

به نام خدا



درس برنامه سازی پیشرفته

فاز دوم پروژه

دانشکده مهندسی کامپیوتر

دانشگاه صنعتی شریف

نیم سال دوم ۹۹-۰۰

استاد:

دکتر محمدامین فضلی

مهلت ارسال:

مسئول پروژه:

مسئول فاز دوم:

طراحان فاز دوم:

مسئولین تنظیم مستند:

فهرست

نکات قابل توجه

مقدمه

نکات

جزئیات

منوها

منو اصلی

دسته کارت

فروشگاه

جدول امتیازات

پروفایل

ثبت نام و ورود

منوها

منوها



نکات قابل توجه

- پس از اتمام این فاز، در گیت خود یک تگ با ورژن "v1.0.0" بزنید. در روز تحویل حضوری این tag بررسی خواهد شد و کدهای پس از آن نمره‌ای نخواهد گرفت. برای اطلاعات بیشتر در مورد شیوه ورژن‌گذاری، می‌توانید به [این لینک](#) مراجعه کنید. البته برای این پروژه صرفاً رعایت کردن همان ورژن گفته شده کافیست، اما خوب است که با منطق ورژن‌بندی هم آشنا بشوید.
- در روز تحویل حضوری مشارکت تمام اعضای تیم در پروژه بررسی خواهد شد و در صورت عدم مشارکت بعضی از اعضا، نمره‌ی ایشان برای آن فاز پروژه "صفر" لحاظ می‌گردد. مشارکت، با توجه به commit های افراد تیم در مخزن گیت‌هاب پروژه بررسی می‌شود.
- در هر فاز می‌توانید سه روز تاخیر به ازای کسر نمره داشته باشید که به ازای هر روز آن، ۱۰ درصد از نمره آن فاز را از دست خواهید داد. در مجموع سه‌فاز پروژه، سه روز تاخیر نیز بخشیده خواهد شد.
- به ازای هر ساعتی که پروژه را زودتر تحویل دهید، ۱۵ دقیقه به مهلت تاخیر بدون کسر نمره شما اضافه خواهد شد. این مقدار حداکثر یک روز خواهد بود که در صورت ارسال ۴ روز زودتر از ددلاین به شما تعلق خواهد گرفت. **بنابراین ددلاین‌های پروژه تحت هیچ شرایطی تمدید نخواهد شد.** توصیه می‌شود با برنامه‌ریزی مناسب به ددلاین‌های درس پایبند باشید.
- در صورت کشف تقلب از هریک از تیم‌ها، برای بار اول منفی نمره آن فاز برای آن تیم ثبت می‌شود و برای بار دوم، نمره منفی کل پروژه برای تیم لحاظ خواهد شد که معادل مردود شدن در درس است.
- شما باید حداقل برای یکی از فرایندهای موجود در پروژه، Unit Test بنویسید. همچنین برای code coverage بالاتر از ۷۰ درصد، به صورت خطی با درصد coverage، نمره امتیازی تعلق خواهد گرفت.



مقدمه

نکات

در طراحی گرافیک خود نکات زیر را در نظر داشته باشید:

- در طراحی بازی یکی از نکاتی که باید در نظر داشت user friendly بودن محیط بازی می‌باشد به این معنی که در استفاده از آن ابهامی وجود نداشته باشد و به سادگی بتوان فهمید که هر عنصر بیانگر چه چیزی است یکی از راه‌های رسیدن به آن حذف هرگونه عنصر اضافی و همچنین استفاده از sprite های مناسب برای هر قسمت است.
- استفاده از فونت و رنگ مناسب در محیط بازی اهمیت دارد به این صورت که نوشته‌ها باید کاملاً واضح و خوانا باشند برای مثال استفاده از رنگ متنی که تفاوت زیادی با رنگ background ندارد خوانایی متن را کاهش می‌دهد.
- در هر بخش بعضاً یک چینش برای آن بخش پیشنهاد داده شده است اما هیچ اجباری برای طراحی صفحه به آن صورت نیست و می‌توانید خواسته‌های هر بخش را هر طور که مایلید پیاده‌سازی کنید اما دقت کنید که تمام قابلیت‌های خواسته شده باید در پیاده‌سازی شما وجود داشته باشد.

جزئیات

منوها

- تمامی منوهای پیاده‌سازی شده باید از منوی اصلی در دسترس باشند و همچنین امکان برگشت از آنها به منوی اصلی باید وجود داشته باشد.
- تمامی منوها باید دارای background مناسب باشند.
- اگر در حین انجام هر عملیاتی به خطا برخوردید باید این خطا به طور مناسب نشان داده شود. خطا را با توجه به نوع آن می‌توانید در متنی زیر دکمه‌ی انجام عملیات، زیر element ورودی کاربر و یا در قالب یک pop up را نشان دهید.
- امتیازی: تغییر شکل نشانگر موس در بازی نمره امتیازی دارد.

منو اصلی

- منوی اصلی ما می‌باشد که در این منو باید امکان ورود به منوهای دیگر وجود داشته باشد.



- **Logout:** دکمه‌ای تحت این عنوان وجود داشته باشد تا با کلیک روی آن از حساب کاربری خارج شده و به منوی register/login منتقل شویم.

دسته کارت

- **نمایش لیست دک‌های کاربر:** در این صفحه همه دک‌های کاربر و تعداد کارت‌های داخل آنها نشان داده می‌شود. دک فعال باید در این صفحه مشخص باشد.
- **حذف یا ویرایش یک دک:** برای هر دک باید امکان حذف یا ویرایش آن وجود داشته باشد با کلیک روی دکمه‌ی حذف دک حذف می‌شود و با کلیک روی دکمه ویرایش وارد صفحه مربوط به آن دک می‌شویم.
- **گزینه ساخت دک جدید:** در این صفحه باید دکمه‌ای برای ایجاد دک جدید وجود داشته که در صورت انتخاب آن نام دک جدید را از کاربر بگیرد و در صورت معتبر بودن نام یک دک ساخته شود و کاربر پیامی تحت عنوان 'Deck created successfully' مشاهده کند.
- **انتخاب یک دک به عنوان دک فعال:** کاربر باید بتواند یکی از دک‌های خود را به عنوان دک فعال انتخاب کند و یا دک فعالش را تغییر دهد می‌توانید در قالب یک دکمه در کنار حذف و ویرایش یک دک این قابلیت را داشته باشید یا در صفحه دک بتوانید آن را به عنوان یک دک فعال انتخاب کنید.
- **جزئیات دک:** با کلیک روی دک باید جزئیات آن نشان داده شود، برای این کار می‌توانید یک صفحه جزئیات دک داشته باشید. برای هر دک نام آن، کارت‌های آن نمایش داده می‌شود که کارت‌های اصلی و فرعی باید مجزا نشان داده شوند همچنین کاربر باید بتواند کارت یک دک را حذف کند یا به دک کارت اضافه کند.
- برای اضافه کردن کارت به دک پس از کلیک روی دکمه مورد نظر باید امکان نمایش همه کارت‌های کاربر وجود داشته باشد تا اگر خواست بتواند کارتی را در صورت امکان به دک خود اضافه کند.
- **امتیازی:** در هر دو صفحه بالا اگر برای حذف هر دک یا هر کارت به جای یک دکمه، یک icon سطل زباله داشته باشید و با drag & drop کردن شیء مورد نظر، آن را حذف کنید به شما نمره امتیازی تعلق می‌گیرد.
- **نمایش کارت‌های داخل دک با نگه داشتن موس روی آن (امتیازی):** اگر با نگه داشتن موس روی هر دک کارت‌های آن دک را نمایش دهید به شما نمره امتیازی تعلق می‌گیرد.



فروشگاه

- **نمایش لیست کارت‌ها:** باید عکس هر کارت که شامل مشخصات هرکدام، که بستگی به نوع کارت دارد، نشان داده شود.
- **خرید کارت:** در کنار هر کارت باید گزینه خرید وجود داشته باشد که در صورت کلیک روی آن قیمت کارت از حساب کاربر کم شده و کارت به لیست کارت های کاربر اضافه شود. بعد از نهایی شدن خرید کارت و اضافه شدن آن به لیست کارت های کاربر باید پیامی با عنوان 'Card successfully added' به کاربر نشان داده شود.
- **تعداد موجود از کارت:** در صورتی که کاربر یک یا چند بار یک کارت را خریده باشد یا به عبارت دیگر موجودی کارت ۰ نباشد، تعداد موجود از کارت برای هر کارت خریداری شده نشان داده شود.
- **امتیازی:** در صورتی که قیمت کارتی از موجودی کاربر بیشتر بود دکمه‌ی buy کارت غیرفعال باشد.

جدول امتیازات

- **Scoreboard:** لیست ۲۰ کاربری که امتیازشان از بقیه بیشتر است نشان داده شود که در هر سطر، شماره سطر، نام مستعار کاربر و امتیاز او وجود دارد و اگر کاربر در آن لیست وجود دارد رنگ سطر کاربر با بقیه فرق داشته باشد.

پروفایل

- **عکس پروفایل:** برای هر کاربر یک عکس پروفایل وجود دارد که با ساخت اکانت یکی از عکس‌های default برای پروفایل کاربر انتخاب می‌شود.
- **نام کاربری:** نام کاربری کاربر باید در این منو در دسترس باشد اما قابلیت تغییر آن وجود ندارد.
- **نام مستعار:** نام مستعار کاربر باید نشان داده شده و کاربر می‌تواند نام مستعار خود را تغییر دهد.
- **تغییر رمز عبور:** برای تغییر رمز عبور باید رمز قبلی و رمز جدید را به عنوان ورودی از کاربر گرفته و در صورت اعتبارسنجی عملیات انجام شود.
- **امتیازی:** کاربر بتواند با آپلود عکس جدید، عکس پروفایل خود را عوض کند.



ثبت نام و ورود

- **Register:** سه ورودی نام کاربری، نام مستعار و رمز از کاربر گرفته شده و در صورت عدم وجود خطا حساب کاربری ساخته می‌شود، پس از ساخته شدن حساب کاربری باید کاربر را از این موضوع مطلع کنیم برای مثال می‌توانید در زیر دکمه‌ی ثبت نام با رنگ سبز عبارت 'user created successfully' را نمایش دهید.
- حساب کاربری باید یک عکس پروفایل داشته باشد، با ساختن حساب کاربری باید از یک سری عکس‌های از پیش تعیین شده به صورت رندوم یکی را انتخاب کرده و به عنوان عکس پروفایل حساب کاربری قرار دهیم.
- **Login:** با دریافت نام کاربری و رمز از کاربر در صورت اعتبارسنجی، باید عملیات ورود انجام شده و از این منو به منوی اصلی بازی منتقل شویم.

منوها

-

منوها