

Specyfikacja funkcjonalna

Spis treści

1	Opis ogólny	1
2	Ogólna funkcjonalność	1
2.1	Korzystanie z programu	1
2.2	Możliwości programu	2
3	Format danych i struktura plików	2
3.1	Słownik	2
3.2	Struktura katalogów	2
3.3	Przechowywanie danych w programie	2
4	Scenariusz działania programu	2
4.1	Włączanie programu	2
4.2	Wyświetlenie menu głównego	2
4.3	Wybranie opcji start	2
4.4	Wygranie lub przegranie sesji	2
4.5	Wyłączenie programu	2
5	Testowanie	2

1 Opis ogólny

Program nazywa się Key-Bored. Jest to gra zręcznościowa na system Android, która polega na naciskaniu odpowiednich części ekranu w zmniejszających się interwałach czasowych.

2 Ogólna funkcjonalność

2.1 Korzystanie z programu

Program wykonany jest w formie aplikacji mobilnej na systemy Android. Do jej włączenia wymagane jest posiadanie systemu Android lub jego emulatora.

2.2 Możliwości programu

Aplikację można włączyć uruchamiając plik wykonywalny **Key-Bored.exe**. Możliwości programu to włączenie nowej sesji gry i podświetlanie odpowiednich fragmentów planszy. Program może zmniejszać interwały czasowe i determinować, kiedy gracz przegra. W takim przypadku program umożliwia restart sesji gry.

3 Format danych i struktura plików

3.1 Słownik

Plansza - ekran urządzenia z systemem Android

Gracz - inaczej użytkownik

Sesja - rozgrywka zaczynająca się od wciśnięcia przycisku start do wygranej lub przegranej

3.2 Struktura katalogów

Wszystkie pliki potrzebne do skompilowania pliku wykonywalnego będą w katalogu *src*. Wszystkie testy znajdować się będą w katalogu *test*.

3.3 Przechowywanie danych w programie

Dane w programie plansza będzie przechowywana w postaci listy obiektów, które będą miały atrybuty odpowiadające za kolor i wielkość.

4 Scenariusz działania programu

4.1 Włączanie programu

4.2 Wyświetlenie menu głównego

4.3 Wybranie opcji start

4.4 Wygranie lub przegranie sesji

4.5 Wyłączenie programu

5 Testowanie

Do testów kodu użyty został framework testowy Pytest. Testy mają na celu zmniejszenie szansy niespodziewanego zachowania się programu w przypad-

kach skrajnych. GUI testowane będzie w sposób empiryczny.