|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Wydział Matematyki Stosowanej**  **Politechnika Śląska** | | | |
| **Kierunek:** | | | Informatyka |
| **Stopień studiów:** | | | pierwszy |
| **Semestr:** | | | IV |
| **Przedmiot:** | | | Programowanie obiektowe i graficzne |
| **Prowadzący zajęcia:** | | | dr inż. Adam Zielonka |
| **Dokumentacja techniczna**  **realizacji projektu zespołowego** | | | |
| **Zespół projektowy** | | | |
| **Lider zespołu:** | | Jakub Rup e-mail | |
| **Wykonawca 1:** | | Ewa Szklanny | |
| **Projekt** | | | |
| **Tytuł projektu:** | MTGDeckCreator | | |
| **Repozytorium:** | <https://github.com/DEVDante/MTGDeckCreator> | | |
| **Cel projektu:** | Celem projektu jest stworzenie programu umożliwiającego konstruowanie poprawnych talii do gry Magic: The Gathering. | | |
| **Opis projektu:** | Projekt składa się z bazy danych zawierającej dostępne karty kolekcjonerskie oraz programu umożliwiającego przeglądanie kart i wybór tych, które mają wchodzić skład talii. Poprawność talii jest weryfikowana przez program. | | |
| **Użyte narzędzia** | | | |
| Nazwa: | Visual Studio 2013 Express | | |
| Licencja: | Dream Spark | | |
| Nazwa: | gitHub | | |
| Licencja | open-source | | |

**Historia zmian dokumentu**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| LP | Opis zmiany | Typ | Data zmiany | Autor | Uwagi |
| 1 | Przygotowanie szablonu dokumentacji technicznej | E | 24.05.2016 | Adam Zielonka | Proszę nie zmieniać wielkości czcionek  w dokumencie |
| 2 | Wypełnienie strony tytułowej | D | 27.05.2016 | Ewa Szklanny |  |
| 3 | Dodanie informacji w punktach 2 i 3 | D | 20.06.2016 | Ewa Szklanny |  |

Typ: E - edycja dokumentu, D - dodanie nowych treści, M - korekta merytoryczna

**1. Opis projektu**

*Obszerny i precyzyjny opis realizowanego projektu. Nietechniczna "ilustracja" tego czego projekt ma dotyczyć.*

**2. Wymagania**

Członkowie zespołu prowadząc wspólnie analizę zebranych wymagań dotyczących realizacji projektu pogrupowali je w następujący sposób:

2.1 Wymagania funkcjonalne

Użytkownik może zrobić to i to. Wyświetlają się takie a takie okna, ma takie i takie możliwości.

Program ma umożliwiać użytkowinkowi przeglądanie dostępnych w bazie kart, a następnie wybór kart, które będą tworzyć jego talię. Program analizuje poprawność talii i informuje użytkownika o koniecznych zmianach, lub o niemożnosci przeprowadzenia pewnych operacji. Użytkownik ma możliwość śledzenia stanu talii poprzez obserwacje jej statystyk. Dodatkowo będzie możliwy podgląd graficzny karty.

W czasie pracy użytkownik ma możliwość zapisu projektu a następnie otworzenie go do dalszej pracy, a po zakończeniu pracy i uzyskaniu poprawnej talii może wyeksportowaćj ją do formatów używanych przez programy pozwalające na grę daną talią (takich jak: ).

2.2 Wymagania niefunkcjonalne

Mechanizm tymczasowego przechowywania umożliwiający odzysanie efektów pracy w razie niespodziewanego zamknięcia programu.

Aby zmniejszyć obciążenie, obrazek z bazy przy pierwszym otwarciu zapisywany jest w folderze tymczasowym po id karty.

**3 Projekt interfejsu graficznego**



Okno programu będzie podzielona na kilka sekcji. U samej góry znajduje się pasek zadań, na samym dole pasek przycisków funkcyjnych naszego programu (takich jak dodaj, usuń). W środkowej sekcji widzimy dwa ciemnoszare panele. Lewy będzie przechowywał listę wszystkich dostępnych kart, natomiast prawy karty wybrane przez użytkownika, tworzące talię. Jasny panel po prawej stronie okna będzie odpowiedzialny za wyświetlanie statystyk talii, oraz obrazka wybranej karty.

*Szkice wyglądu interfejsu publicznego aplikacji w odniesieniu do zebranych wymagań*

**4. Model obiektowy**

*Schemat UML klas*

**5. Model danych (w przypadku aplikacji bazodanowej)**

*Schemat bazy*

**6. Implementacja**

*Dla każdej z klas opisujemy dokładnie jej interfejs publiczny*

|  |  |
| --- | --- |
| **Klasa** | NazwaKlasy |
| **Właściwości** | |
| typ NazwaWlasciwosci | *Co reprezentuje i jak działa* |
|  |  |
| Metody publiczne | |
| typ NazwaMetody | *Jak działa i co zwraca* |

**7\* Testy**

**8. Instrukcja użytkownika**