**Dokument wizji i celu**

*Przedmiot: Wzorce projektowe i architektura aplikacji*

W ramach projektu do przedmiotu wzorce projektowe i architektura aplikacji wykonam grę symulacyjną, w której użytkownik będzie mógł chwilowo zostać trenerem drużyny piłkarskiej i mieć znaczący wpływ na symulowany w stworzonym silniku meczowym mecz piłki nożnej.

Projekt zostanie wykonany w technologii Java (Java 8 lub 10). Efekty graficzne zostaną stworzone w JavaFX. Do stworzenia całości aplikacji zostanie wykorzystany wzorzec architektoniczny MVC (Model-View-Controler). Zostaną również wykorzystane minimum 3 współpracujące wzorce projektowe które zostaną określone w etapie projektowania aplikacji.

**Opis działania aplikacji z punktu widzenia gracza:**

Użytkownik po rozpoczęciu gry zobaczy zawodników jakimi dysponuję komputer na najbliższy mecz oraz w jakim ustawieniu zagra drużyna przeciwna. Będzie mógł ocenić słabe oraz mocne punkty drużyny przeciwnej. Zadaniem gracza jest taki dobór ustawienia oraz taktyki z zawodników których posiada aby osiągnąć jak najlepszy rezultat w symulacji meczu. Podczas symulowanej rozgrywki będą następować różne zdarzenia boiskowe (kartki, faule, kontuzje). Zadaniem gracza jest odpowiednie reagowanie na zdarzenia poprzez wprowadzanie zmian w ustawieniu aby zwiększyć swoje szanse na dobry rezultat końcowy.

W grze tak samo jak w sporcie wpływ na wynik końcowy będzie również miało szczęście gracza oraz zdarzenia losowe. Nie zawsze zwycięży drużyna mająca „na papierze” lepszych zawodników. Dobór zawodników do każdej gry będzie następował losowo. Gracz będzie mógł otrzymać drużynę o sile zbliżonej do rywala lub słabszej albo mocniejszej od niego.

*Jakub Kuśnierz*