Opis

Dokument skupia się na opisaniu funkcjonalności, sposobu działania oraz założeń aplikacji UJ Dungeons.

UJ DUngeons

Dokumentacja użytkowa

**Spis treści**

[**Wprowadzenie 2**](#_Toc136695834)

[**Ekran startowy 3**](#_Toc136695835)

[**Ekran wyboru klasy 4**](#_Toc136695836)

[**Panel informacyjny 5**](#_Toc136695837)

[**Komnata z ucztą 7**](#_Toc136695838)

[**Kuźnia kowala 8**](#_Toc136695839)

[**Rozwidlenie 9**](#_Toc136695840)

[**Komnata nagród 10**](#_Toc136695841)

[**Pusty pokój 11**](#_Toc136695842)

[**Komnata potwora 12**](#_Toc136695843)

[**Pułapka 13**](#_Toc136695844)

[**Porażka 14**](#_Toc136695845)

[**Zwycięstwo 15**](#_Toc136695846)

# **Wprowadzenie**

Aplikacja „UJ Dungeons” jest grą komputerową. Jej głównym zadaniem jest zagwarantowanie rozrywki użytkownikowi. Charakteryzuje się ona stylem znanym szerzej jako „RPG” – Role Playing Games. Podczas rozgrywki wcielamy się w bohatera, którego zadaniem jest wyjście   
z lochu. Podczas przygody czekają na nas różnorakie przeszkody, ale i również wiele cennych nagród. Gra zawiera elementy losowe oraz rozbudowany system postaci. Przy każdym podejściu jako gracz możemy doświadczyć różniących się od siebie sytuacji.

# **Ekran startowy**

Obraz zawierający zrzut ekranu, Gra komputerowa, tekst, Oprogramowanie gier wideo

Opis wygenerowany automatycznie

Ekran startowy jest sceną, którą użytkownik zobaczy od razu po tym, jak uruchomi grę. Znajdują się tutaj dwa przyciski:

* „Play” – przycisk rozpoczynający rozgrywkę,
* „Exit” – przycisk wyłączający program

# **Ekran wyboru klasy**

Obraz zawierający zrzut ekranu, tekst

Opis wygenerowany automatycznie

W ekranie wyboru klasy użytkownik wprowadzą imię dla swojego bohatera oraz wybiera dla niego klasę. Poszczególne klasy różnią się tym co bohater napotka na swojej drodze i jakie statystyki będą u niego lepiej rozwinięte.

* Warrior – potężna postać bazująca na sile i fizyczności,
* Scout – zwinny rzezimieszek, którego specjalnością są skryte ataki,
* Mage – sędziwy mędrzec znający starożytną magię

# **Panel informacyjny**

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, menu, design

Opis wygenerowany automatycznieObraz zawierający tekst, zrzut ekranu, Czcionka

Opis wygenerowany automatycznie

Panel znajdujący się po lewej stronie ekranu aplikacji. Użytkownik może tutaj znaleźć najważniejsze informacje o obecnie posiadanym ekwipunku oraz rozwiniętych statystykach.

**Equipment**

Poszczególne przedmioty mają swoje cechy oraz atrybuty. W zależności od rodzaju przedmiotu, te będą się od siebie różnić.

Wszystkie jednak posiadają cechy wspólne, takie jak **nazwa (name)**, **typ (type)**, **value (wartość)** – ilość złota, którą otrzymamy przy potencjalnej sprzedaży przedmiotu.

Omówienie poszczególnych atrybutów:

* minDamage – minimalna wartość obrażeń, którą może zadać przedmiot. Statystyka ta jest zwiększana z potencjalnym Critical Chance,
* maxDamage – maksymalna wartość obrażeń, którą może zadać przedmiot. Statystyka ta jest zwiększana z potencjalnym Critical Chance,
* mainStat – przedmioty mogą posiadać statystykę główną, która najczęściej jest zależna od typu przedmiotu. mainStat wyraża ilość, którą użytkownik czerpie z przedmiotu,
* mainStatName – nazwa głównej statystyki
* criticalChance – wyraża wartość szansy na uderzenie krytyczne, która będzie dodawana do puli ogólnej (wyrażona w statystykach)
* defence – wartość pancerza, którą użytkownik czerpie z przedmiotu. Wartość jest dodawana do puli ogólnej (wyrażona w statystykach)
* health – wartość punktów zdrowia, którą użytkownik czerpie z przedmiotu. Wartość jest dodawana do puli ogólnej (wyrażona w statystykach).
* blockChance - wyraża wartość szansy na zablokowanie obrażeń przeciwnika, która będzie dodawana do puli ogólnej (wyrażona w statystykach)

**Statistics**

* Name – imię bohatera,
* Level – obecny poziom bohatera,
* Profession – klasa bohatera,
* Max Health – maksymalna wartość punktów życia,
* Current Health – obecnie posiada wartość punktów życia,
* MInimal Attack – minimalna wartość obrażeń, którą może zadać nasz bohater,
* Maximal Attack – maksymalna wartość obrażeń, którą może zadać nasz bohater,
* Money – posiada ilość sztuk złota,
* Defense – wartość pancerza, która niweluje w pewnym stopniu obrażenia od przeciwnika,
* Block Chance - szansa na zablokowanie obrażeń przeciwnika,
* Critical Chance – szansa na zadanie obrażeń krytycznych (zwiększonych)

# **Komnata z ucztą**

Obraz zawierający tekst, meble, regały, w pomieszczeniu

Opis wygenerowany automatycznie

Znajdując komnatę z ucztą, użytkownik może dokonać wyboru. Zjedzenie znalezionej strawy może przywrócić punkty zdrowia bohatera. Może je jednak również obniżyć, jeżeli okaże się, że jedzenie jest zatrute.

# **Kuźnia kowala**

Obraz zawierający tekst, ubrania, zrzut ekranu, sukienka

Opis wygenerowany automatycznie

Znajdując kowala, użytkownik znajduje również niemałą okazję na wzmocnienie swojego bohatera. Za odpowiednią ilość złota (którego ilość użytkownik może sprawdzić na dole ekranu lub w statystykach) możemy nabyć potężne przedmioty. To jakie artefakty kowal posiada na stanie są kwestią losową.

# **Rozwidlenie**

Obraz zawierający zrzut ekranu, oświetlenie, ciemność, znak

Opis wygenerowany automatycznie

Komnata, w której użytkownik musi dokonać wyboru, w którą stronę powinien się skierować. Czy twój wybór okaże się właściwy?

# **Komnata nagród**

Obraz zawierający zrzut ekranu, świeca, tort urodzinowy, kreskówka

Opis wygenerowany automatycznie

Tym razem Ci się poszczęściło. Znajdujesz pokój ze skrzynią. W skrzyni znajduje się złoto i przedmiot, który może się okazać potężniejszy od tego, który obecnie posiadasz. Zdecyduj, czy aby na pewno chcesz go w swoim ekwipunku. Jeśli tak, to naciśnij „**Replace item**”. Jakiej decyzji nie podejmiesz, będziesz musiał wydostać się z tego pokoju. Zrobisz to naciskając „**Get out**”.

# **Pusty pokój**

Obraz zawierający zrzut ekranu, Gra komputerowa

Opis wygenerowany automatycznie

Pusty pokój. Nie narzekaj! Zawsze mogłeś trafić zdecydowanie gorzej. Im szybciej się stąd wydostaniesz (naciskając przycisk „**Get out**”) tym lepiej.

# **Komnata potwora**

Obraz zawierający zrzut ekranu, tekst, kreskówka

Opis wygenerowany automatycznie

Na twoje nieszczęście obudziłeś właśnie mieszkańca lochów, wchodząc do jego komnaty. Możesz spróbować swojego szczęścia i podjąć z nim walkę naciskając „**Fight**”. Jeśli jednak nie czujesz się na siłach, to lepiej szybko uciekaj (naciskając przycisk „**Run away**”)! Co byś nie zrobił, gra poinformuje Cię o tym jak przebiegła walka, wyświetlając informację po prawej stronie.

# **Pułapka**

Obraz zawierający zrzut ekranu, tekst, Gra komputerowa, Oprogramowanie gier wideo

Opis wygenerowany automatycznie

Masz pecha! Co prawda to nie potwór, ale stopa w sidłach też nie jest niczym wesołym. Straciłeś trochę zdrowia (informacja nad przyciskiem). Nic już nie poradzisz. Lepiej wracaj naciskając „**Get out**”.

# **Porażka**

Obraz zawierający Czcionka, Grafika, zrzut ekranu, tekst

Opis wygenerowany automatycznie

Niestety. Tym razem Ci się nie udało. Pamiętaj, że zawsze możesz spróbować ponownie!

# **Zwycięstwo**

Obraz zawierający piksel, zrzut ekranu, symbol, clipart

Opis wygenerowany automatycznie

Komuś udało się przejść grę! Gratuluję. Spróbuj teraz inną klasą.