

# Overlord - specyfikacja uzupełniająca

Jakub Gołębiowski    Adam Kawa    Piotr Krewski    Tomasz Weksej

25 kwietnia 2006

## Spis treści

<b>1</b>	<b>Historia zmian</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>Funkcjonalność</b>	<b>3</b>
3.1	Log . . . . .	3
3.2	Mechanizmy autoryzacji . . . . .	3
<b>4</b>	<b>Użyteczność</b>	<b>4</b>
<b>5</b>	<b>Niezawodność</b>	<b>4</b>
5.1	Odnawialność . . . . .	4
5.2	Wydajność . . . . .	4
<b>6</b>	<b>Przenośność</b>	<b>4</b>
<b>7</b>	<b>Ograniczenia projektowe</b>	<b>5</b>
<b>8</b>	<b>Zakupione i darmowe komponenty</b>	<b>5</b>

# 1 Historia zmian

- Wersja: Kosmetyczne poprawki  
Data: 25 kwietnia 2006  
Autor: Adam Kawa, Piotr Krewski
- Wersja: Zarys specyfikacji  
Data: 23 kwietnia 2006  
Opis: Wstępny dokument, zawierający najistotniejsze informacje.  
Autor: Adam Kawa

## 2 Wprowadzenie

Dokument zawiera opis najważniejszych wymagań nie uwzględnionych w postaci scenariusza w przypadkach użycia. Spełnienie tych wymagań będzie podstawą oceny projektu Overlord.

## 3 Funkcjonalność

### 3.1 Log

Wszystkie zadania realizowane przez serwis gry (np. zakładanie konta przez użytkownika, logowanie, najważniejsze decyzje podejmowane w czasie samej gry), ewentualne błędy związane z próbą ich wykonania zostaną zanotowane w dzienniku zmian.

### 3.2 Mechanizmy autoryzacji

Bezpieczeństwo danych systemu oraz brak ingerencji osób nieupoważnionych w jego prace, będzie zapewnione przez mechanizmy autoryzacji.

Działania wymagające autentyfikacji użytkownika odpowiedniego typu:

1. Uruchomienie gry. (Administrator)
2. Zlikwidowanie konta gracza. (Administrator)
3. Wysłanie komunikatu do graczy. (Administrator)
4. Wstrzymanie, wznowienie gry. (Administrator)
5. Logowanie się do serwisu. (Administrator, Gracz)
6. Definitywna rezygnacja z udziału w grze. (Gracz)
7. Interakcja z serwisem gry. (Administrator, Gracz)
8. Umieszczenie wiadomości na forum. (Administrator, Gracz)

## 4 Użyteczność

Interfejs użytkownika na tyle prosty i przejrzysty, że do jego obsługi wystarczy jedynie podstawowa umiejętność korzystania z komputera i przeglądarki internetowej (obsługującej standard HTML, PHP i JavaScript).

Ze względu na częste przeglądanie stron WWW podczas gry, wymaga się dostatecznej wielkości tekstu (widocznego z metra) oraz brak jaskrawych, męczących oczy kolorów.

Zastosowanie sygnałów dźwiękowych dla zaznaczenia ważnej czynności wykonanej przez serwis.

Maksymalizacja wykorzystania myszki w interakcji użytkownika z serwisem.

## 5 Niezawodność

### 5.1 Odnawialność

- Kopia zapasowa serwera bazy danych.  
Zabezpieczenie uniemożliwiające utratę danych oraz pozwalające podtrzymać ciągłość gry, w razie awarii głównego serwera bazy danych.
- Kopia zapasowa dziennika zmian.

### 5.2 Wydajność

Priorytetem jest zminimalizowanie czasu oczekiwania na realizację zdarzenia wywołanego przez użytkownika oraz bezbłędna praca serwisu.

- Zalogowanie do systemu w mniej niż 10 sekund w co najmniej 90% przypadków.
- Realizacja poszczególnych decyzji gracza już podczas samej gry, mniej niż 10 sekund w co najmniej 90% przypadków.
- Czasowe zawieszenie gry, średnio rzadziej niż raz dziennie.
- Czas pracy serwisu, średnio minimum 98% całego czasu poświęconego na rozgrywkę.

## 6 Przenośność

Z serwisu będzie można korzystać z każdego komputera posiadającego:

- dostęp do Internetu
- przeglądarkę internetową

## **7 Ograniczenia projektowe**

Zaimplementowanie serwisu w PHP 5 jako dynamiczną stronę WWW.

Wykorzystanie systemu bazy danych współpracującego z PHP 5 (najprawdopodobniej będzie to darmowy MySQL, bądź PostgreSQL).

Użycie pomocniczych skryptów opartych o standard JavaScript.

## **8 Zakupione i darmowe komponenty**

Ze względu na brak środków finansowych, twórcy Overlord nie zakładają możliwości zakupu jakiegokolwiek komponentu, który może być użyty w aplikacji. Istnieje możliwość wykorzystania jedynie dostatecznie dobrych darmowych komponentów (np. serwer bazy danych), bądź jeśli ich implementacja byłaby bardzo czasochłonna (np. forum).