**Interfejs użytkownika**

**„Coin Hunter”**

Uniwersytet Jagielloński, Wydział Matematyki i Informatyki

Inżyniera Oprogramowania

# **Wstęp**

Dokument ten przedstawia interfejs użytkownika i omawia jego funkcjonalności oraz opcje.

**Spis treści**

[**Wstęp** 2](#_Toc105775033)

[**Podstrona logowania** 3](#_Toc105775034)

[**Podstrona rejestracji** 4](#_Toc105775035)

[**Okno z grą** 6](#_Toc105775036)

[**Panel użytkownika** 7](#_Toc105775037)

[**Instrukcja sterowania** 9](#_Toc105775038)

[**Podstrona z profilem użytkownika** 10](#_Toc105775039)

[**Podstrona sklepu** 11](#_Toc105775040)

[**Forum** 12](#_Toc105775041)

[**Podstrona z listą wszystkich użytkowników** 13](#_Toc105775042)

[**Podstrona z Top 10 graczy** 14](#_Toc105775043)

[**Podstrona „Report error”** 15](#_Toc105775044)

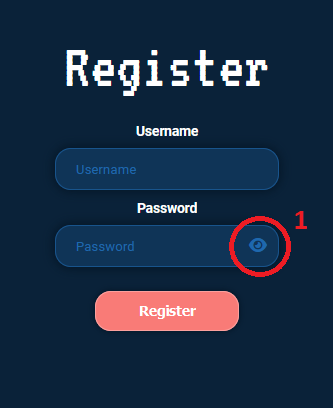
# **Podstrona logowania**

**Obraz zawierający tekst, sprzęt elektroniczny, zrzut ekranu

Opis wygenerowany automatycznie**

* Pole „*Username*” – wpisanie loginu/nazwy użytkownika zapisanego w bazie danych,
* Pole „*Password*” -wpisanie hasła użytkownika zapisanego w bazie danych,
* Przycisk „*Login*” – zatwierdzenie wpisanego loginu i hasła w celu zalogowania się do gry,
* Przycisk „*Register*” – przeniesienie użytkownika do podstrony „[**Register**](#_Podstrona_rejestracji)”.
* Przycisk oznaczony numerem 1 – pozwala wyłączyć lub włączyć cenzurę na wpisywane hasło.

# **Podstrona rejestracji**

****

* Pole „*Username*” – wpisanie loginu/nazwy konta użytkownika, która będzie przechowywana w bazie danych gry,
* Pole „*Password*” – wpisanie hasła do konta użytkownika, które będzie przechowywane w bazie danych gry,
* Przycisk „*Register*” – zatwierdzenie wpisanych danych i utworzenie konta użytkownika.
* Przycisk oznaczony numerem 1 – pozwala wyłączyć lub włączyć cenzurę na wpisywane hasło

**Główna podstrona z grą**

Obraz zawierający tekst, urządzenie, wskaźnik

Opis wygenerowany automatycznie

Podstronę tą można podzielić na kilka segmentów:

* Numer 1 - [**Okno z grą**](#_Okno_z_grą),
* Numer 2 - [**Panel użytkownika**](#_Panel_użytkownika),
* Numer 3 - [**Instrukcja sterowania**](#_Instrukcja_sterowania).

## **Okno z grą**



Główne okno z grą z zasadami przedstawionymi w segmencie „[**Instrukcja sterowania**](#_Instrukcja_sterowania)”.

* Przycisk „*Play*” – rozpoczyna grę,
* Numer 1 – pokonany dystans w aktualnym biegu,
* Numer 2 – ilość zdobytych monet w aktualnym biegu.
* Numer 3 – ilość żyć (ile razy jeszcze gracz może popełnić błąd) posiadanych przez użytkownika.

## **Panel użytkownika**

Obraz zawierający tekst, ekran, urządzenie, ciemny

Opis wygenerowany automatycznie

* Fragment z avatarem (obrysowany czerwoną ramką) – Przedstawia wybrany przez użytkownika skin(skórkę)/avatar w podstronie „[**User**](#_Podstrona_z_profilem)” oraz informację   
  o naszej pozycji w rankingu i ilości posiadanych monet,
* Przycisk „*Profile*” – przekierowuje użytkownika do podstrony „[**User**](#_Podstrona_z_profilem)”,
* Przycisk „*Play*” – przekierowuje użytkownika na [**główną podstronę z grą**](#_Główna_podstrona_z)**,**
* Przycisk „*Shop*” – przekierowuje użytkownika na podstronę „[**Shop**](#_Podstrona_sklepu)”,
* Przycisk „*Forum*” – przekierowuje użytkownika na podstronę „[**Forum**](#_Forum)”,
* Przycisk „*All users*” – przekierowuje użytkownika na podstronę „**[All users](#_Podstrona_z_listą)**”,
* Przycisk „*Top 10*” – przekierowuje użytkownika na podstronę „[**Top 10**](#_Podstrona_z_Top)”,
* Przycisk „*Report error*” – przekierowuje użytkownika do podstrony „[**Report error**](Report_error#_Podstrona_)”,
* Przycisk „*Log out*” – wylogowywuje użytkownika z gry oraz automatyczne przeniesie go do [**podstrony logowania**](#_Podstrona_logowania).

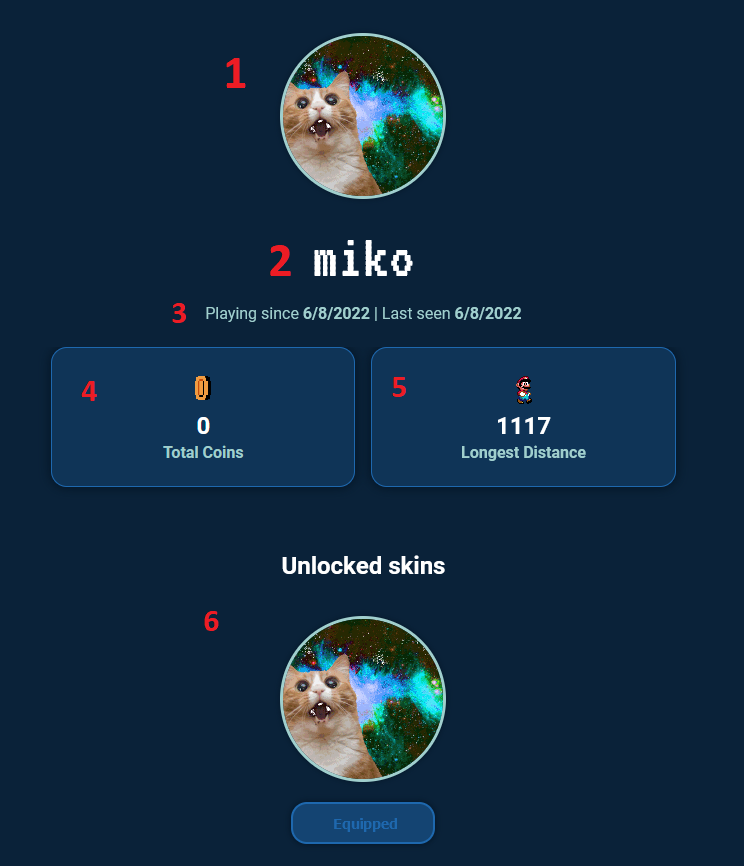
## **Instrukcja sterowania**

Obraz zawierający tekst, ekran, zrzut ekranu, ciemny

Opis wygenerowany automatycznie

Fragment przedstawiający instrukcję gry i zasady w niej obowiązujące.

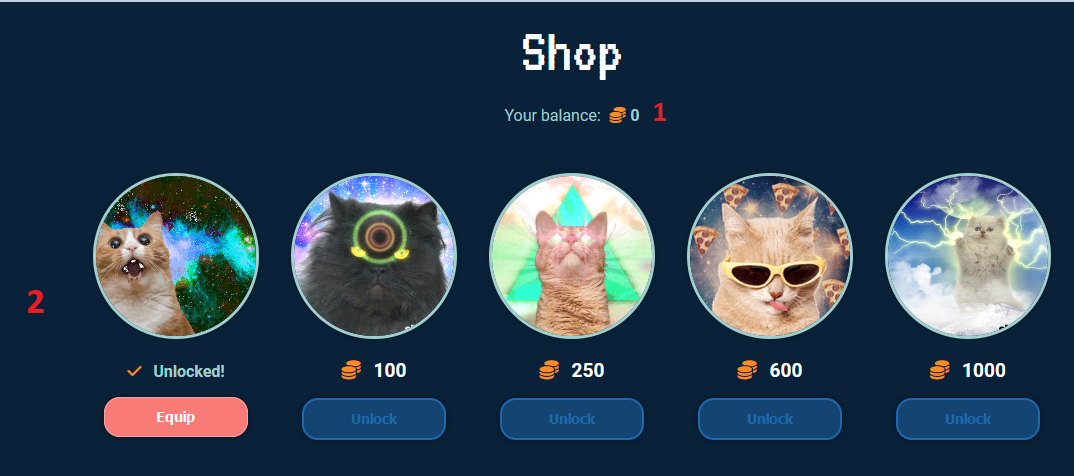
# **Podstrona z profilem użytkownika**



Podstrona ta zawiera informację o:

* Numer 1 – aktualny awatar/skórka użytkownika,
* Numer 2 – nazwa użytkownika,
* Numer 3 – data założenia konta oraz ostatnia wizyta na stronie,
* Numer 4 – Ilość posiadanych monet,
* Numer 5 – Najdłuższy pokonany dystans,
* Numer 6 – Posiadane przez użytkownika awatary/skórki.

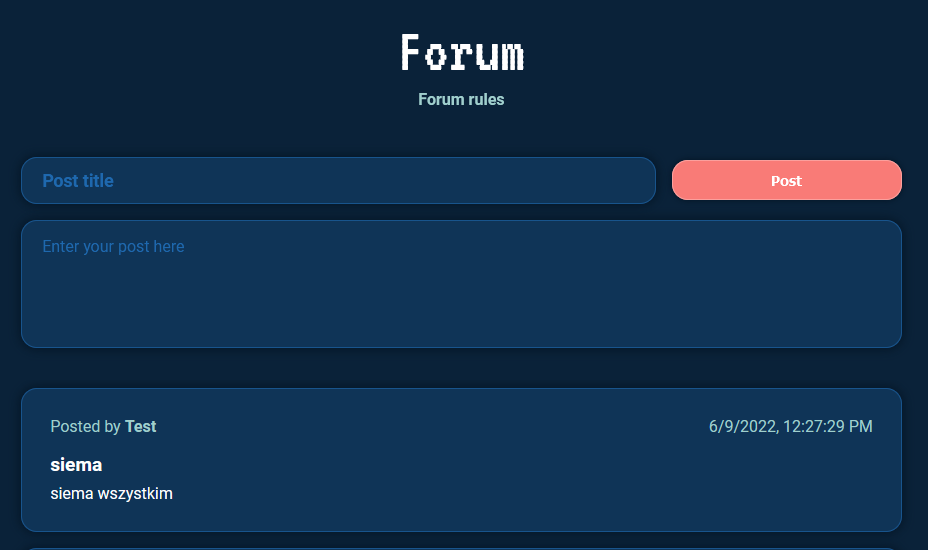
# **Podstrona sklepu**



Sklep zawiera informację o:

* Numer 1 – ilości posiadanych przez użytkownika monet,
* Numer 2 – dostępnych do wykupienia awatarach/skórkach wraz z ich ceną   
  w postaci monet.

# **Forum**



Podstrona z forum. Tutaj użytkownicy mogą dzielić się swoimi opiniami i wrażeniami z innymi oraz czytać te, które zostały już opublikowane. Wstawiając post na forum, użytkownik akceptuje regulamin

* Pole „*Post title*” – tytuł umieszczanego na forum postu,
* Pole „*Enter your post here*” – treść postu, który użytkownik chce wstawić na forum,
* Przycisk „*Post*” – umieszczenie postu na forum,
* Odnośnik „*Forum rules*” – przenosi użytkownika do podstrony zawierającej zasady obowiązujące na forum.

# **Podstrona z listą wszystkich użytkowników**

Obraz zawierający sprzęt elektroniczny, ekran, ciemny, czarny

Opis wygenerowany automatycznie

Podstrona zawierająca listę wszystkich graczy. Użytkownicy mogą tutaj wyszukiwać innych uczestników gry oraz sprawdzać ich profile.

* Pole „*Search…*” – nazwa użytkownika, którego chcemy wyszukać w bazie danych,
* Przycisk „*Search*” – zlecenie wyszukania użytkownika.
* Pole z awatarami użytkowników – po wciśnięciu w pole danego gracza przenosi użytkownika do [**podstrony z jego profilem**](#_Podstrona_z_profilem).

# **Podstrona z Top 10 graczy**

Obraz zawierający tekst, monitor, zrzut ekranu, czarny

Opis wygenerowany automatycznie

Zestawienie najlepszych dziesięciu graczy ze względu na dwie kategorie – „*Coins*”   
(ze względu na posiadane monety) oraz „*Points*” (punkty, które udało się zdobyć danemu użytkownikowi).

# **Podstrona „Report error”**

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, telefon komórkowy, telefon

Opis wygenerowany automatycznie

Podstrona umożliwiająca użytkownikowi zgłoszenie napotkanego błędu na stronie. Użytkownik może to zrobić poprzez wysłanie wiadomości na podany adres mailowy lub uzupełnienie formularza.

* Pole „*Description*” – pole umożliwiające użytkownikowi opisanie napotkanego przez niego błędu,
* Przycisk „*Send*” – wysłanie napisanej przez użytkownika wiadomości do działu pomocy.