



# **Projekt - etap 2**

**Adam Sieczkowski,  
Telekomunikacja 1A**

# Plan prezentacji

- 1. Temat i cel projektu**
- 2. Stan wiedzy**
- 3. Wymagania funkcjonalne,**
- 4. Wymagania poza funkcjonalne**
- 5. Przebieg gry/algorytm**
- 6. Wstępny projekt interfejsu graficznego**

# **Temat i cel projektu**

## **Temat projektu:**

**Bezpieczeństwo w sytuacjach kryzysowych**

## **Cel projektu:**

**Nauka radzenia sobie w sytuacjach kryzysowych. Gra ma za zadanie nauczyć graczy radzenia sobie ze stresem w takich sytuacjach oraz nakierować na podejmowanie dobrych decyzji, również podczas sytuacji zagrażających życiu. Skierowana do ludzi którzy mają problem z opanowaniem i racjonalnym myśleniem podczas sytuacji stresowych.**

# Stan wiedzy

**W artykule [1] zwrócono uwagę na fakt, że gry tego typu poprawiają zdolność podejmowania decyzji nawet w sytuacjach o dużej złożoności. Gry te pozwalają użytkownikom lepiej zrozumieć konsekwencje ich działań w dynamicznym środowisku. Artykuł [2] ukazuje, że elastyczność gier np. poprzez posiadanie różnych poziomów trudności, sprzyja w przyswajaniu różnych informacji o różnej tematyce (w tym przypadku różnych sytuacji kryzysowych).**

[1] "Serious Games for Education and Training", De Gloria, A., Bellotti, F., & Berta, R. (2014). International Journal of Serious Games

[2] "Profiling 40 Years of Research in Simulation & Gaming", Bragge, J., Thavikulwat, P., & Töyli, J. (2010). Simulation & Gaming, 41

# Wymagania funkcjonalne

- **Gracz porusza się przyciskami WSAD w określonym scenariuszu kryzysowym.**
- **System punktowy: nagradzanie za dobre decyzje, przerywanie gry w przypadku złych wyborów.**
- **Mechanizm nauki: pojawiające się wskazówki po błędnych decyzjach.**
- **Gra stopniuje trudność ćwiczeń w formie poziomów.**
- **Użytkownik ma za zadanie wybranie odpowiednich decyzji w odpowiedniej kolejności**
- **Przy bezbłędnej kolejności, przejście do kolejnego poziomu**

# Wymagania pozafunkcjonalne

- **Gra ma być napisana w języku Java**
- **Pole graficzne gry będzie stałe 1024x768**
- **Wymagany jest komputer z dowolnym systemem operacyjnym obsługującym JRE oraz wyżej wskazany tryb graficzny (z myszką).**

# Przebieg gry/algorytm

- 1. Użytkownik uruchamia program, ukazuje się wybór poziomów, po wybraniu odpowiedniego scenariusza aktywowany jest pomiar czasu rozgrywki.**
- 2. Gracz pojawia się w scenariuszu sytuacji kryzysowej, a postać porusza się za pomocą przycisków WSAD po mapie.**
- 3. Zadaniem użytkownika jest zbieranie punktów decyzyjnych, które symbolizują decyzje do podjęcia.**
- 4. Przy podjęciu złej decyzji gra się zatrzymuje, a użytkownik otrzymuje wskazówkę o skutkach błędu.**
- 5. Użytkownik powtarza poziom, poprawiając swoje wybory.**
- 6. Jeśli użytkownik podejmuje wszystkie decyzje poprawnie, rozgrywka trwa dalej.**



# Przebieg gry/algorytm

- 7. Na kolejnych poziomach zmieniają się scenariusze (np. inny rodzaj kryzysu), liczba decyzji.**
- 8. Po ukończeniu wszystkich poziomów użytkownik otrzymuje podsumowanie wyników (np. łączny czas gry).**
- 9. W dowolnym momencie gry użytkownik może wybrać opcję z menu głównego, by zakończyć rozgrywkę lub wrócić do początku.**



# Wstępny projekt interfejsu graficznego



**obiekt którym się poruszamy**



**punkt decyzji**



**wybrano złą decyzję**



# Github

**<https://github.com/AdamSieczkowski/Game-project>**