linia pozioma

Ślimaki

**28-10-2018**

# OMÓWIENIE

Tekst

# AUTORZY

# CELE

1. Nauka programowania w c#, pisania analizy i modelowania systemów. informatycznych.
2. Zaliczenie zajęć Analiza i modelowanie systemów informatycznych.

# TECHNOLOGIA

C#, Unity, Git

# 

# 

# 

# Menu gry

**PU1. Główne Menu**

Scenariusz główny:

1. Użytkownik uruchamia plik gry

2. Użytkownik znajduje się w menu głównym

zadania:

zad1- Stworzyć widok okna Menu.

zad2 – Stworzyć grafiki do menu.

zad3 – Utworzyć testy sprawdzające działanie okna Menu.

Estymacja:

5

**PU2. Użytkownik przechodzi do okna nowej gry**

Scenariusz główny:

1. Użytkownik znajduje się w menu głównym gry.

2. Użytkownik naciska przycisk nowej gry.

3. Użytkownik znajduje się w oknie nowej gry.

Zadania:

Zad1 – stworzyć widok okna wyboru:

-wybór terenu

-wybór graczy

-wybór drużyn

-wybór dodatkowych opcji

zad2 – Stworzyć grafiki do menu:

-grafika buttonów

-grafika listy wyboru drużyn

-grafika wyboru terenu

-grafika wyboru dodatkowych opcji

zad3 – Ustawić funkcjonalności buttonów

Estymacja:

8

**PU3. Użytkownik wyłącza grę**

Scenariusz główny:

1. Użytkownik znajduje się w menu głównym gry.

2. Użytkownik wciska przycisk wyjście z gry.

3. Gra kończy działanie.

Zadania:

zad1 – Ustawić funkcjonalność buttonu „Wyjście”.

zad3 – Utworzyć testy sprawdzające działanie przycisku wyjście.

Estymacja: 1

**PU4. Użytkownik przechodzi do okna ustawień**

Scenariusz główny:

1. Użytkownik znajduje się w menu głównym gry.

2. Użytkownik wciska przycisk ustawień gry.

3. Użytkownik znajduje się w oknie ustawień gry.

Zadania:

Zad1 – stworzyć widok okna ustawień gry

Zad2 – Stworzyć grafiki do ustawień gry:

-grafika buttonów

//TODO

zad3 – Ustawić funkcjonalność buttonu „ustawienia gry”

zad4 – Utworzyć testy sprawdzające działanie przycisku ustawienia gry.

Estymacja: 8

**PU5. Użytkownik przechodzi do okna twórców**

Scenariusz główny:

1. Użytkownik znajduje się w menu głównym gry.

2. Użytkownik wciska przycisk twórcy.

3. Użytkownik znajduje się w oknie twórców gry.

Zadania:

Zad1 – stworzyć widok okna twórców

Zad2 – Stworzyć opis twórców gry

zad3 – Ustawić funkcjonalność buttonu „Twórcy”

zad4 – Utworzyć testy sprawdzające działanie przycisku twórcy.

Estymacja: 20

# Okno Ustawień

**PU1. Użytkownik ustawia opcję włączenia/wyłączenia dźwięku**

Scenariusz Główny:

1. Użytkownik znajduje się w oknie ustawień gry.
2. Dźwięk w grze jest włączony (domyślnie ma być włączony)
3. Checkbox Włącz/Wyłącz dźwięk jest zaznaczony
4. Użytkownik wciska przycisk włączenia/wyłączenia dźwięku
5. Checkbox Włącz/Wyłącz dźwięk jest odznaczony
6. Dźwięk w grze jest wyłączony

Scenariusz Alternatywny:

1. Użytkownik znajduje się w oknie ustawień gry.
2. Dźwięk w grze jest wyłączony (domyślnie ma być włączony)
3. Checkbox Włącz/Wyłącz dźwięk jest odznaczony
4. Użytkownik wciska przycisk włączenia/wyłączenia dźwięku
5. Checkbox Włącz/Wyłącz dźwięk jest zaznaczony
6. Dźwięk w grze jest włączony

Zadania:

zad1 – Ustawić funkcjonalność buttonu „Włącz/Wyłącz dźwięk”

zad2 – Ustawić funkcjonalność checkboxu „Włącz/Wyłącz dźwięk”

zad3 - Ustawić funkcjonalnośc dźwięk włączony/wyłączony

zad4 – Utworzyć testy sprawdzające działanie przycisku Włącz/Wyłącz dźwięk.

Estymacja: 3

**PU2. Użytkownik ustawia opcję głośności dźwięku**

Scenariusz 1:

1. Użytkownik znajduje się w oknie ustawień gry.
2. Dźwięk w grze jest włączony (domyślnie ma być włączony)
3. Użytkownik wciska przycisk zmniejsz poziom dźwięku dźwięku (“-")
4. Pasek Poziomu dźwięku jest zmniejszony
5. Poziom Dźwięku w grze jest zmniejszony

Scenariusz 2:

1. Użytkownik znajduje się w oknie ustawień gry.
2. Dźwięk w grze jest włączony (domyślnie ma być włączony)
3. Użytkownik wciska przycisk zwiększ poziom dźwięku dźwięku (“+")
4. Pasek Poziomu dźwięku jest zwiększony
5. Poziom Dźwięku w grze jest zwiększony

zad1 – Ustawić funkcjonalność buttonów zmniejsz,zwiększ poziom dźwięku”

zad2 – Ustawić funkcjonalność pasku (progress bar) poziomu dźwięku

zad3 - Ustawić funkcjonalność poziomu dźwięku

zad4 – Utworzyć testy sprawdzające działanie przycisków poziomu dźwięku, oraz testy poziomu dźwięku

Estymacja: 3

**PU3. Użytkownik ustawia opcje sterowania**

Scenariusz:

//TODO

Zad1 – Stworzyć funkcjonalność zmiany przypisanych klawiszy

Zad2 - Testy

Estymacja: 5

**PU4. Użytkownik zmienia poziom szczegółowości grafiki**

Scenariusz:

//TODO

Zad1 - Stworzyć funkcjonalność przycisków zmian szczegółowości grafiki

Zad2 - testy przycisków, testy zmiany szczegółowości grafiki

Estymacja: 15

**PU5. Użytkownik zmienia poziom jasności grafiki**

Scenariusz:

//TODO

Zadania:

Zad1 - Stworzyć funkcjonalność przycisków zmian jasności grafiki

Zad2 - testy przycisków, testy zmiany jasności grafiki

Estymacja: 8

**PU6. Użytkownik wybiera opcję utworzenia drużyny.**

Scenariusz:

//TODO

Zadania:

Zad1 - Stworzyć funkcjonalność przycisku utworzenia nowej drużyny

Zad2 - Stworzyć funkcjonalność przycisku edycji drużyny

Zad3- Stworzyć funkcjonalność przycisku usunięcia drużyny

Zad4- Stworzyć edytowalną listę nazw członków drużyny

Zad5 - Testy

Estymacja: 15

**PU7. Użytkownik wybiera opcję powrotu do menu głównego.**

Scenariusz:

//TODO

Zadania:

Zad1 - Stworzyć funkcjonalność przycisku powrotu do menu głównego

Zad2 - Testy przycisku powrotu do menu głównego

Estymacja: 0,5

# Okno Twórców

**PU1. Użytkownik wybiera opcję powrotu do menu głównego.**

Scenariusz:

//TODO

Zadania:

Zad1 - Stworzyć funkcjonalność przycisku powrotu do menu głównego

Zad2 - Testy przycisku powrotu do menu głównego

Estymacja: 0,5

# 

# 

# Okno nowej rozgrywki

**PU1. Użytkownik wybiera liczbę drużyn**

Scenariusz:

//TODO

Zadania:

Zad1 - Stworzyć funkcjonalność przycisku dodania drużyny do gry

Zad2 - Stworzyć funkcjonalność przycisku wyboru gracza dla drużyny

Zad3- Stworzyć funkcjonalność przycisku usunięcia drużyny

Zad4- Stworzyć edytowalną listę drużyn

Zad5 - Testy

Estymacja: 12

**PU2. Użytkownik ustawia czas rozgrywki**

Scenariusz:

//TODO

Zadania:

Zad1 - Stworzyć funkcjonalność wpisania czasu rozgrywki

Zad2 - Testy

Estymacja: 2

**PU3. Użytkownik ustawia czas tury**

Scenariusz:

//TODO

Zadania:

Zad1 - Stworzyć funkcjonalność wpisania czasu tury

Zad2 - Testy

Estymacja: 2

**PU4. Użytkownik ustawia teren**

Scenariusz:

//TODO

Zadania:

Zad1 - Stworzyć funkcjonalność wyboru terenu rozgrywki

Zad2- Utworzenie terenów

Zad2 - Testy

Estymacja: 8

**PU5. Użytkownik ustawia poziom życia ślimaków**

Scenariusz:

//TODO

Zadania:

Zad1 - Stworzyć funkcjonalność wpisania poziomu życia ślimaków

Zad2 - Testy

Estymacja: 2

**PU6. Użytkownik ustawia włączenie/wyłączenie wiatru**

Scenariusz:

//TODO

Zadania:

Zad1 - Stworzyć funkcjonalność włączenia/wyłączenia wiatru

Zad2 - Testy

Estymacja: 2

**PU7. Użytkownik wybiera opcję powrotu do menu głównego.**

Scenariusz:

//TODO

Zadania:

Zad1 - Stworzyć funkcjonalność przycisku powrotu do menu głównego

Zad2 - Testy przycisku powrotu do menu głównego

Estymacja: 0,5

# 

# 

# 

# 

# 

# 

# 

# Faza rozgrywki

**PU1. Użytkownik uruchamia nową rozgrywkę**

Scenariusz główny:

1. Użytkownik z opcji w menu naciska przycisk “start”
2. Wyświetlony zostaje widok rozgrywki w którym widzi:

* Teren mapy
* Ślimaki swoje i drużyny przeciwnej
* Każdy ślimak posiada widoczną domyślną broń
* Elementy pogodowe takie jak np. zachmurzenie
* Zegar pokazujący czas do zakończenia ruchu

Zadania:

Zad1 - Stworzyć widok rozgrywki

Zad2 - Zaimplementować wyświetlanie terenu

Zad3 - Zaimplementować wyświetlanie ślimaków na terenie

Zad4 - Zaimplementować wyświetlanie broni na ślimakach

Zad5 - Zaimplementować wyświetlanie elementu pogody

Zad7 - Zaimplementować wyświetlanie zegara

Zad8 - Stworzyć grafiki

Zad9 - Testowanie wyświetlania odpowiednich grafik

Estymacja: 20

**PU2. Użytkownik po rozpoczęciu meczu dostaje możliwość sterowania jednym ze ślimaków ze swojej drużyny.**

Scenariusz główny:

1. Użytkownik zostaje przydzielony do jednego ze ślimaków
2. Zegar zaczyna odliczanie do końca ruchu
3. Ślimak który aktualnie jest wybrany zostaje oznaczony graficznie w celu wyróżnienia go

Zad1. Zaimplementować wybór ślimaka

Zad2. Zaimplementować kolejkę wyborów w drużynie

Zad3. Zaimplementować odliczanie zegara

Zad4. Zaimplementować oznaczenie wybranego ślimaka

Estymacja: 20

**PU3. Użytkownik naciska przycisk odpowiedzialny za ruch ślimaka w prawo**

Scenariusz główny:

1. Ślimak ustawiony jest w pozycji skierowanej w prawą stronę
2. Użytkownik naciska przycisk ruchu przypisany do przemieszczania się w prawo.
3. Ślimak przemieszcza się o określoną jednostkę w prawo po czym zatrzymuje się

Scenariusz alternatywny:

1. Ślimak ustawiony jest w pozycji skierowanej w lewo
2. Użytkownik naciska przycisk ruchu przypisany do przemieszczania się w prawo
3. Teraz ślimak ustawiony jest w pozycji skierowanej w prawo
4. Ślimak przemieszcza się o określoną jednostkę w prawo po czym zatrzymuje się

Zadania:

Zad1. Zaimplementować przemieszczanie się ślimaka w prawo i jego zatrzymanie się

Zad2. Zaimplementować zmianę kierunku w którym skierowany jest ślimak z lewej do prawej

Estymacja: 8

**PU4. Użytkownik naciska przycisk odpowiedzialny za ruch ślimaka w lewo**

Scenariusz główny:

1. Ślimak ustawiony jest w pozycji skierowanej w lewą stronę
2. Użytkownik naciska przycisk ruchu przypisany do przemieszczania się w lewo.
3. Ślimak przemieszcza się o określoną jednostkę w lewopo czym zatrzymuje się

Scenariusz alternatywny:

1. Ślimak ustawiony jest w pozycji skierowanej w prawo
2. Użytkownik naciska przycisk ruchu przypisany do przemieszczania się w lewo
3. Teraz ślimak ustawiony jest w pozycji skierowanej w lewo
4. Ślimak przemieszcza się o określoną jednostkę w lewo po czym zatrzymuje się

Zadania:

Zad1. Zaimplementować przemieszczanie się ślimaka w lewo i jego zatrzymanie się

Zad2. Zaimplementować zmianę kierunku w którym skierowany jest ślimak z prawej do lewej

Estymacja: 8

**PU5. Użytkownik naciska przycisk odpowiedzialny za skok do przodu będąc skierowanym w prawo/lewo**

Scenariusz główny:

1. Ślimak skierowany jest w prawo

2. Użytkownik naciska przycisk odpowiedzialny za skok

3. Ślimak podskakuje i przemieszcza się w prawo

Scenariusz alternatywny:

1. Ślimak skierowany jest w lewo
2. Użytkownik naciska przycisk odpowiedzialny za skok
3. Ślimak podskakuje i przemieszcza się w lewo

Zadania:

Zad1. Zaimplementować skok w prawo

Zad2. Zaimplementować skok w lewo

Zad3. Testy

Estymacja: 10

**PU5. Zegar odliczający czas na ruch dochodzi do 0**

Scenariusz główny:

1. Użytkownik wykonuje swój ruch
2. Użytkownik nie oddaje strzału ani nie traci w żaden sposób punktów zdrowia swojego ślimaka
3. Zegar wybija 0
4. Użytkownik traci kontrolę nad swoim ślimakiem
5. Kolejny gracz dostaje kontrolę nad jednym ze swoich ślimaków

Zadania:

Zad1. Zaimplementować zmianę gracza

Zad2. Przypisać zmianę gracza do eventu kiedy zegar wskazuje 0

Zad3. Testy

Estymacja: 5

**PU. Użytkownik naciska przycisk odpowiedzialny za wybór kolejnej broni**

Scenariusz główny:

1. Ślimak użytkownika trzyma “w rękach” domyślną broń czyli strzelbę
2. Użytkownik naciska przycisk odpowiedzialny za wybór kolejnej broni
3. Ślimak trzyma teraz w rękach wyrzutnie rakiet

Scenariusz alternatywny

1. Ślimak użytkownika trzyma “w rękach” wyrzutnię rakiet
2. Użytkownik naciska przycisk odpowiedzialny za wybór kolejnej broni
3. Ślimak trzyma teraz w rękach strzelbę

Zadania:

Zad1. Zaimplementować przycisk odpowiedzialny za zmianę broni

Zad2. Zaimplementować zmianę grafiki broni na ślimaku

Zad3. Testy

Estymacja: 5

**PU6. Ślimak upada z większej wysokości**

Scenariusz główny:

1. Ślimak leci w dół
2. Ślimak zatrzymuje się na terenie
3. Ślimak traci część swoich punktów zdrowia

Scenariusz alternatywny:

1. Użytkownik przemieszcza swojego ślimaka
2. W wyniku działań gracza ślimak upada z większej wysokości
3. Ślimak traci część swoich punktów zdrowia
4. Użytkownik traci swoją kolejkę

Estymacja: 8

**PU. Użytkownik naciska przycisk przesunięcia celownika w górę/dół**

**PU. Użytkownik naciska przycisk odpowiedzialny za oddanie strzału**

**PU. Pocisk użytkownika trafia innego ślimaka**

**PU. Pocisk użytkownika trafia teren**

**PU. Pocisk użytkownika wylatuje poza okno gry**

**PU. Użytkownik naciska przycisk odpowiedzialny za zakończenie kolejki przed czasem**

**PU. Ślimak traci wszystkie swoje punkty zdrowia**

**PU. Ślimak wylatuje poza teren gry**

**PU. Wszystkie ślimaki jednej z drużyn zostają wyeliminowane**

**PU. Wszystkie ślimaki w grze zostają wyeliminowane**