Vize Projektu SpaceTraffic – Nemovitosti

Náš projekt rozšíří již stávající webovou MMORTS hru SpaceTraffic o nové hráčské možnosti. Ty rozšíří hratelnost a dají hráčům nový rozměr hraní. Pomocí našeho projektu se hra stane zajímavou i z hlediska tržního. Hra je dostupná pomocí webového klienta.

1. Zadání a cíle projektu
    a. Zadání projektu je definováno pomocí dokumentu – Dokument specifikace požadavků. Na tomto dokumentu se shodly obě strany projektu.
    b. Primárním cílem projektu je vytvořit příslušné části datového modelu pro možnost nákupu a prodeje pozemků, továren a budov.
    c. Sekundárním cílem projektu je vytvoření uživatelského rozhraní, pro definici budov a továren, se snadno měnitelnou grafikou.
    d. Součástí obou cílů je důsledná dokumentace.

2. Hlavní přednosti řešení
    a. Široká škála těžebních materiálů definovaná v XML souboru
    b. Uživatelská přívětivost
    c. Možnost sledování prostředků
    d. Wiki podpora

3. Technologie
    a. Řešení v jazyce .NET
    b. SQL server
    c. Klientská část fungující ve webovém klientu
    d. GitHub

4. Kritické faktory
    a. Práce na již zavedeném projektu
    b. Pochopení fungování již existující části hry
    c. Spolupráce více nezávislých týmů na jednom produktu
    d. Časová náročnost

5. Priority požadavků
    a. Vytvoření a implementace datových modelů
    b. Vytvoření a implementace uživatelského rozhraní
    c. Otestování funkcionality všech částí

6. Dokumentace
    a. Je srozumitelná pro ostatní týmy pracující na projektu
    b. K dokumentaci je využívána jak Wiki projektu, tak komentáře ve zdrojovém kódu
    c. V dokumentaci a činnosti programu nejsou neshody