**Ohjelmistotuotanto**

Retro-Tetris



Ohjelmistotuotanto

Retro-Tetris

**Kirjoittaja(t):** Annie Kestilä

 Risto Heiskanen

 Tuuli Mäenpää

 Lauri Hepo-oja

 Kseniia Kovtyhka

 Joel Aakko

 Tommi Koivikko

**Versio:** v1.0

Päivämäärä: 24.03.2013

Sisällysluettelo

1 Käyttöliittymä ....................................................................................................... 3

2 Tekniset vaatimukset ............................................................................................. 3

3 Ominaisuuslista ..................................................................................................... 3

# Käyttöliittymä (User interface)

Ohjelman tilasiirtymäkavio on esitetty kuvassa 1-1. Yksi tila vastaa aina yhtä ohjelman näyttötilaa.



Kuva 1-1. Ohjelman tilasiirtymäkaavio.

* Miten tilasiirtymät tehdään (Painonapeilla, taimerilla, näyttöä taputtamalla, ymt.) ?
	+ Tilojen välillä siirrytään valikkoja klikkailemalla
	+ Pelitilasta siirrytään game over –tilaan kun peli päättyy ja siellä viivytään hetki ennen kuin siirrytään takaisin päävalikkoon

# Tekniset vaatimukset (Technical requirements)

* Mille alustalle ohjelma toteutetaan (PC, konsolit, kännykkä, tms.) ?
	+ Windows Phone v7.5
* Onko ohjelmassa moninkäyttöominaisuus? Millainen (verkko, sms, yms.) ?
	+ Toistaiseksi ei.
* Mitä versioita ohjelmasta tehdään ?
	+ v0.1
* Mitä ovat ohjelman laitevaatimukset (grafiikka, ääni, prosessori, levytila, ohjaimet, yms.) ?
	+ 2D sovellus Windows Phone v7.5 käyttöjärjestelmälle.

# Ominaisuuslista (Feature lista)

Seuraavassa on listattu ohjelman ominaisuudet:

* Kuvan 1-1 mukainen ohjelman perusrunko on toteutettu pinoon perustuvan tilakoneen avulla. (Versio 0.2)
* Kosketusnäytön toiminnot (Versio 0.1)
* Pelitila: taustakuva (Versio 0.1)

Seuraavan sprintin (Sprint = Pyrähdys) aikana toteutettavat ominaisuudet:

* Pelitila: terminoes
* Yrityksen graafisen ilmeen suunnittelu
* Päävalikko: Alustavat piirustukset
* Ohjelmistoarkkitehtuurin suunnittelu
	+ Valikkojen grafiikat
	+ Valikkojen toiminnot
	+ Pelitilan logiikka
	+ Pelitilan grafiikat

Myöhemmissä sprinteissä toteutettavia ominaisuuksia:

* Kosketusnäyttö: Alustavat toiminnot buttoneille.
* Hold-ominaisuus.
* Instructions animaatiot.
* Credits.