

NAROČNIKOVE ZAHTEVE

Podjetje Joc.si želi z inovativnimi rešitvami novih generacij prodreti na slovenski in evropski trg naprav za uporabo v igralnicah. Odločili smo se, da pripravimo novo generacijo igralnih avtomatov, ki so tradicionalno znani pod imenom "Fruit machine" oz. "Fruit slot machine". Po uspešni pridobitvi ustreznih dovoljenj ter certifikatov, ki omogočajo izvedbo takih naprav, je pred nami večji izziv: izdelava prototipa. Z njim želimo preveriti delovanje programske opreme. Ta mora zagotoviti tekoče delovanje avtomata in tudi omogočiti različne atraktivne načine igre. Za dobro uporabniško izkušnjo je prijazen in učinkovit uporabniški vmesnik ravno tako pomemben.

Projekt torej že ima izoblikovano idejno. Sedaj smo v fazi iskanja resnega partnerja, ki bi prevzel razvoj programske opreme. Zaradi učinkovitosti in prenosljivosti zahtevamo uporabo programskega jezika C++. Projekt mora biti izveden z razvojnim sistemom Microsoft Visual Studio ali Oracle NetBeans, ki ju v našem podjetju tudi sicer uporabljamo za razvoj. Program in dokumentacija morata biti izdelana in preverjena v skladu s standardom CVVS-1.

Igralni avtomat deluje na principu treh spreminjajočih se elementov (slika ali besedilo), ki se v preprosti rešitvi prikažejo npr. takole:

```
*****  
          SEDEM      SEDEM      ČEŠNJA  
*****
```

Igralec ima na začetku možnost, da si izbere vrsto igre (npr. izbira med igro z večjim vložkom in večjim dobitkom oz. igro z manjšim vložkom in manjšim dobitkom). Nato vstavi potrebno število žetonov. Sledi pritisk na ustrezen gumb in igralni avtomat na privlačen način prikaže potek ter rezultat igre. Po koncu igre ima uporabnik možnost, da konča igro ali da igro nadaljuje. Slednja možnost je zelo zaželjena, zato igralni avtomat ponudi določene ugodnosti (npr. po vsaki tretji igri dobiš dodatni žeton). Če se igralec odloči končati igro, mu avtomat vrne priigrano število žetonov in zaključí delovanje.

Najprej želimo preveriti koncept in osnovne dialoge, zato naj bo program napisan v obliki simulatorja, ki vodi tudi trenutno stanje žetonov pri igralcu. Seveda mu mora na začetku podariti določeno število žetonov, da bo lahko začel z igro. Igralni avtomat mora na zahtevo prikazati, katere kombinacije so dobitne. Igralec ne more vložiti več žetonov, kot ji ima. Konfiguracija igralnega avtomata (simboli, dobitne kombinacije in dobitki) naj bo zapisana v posebni datoteki, ki se prebere ob zagonu programa. Prototip naj vsebuje tudi možnost samodejnega igranja, pri kateri se brez posredovanja igralca zaporedoma izvede 100 ali več ponovitev izbrane igre ter se potem izpiše statistika, kolikšno je razmerje med vstavljenimi in dobljenimi žetoni. Igre na igralnem avtomatu morajo biti vse narejene tako, da na daljši rok zmagaja igralnica, torej da avtomat vrne manj žetonov kot jih dobi.

Pričakujemo brezhibno in robustno delovanje programa v sistemu Microsoft Windows. Zraven tega mora biti program hiter in preprost za uporabo. Interesente za razvoj in izdelavo programa prosimo, da do 23. oktobra 2013 oddajo plan projekta. Program in dokumentacija morata biti oddana najkasneje 24. januarja 2014. Projekt bo plačan po posameznih zaključenih fazah. Za vsak teden zamude bo odbitih 10% plačila.

Maribor, 15. oktober 2013

J. Joc, direktor Joc.si d.o.o.