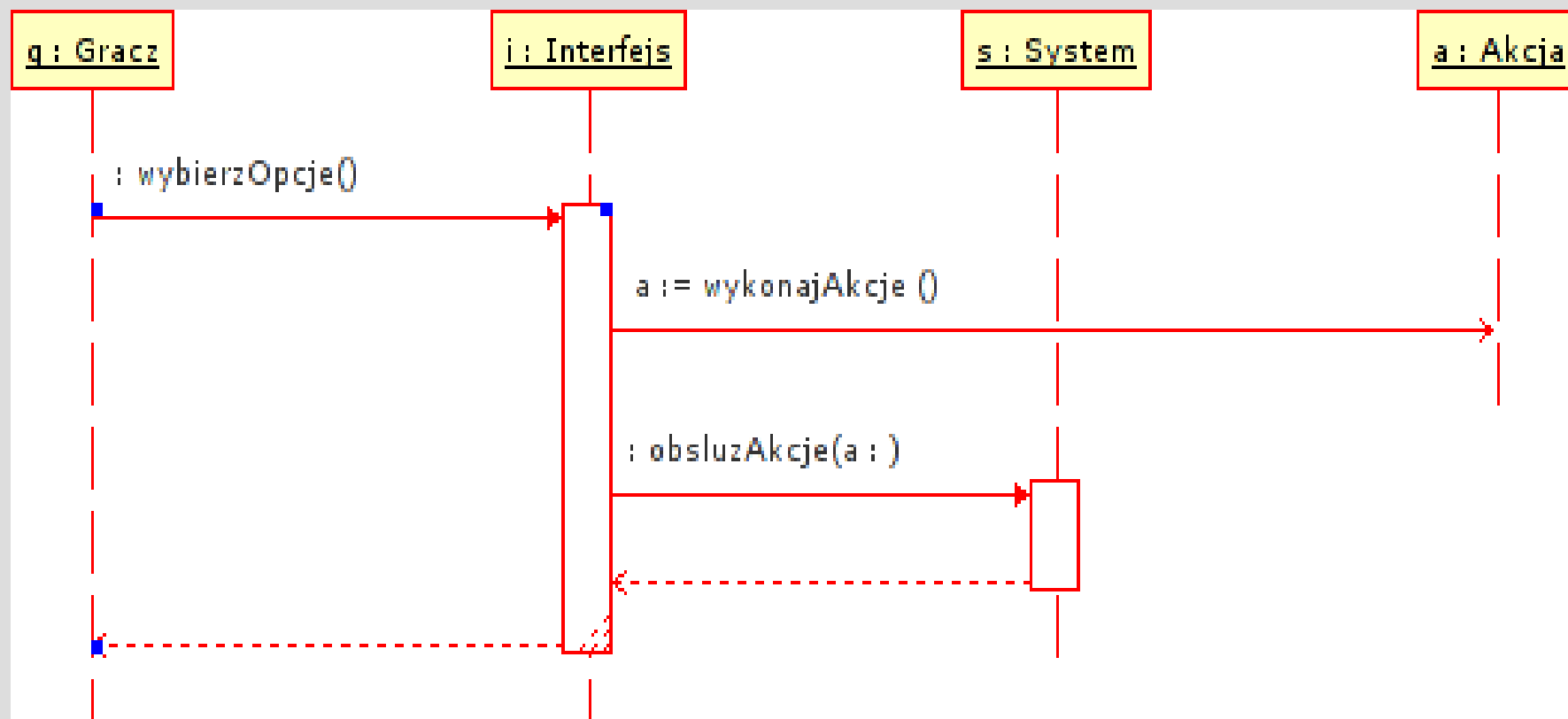
Struktura systemu



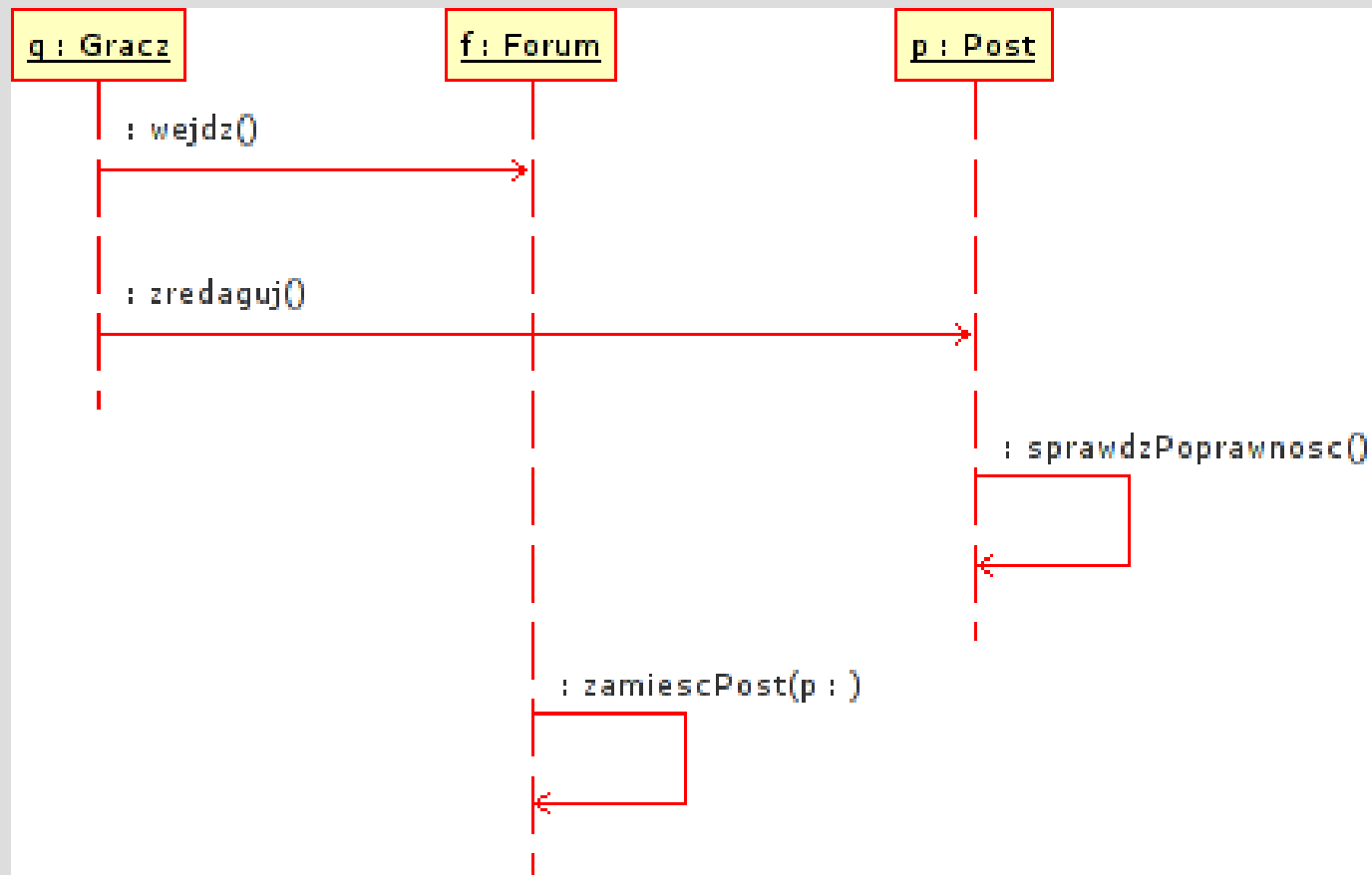
Model dziedziny



Przypadki użycia - rozgrywka



Przypadki użycia – korzystanie z forum



Brzeg systemu

