

QOC

1. Q: Care ar fi cea mai eficientă modalitate pentru plasarea pieselor de domino de către player pe tabla de joc (acest aspect nu va afecta mecanismul jocului deoarece este un aspect pur vizual)?

O: a) Lăsarea playerului să așeze piesa de domino în orice poziție dorește atât timp cât regulile jocului îi permit mutarea respectivă. Respectiva opțiune implică crearea unui algoritm de rebalansare a jocului astfel încât să nu existe blocaje.

b) Playerul va decide ce piesă dorește să utilizeze și piesa din joc lângă care dorește să fie poziționată respectiva piesă. Respectiva opțiune implică realizarea unui algoritm care să decidă unde este cel mai avantajos de poziționat piesa astfel încât să nu existe blocaje.

c) În momentul alegerii piesei, jocul îi va arăta playerului cele mai bune poziții de amplasare a piesei pe tablă astfel încât să nu existe blocaje. Opțiunea reprezintă o combinație a celor două opțiuni a și b astfel încât playerul să poată avea o oarecare libertate de interacțiune.

C: Pentru această variantă vom utiliza următoarele criterii, fiecare putând fi cotate cu o notă de la 1 la 5: I - captivarea playerului

II - dificultatea programării

III - costul eficienței (posibilitatea blocajelor + viteza de funcționare)

| | a | b | c |
|-------|----|----|----|
| I | 5 | 3 | 4 |
| II | 3 | 4 | 3 |
| III | 3 | 5 | 3 |
| Total | 11 | 12 | 10 |

Decizia a fost luată în favoarea opțiunii b) deoarece prezintă o eficiență sporită în evitarea blocajelor precum și un nivel crescut de reducere a dificultăților de comunicație între cele două interfețe client.

2. Q: Care ar fi cea mai bună metodă de afișare a regulilor și a metodei de joc?

O: a) Crearea unui buton care în momentul apăsării deschide o nouă fereastră cu instrucțiunile de joc.

b) Crearea unui buton care în momentul apăsării extinde o fereastră din partea de sus a aplicației cu instrucțiunile de joc.

c) Crearea unui buton care în momentul apăsării extinde o fereastră în mijlocul aplicației cu instrucțiunile de joc.

C: Pentru această variantă vom utiliza următoarele criterii, fiecare putând fi cotate cu o notă de la 1 la 5: I - eleganța jocului

II - dificultatea programării

III - gradul de vizibilitate a jocului în timpul citirii instrucțiunilor

| | a | b | c |
|-------|----|----|----|
| I | 2 | 4 | 5 |
| II | 4 | 3 | 3 |
| III | 5 | 4 | 4 |
| Total | 11 | 11 | 12 |

Decizia a fost luată în favoarea opțiunii c) deoarece dă o notă de eleganță jocului și nu necesită crearea sau schimbarea unei pagini.

3. Q: Cum am putea realiza conexiunea a doi playeri ?

O: a) Crearea unui lobby în care playerul va putea să invite alți playeri dintr-o listă cu toți playerii aflați online.

b) Playerul va fi plasat aleator într-un meci cu alt player (după ce apasă butonul de start i se va găsi un oponent).

c) Va exista o listă de așteptare astfel încât în momentul în care se termină un meci playerul va primi automat un alt oponent.

C: Pentru această variantă vom utiliza următoarele criterii, fiecare putând fi cotate cu o notă de la 1 la 5: I - diversitatea meciurilor (playeri diferiți în mod constant)

II - dificultatea programării

III - simplitatea și eleganța jocului

| | a | b | c |
|-------|---|----|----|
| I | 2 | 5 | 5 |
| II | 2 | 4 | 4 |
| III | 3 | 5 | 4 |
| Total | 7 | 14 | 13 |

Decizia a fost luată în favoarea opțiunii b) deoarece reprezintă cea mai simplă și eficientă soluție atât pentru satisfacerea playerului cât și pentru sporirea elementului de competitivitate.