

- 1) **Ranking-** Możliwość sprawdzenia swojego dotychczasowego wyniku we wszystkich grach, tak jak np. w pasjansie na Windowsie XP. 5 najlepszych wyników wygranych rozgrywek wszechczasów, zostanie wczytanych z serializowanego pliku, a następnie wpisane do tablicy wyników. Sposób naliczania punktów zależy jest od wariantu gry\*.

## 1 Scenariusz główny

1. Uruchomienie aplikacji
2. Kliknięcie na przycisk „Ranking”
3. Wyświetlenie nowego okna z tabelą rankingową
4. Dla każdego miejsca wyświetlona zostaje liczba punktów i hasło, które zgadł gracz
5. Powrót do menu głównego poprzez przycisk „Powrót do menu”

### 1.4 Brak wyników do wyświetlenia

1. Kroki 1-3 ze scenariusza głównego
2. Zamiast ilości punktów i haseł dla poszczególnych miejsc wyświetla się znak „-”
3. Powrót do menu głównego poprzez przycisk „Powrót do menu”

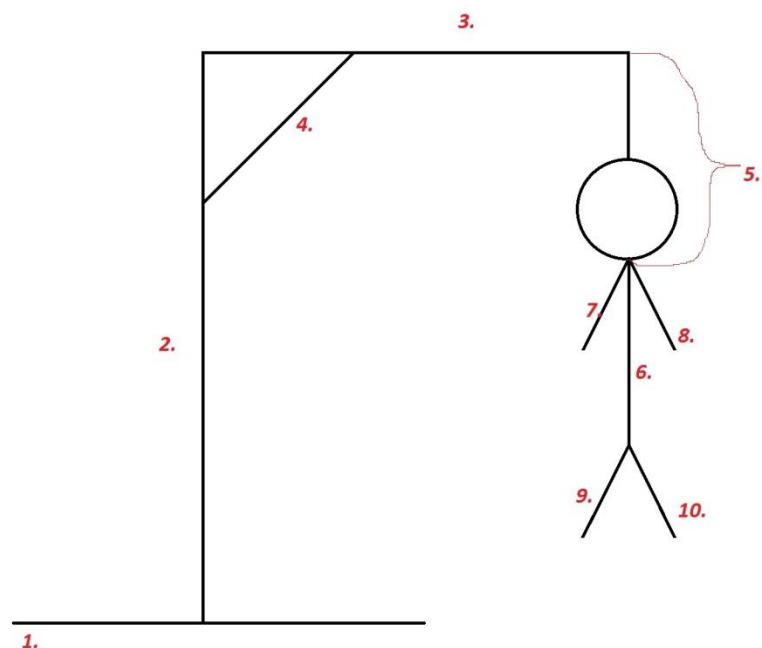
### 1.4 Zamknięcie aplikacji w trakcie wyświetlania rankingu przez przycisk „X” / awaria sprzętowa\*\*

1. Kroki 1-3 ze scenariusza głównego
2. Zamknięcie aplikacji przez przycisk „X” / awaria sprzętowa
3. Po ponownym uruchomieniu aplikacji wyświetla się menu główne

\*opis wariantów gry znajduje się w podpunkcie 8) i 7).

\*\*Awarię sprzętową, rozumiemy jako niechciane zamknięcie aplikacji niezależne od użytkownika, spowodowane np. brakiem prądu, uszkodzeniem sprzętu itp.

- 2) **Wizualizacja ilości żyć w trakcie rozgrywki.** Na początku rozgrywki wisielec jest widoczny na ekranie w kolorze szarym( rgb(128,128,128)) . Przy popełnieniu błędu przez gracza, kolejne części wisielca zostają zamalowane czarnym kolorem. Wisielec składa się z 10 części. Kolejność zamalowywania wisielca:



## 2 Scenariusz główny

1. Rozpoczęcie rozgrywki lub kontynuacja
2. Wybranie litery niewystępującej w haśle
3. Zamalowanie jednej części wisielca
4. Gracz słyszy dźwięk\*
5. Kontynuacja rozgrywki

### 2.2 Wybór litery występującej w haśle

1. Krok 1 ze scenariusza głównego
2. Wybór litery, która występuje w haśle
3. Kolejna część wisielca nie zostaje zamalowana
4. Gracz słyszy dźwięk \*
5. Kontynuacja rozgrywki

### 2.2 Odgadnięcie hasła poprzez poprawne wybranie ostatniej nieznanej litery/wpisanie poprawnego hasła do odpowiedniego pola

1. Krok 1 ze scenariusza głównego
2. Wybór ostatniej brakującej litery, która występuje w haśle/ wpisanie poprawnego hasła i zatwierdzenie przyciskiem
3. Kolejna część wisielca nie zostaje zamalowana
4. Wyświetlenie okna z komunikatem o wygranej
5. Gracz słyszy dźwięk\*
6. Powrót do menu głównego poprzez przycisk „Powrót do menu”

### 2.2 Wykorzystanie ostatniej szansy/ wpisanie niepoprawnego hasła i zatwierdzenie go przyciskiem/ Wybranie przycisku „Poddaj się”

1. Kroki 1 ze scenariusza głównego

2. Wybór litery niewystępującej w haśle z jednoczesnym wykorzystaniem ostatniej szansy/ wpisanie niepoprawnego hasła i zatwierdzenie go przyciskiem/ Wybranie przycisku „Poddaj się”
3. Zamalowanie całego wisielca
4. Wyświetlenie okna z komunikatem o przegranej
5. Gracz słyszy dźwięk \*
6. Powrót do menu głównego poprzez naciśnięcie przycisku „Powrót do menu”

## 2.5 Zamknięcie aplikacji w trakcie gry, z zapisaniem stanu gry

1. Kroki 1-4 ze scenariusza głównego
2. Naciśnięcie przycisku „Zapisz i wyjdź”
3. Zamknięcie aplikacji
4. Przy ponownym otwarciu aplikacji gracz wybiera przycisk „Wczytaj grę”\*\*\* z menu głównego
5. Otwiera się okno z przerwana rozgrywką
6. Kontynuacja rozgrywki

## 2.5 Koniec czasu przed odgadnięciem hasła (w trybie gry na czas)\*\*

1. Kroki 1-4 ze scenariusza głównego
2. Gracz nie odgadł hasła przed skończeniem czasu
3. Zamalowanie całego wisielca
4. Wyświetlenie okna z komunikatem o przegranej
5. Gracz słyszy dźwięk \*
6. Powrót do menu głównego poprzez naciśnięcie przycisku „Powrót do menu”

\*wymagania dotyczące dźwięków znajdują się w punkcie 6)

\*\*wymagania dotyczące trybów gry znajdują się w punkcie 8)

\*\*\*opis dokładnego sposobu na wczytanie gry znajduje się w punkcie 3)

**3) Serializacja (zapis stanu gry)- W każdym momencie gry klasycznej można przerwać rozgrywkę i rozpocząć ją po jakimś czasie od tego samego momentu, zapisanie jest możliwe tylko przy wybraniu przycisku „Zapisz i wyjdź”. W innym przypadku (czyli przez zamknięcie przyciskiem „X” lub przez awarię sprzętową) gra nie zostanie zapisana. Dodatkowo zapisują się statystyki gracza, tylko gdy wygra rozgrywkę. Możemy zapisać tylko jedną rozgrywkę (nadpisywany jest plik z serializacją).**

## 3 Scenariusz główny

1. Rozpoczęcie rozgrywki klasycznej
2. Naciśnięcie przycisku „Zapisz i Wyjdź”
3. Zamknięcie aplikacji
4. Ponowne uruchomienie aplikacji

5. Gracz z menu głównego wybiera przycisk „Wczytaj grę”
6. Rozpoczęcie rozgrywki od momentu przerwania

### 3.1 Tryb gry na czas

1. Rozpoczęcie rozgrywki na czas
2. Przycisk „Zapisz i Wyjdź” jest nieaktywny
3. Kontynuacja rozgrywki

### 3.1 Próba wczytania nieistniejącego zapisu gry

1. Uruchomienie aplikacji
2. Wybranie przycisku „Wczytaj grę”
3. Wyświetlenie komunikatu, że nie ma zapisu gry do wczytania
4. Dalsze korzystanie z aplikacji

- 4) Tryb nocny- tryb z ciemnym tłem, które umożliwi komfortową grę w nocy (ekran aplikacji nie razi w oczy). Zmieniona oprawa kolorystyczna nie może być zwykłą negacją.**

## 4 Scenariusz główny

1. Uruchomienie aplikacji
2. Wybór trybu nocnego w menu głównym
3. Zmiana kolorystyczna całej aplikacji
4. Dalsze korzystanie z aplikacji

### 4.4 Zamknięcie aplikacji w trybie nocnym

1. Kroki 1-3 ze scenariusza głównego
2. Zamknięcie aplikacji
3. Po ponownym uruchomieniu aplikacji, nie będzie ona w trybie nocnym
4. Dalsze korzystanie z aplikacji

### 4.4 Ponowna zmiana trybu nocnego

1. Kroki 1-3 ze scenariusza głównego
2. Ponowne kliknięcie w przycisk trybu nocnego
3. Zmiana kolorystyczna aplikacji na jasną
4. Dalsze korzystanie z aplikacji

- 5) Prosta animacja- po naciśnięciu na wisielca, zostaną wyświetlone trzy klatki animacji „pajacyka” z półsekundowymi przerwami.**

## 5 Scenariusz główny

1. Rozpoczęcie rozgrywki
2. Kliknięcie na pole z rysunkiem wisielca
3. Rozpoczęcie wyświetlania animacji

4. Zakończenie wyświetlania animacji
5. Kontynuacja rozgrywki

#### **5.4 Zamknięcie aplikacji z zapisem gry w trakcie trwania animacji**

1. Kroki 1-3 ze scenariusza głównego
2. Zamknięcie aplikacji poprzez przycisk „Zapisz i wyjdź”
3. Uruchomienie aplikacji
4. Wczytanie zapisanej gry
5. Wyświetlenie okna gry z przerwana rozgrywką
6. Animacja nie zostaje wyświetlana od momentu przerwania (animacja nie jest serializowana)

#### **5.4 Ponowne naciśnięcie na wisielca w trakcie animacji**

1. Kroki 1-3 ze scenariusza głównego
2. Kliknięcie na wisielca w trakcie trwania animacji
3. Rozpoczęcie wyświetlania animacji od początku
4. Zakończenie wyświetlania animacji
5. Kontynuacja rozgrywki

#### **5.4 Wybór litery w trakcie trwania animacji/ Próba odgadnięcia hasła**

1. Kroki 1-3 ze scenariusza głównego
2. Wybór litery/Próba odgadnięcia hasła
3. Przerwanie wyświetlania animacji (wisielca wraca do stanu początkowego)
4. Kontynuacja rozgrywki\*

\* wszystkie warianty dalszego ciągu rozgrywki w zależności od poprawności odpowiedzi oraz ilości pozostałych żyć zostały szczegółowo opisane w 2 Scenariusz główny oraz podpunktach 2.2

### **6) Dźwięki w grze podczas rozgrywki (numery przy dźwiękach w scenariuszu symbolizują różne dźwięki)**

## **6 Scenariusz główny**

1. Rozpoczęcie rozgrywki/ Kontynuacja rozgrywki
2. Wybór litery, która występuje w haśle
3. Gracz słyszy dźwięk 1
4. Kontynuacja rozgrywki

### **6.2 Wybór litery, która nie występuje w haśle**

1. Krok 1 ze Scenariusza głównego
2. Wybór litery, która nie występuje w haśle
3. Zamalowanie kolejnej części wisielca
4. Gracz słyszy dźwięk 2
5. Kontynuacja rozgrywki

## **6.2 Wykorzystanie ostatniej szansy podczas gry/ podanie niepoprawnej odpowiedzi podczas odgadywania hasła/ Wybranie przycisku „Podдай się”**

1. Krok 1 ze Scenariusza głównego
2. Wybór litery, która nie występuje w hasle z jednoczesnym wykorzystaniem ostatniej szansy/ Błędne odgadnięcie hasła/ Wybranie przycisku „Podдай się”
3. Zamalowanie całego wisielca
4. Wyświetlenie komunikatu o przegranej
5. Gracz słyszy dźwięk 3
6. Powrót do menu głównego poprzez naciśnięcie przycisku „Powrót do menu”

## **6.2 Odgadnięcie hasła poprzez, podanie brakującej litery/ wpisanie go do odpowiedniego pola**

1. Krok 1 ze Scenariusza głównego
2. Wybór ostatniej brakującej litery, która występuje w hasle/Poprawne odgadnięcie hasła
3. Wyświetlenie komunikatu o wygranej
4. Gracz słyszy dźwięk 4
5. Powrót do menu głównego poprzez naciśnięcie przycisku „Powrót do menu”

## **6.5 Koniec czasu przed odgadnięciem hasła (w trybie gry na czas)\***

1. Kroki 1-4 ze scenariusza głównego
2. Gracz nie odgadł hasła przed skończeniem czasu
3. Zamalowanie całego wisielca
4. Wyświetlenie komunikatu o przegranej
5. Gracz słyszy dźwięk 3
6. Powrót do menu głównego poprzez naciśnięcie przycisku „Powrót do menu”

\*wymagania dotyczące trybów gry znajdują się w punkcie 8)

### **7) Poziomy trudności. Gracz wybiera jeden z trzech poziomów trudności: „Łatwy”, „Średni”, „Trudny”. W zależności od poziomu gracz otrzymuje określoną liczbę punktów:**

- Poziom łatwy: hasło składa się z 2-8 liter, 10 pkt.
- Poziom średni: hasło składa się z 9-14 liter, 20 pkt.
- Poziom trudny: hasło składa się z 15-30 liter, 30 pkt.

**W każdym oknie przycisk „Powrót do menu”, przenosi gracza do menu głównego. Jakiegolwiek wybory nie zostają wtedy zapisane.**

## **7 Scenariusz główny**

1. Wybranie z menu głównego „Nowa gra”

2. Wybranie trybu gry\*
3. Wybranie poziomu trudności poprzez naciśnięcie jednego z przycisków: „Łatwy”, „Średni” lub „Trudny”
4. Wybór jednej z ośmiu kategorii, poprzez naciśnięcie odpowiedniego przycisku\*\*
5. Rozpoczęcie rozgrywki

## 7.2 Zamknięcie aplikacji w momencie wybierania trybu gry przez przycisk „X” / awarię sprzętową

1. Krok 1 ze scenariusza głównego
2. Zamknięcie aplikacji przyciskiem „X” / awaria sprzętowa
3. Po ponownym otwarciu aplikacji i rozpoczęciu nowej gry użytkownik musi od początku wybierać właściwości rozgrywki

## 7.3 Zamknięcie aplikacji w momencie wybierania poziomu trudności przez przycisk „X” / awarię sprzętową

1. Kroki 1-2 ze scenariusza głównego
2. Zamknięcie aplikacji przez przycisk „X” / awarię sprzętową
3. Po ponownym otwarciu aplikacji i rozpoczęciu nowej gry użytkownik musi od początku wybierać wszystkie właściwości rozgrywki

## 7.4 Zamknięcie aplikacji w momencie wybierania kategorii przez przycisk „X” / awarię sprzętową

1. Kroki 1-3 ze scenariusza głównego
2. Zamknięcie aplikacji przez przycisk „X” / awarię sprzętową
3. Po ponownym otwarciu aplikacji i rozpoczęciu nowej gry użytkownik musi od początku wybierać wszystkie właściwości rozgrywki

\*opis trybów gry znajduje się w punkcie 8)

\*\*opis kategorii znajduje się w punkcie 10)

**8) Dwa tryby gry. Gracz ma do wyboru dwa tryby gry: gra na czas oraz klasyczna rozgrywka. W żadnym z tych wariantów gry nie ma kół ratunkowych. Opis trybów gry:**

- **Gra na czas-** czas na odgadnięcie hasła to 60 sekund. Czas, którego gracz nie wykorzystał w trakcie rozgrywki wlicza się do puli punktów (1 sekunda = 1 pkt.).
- **Klasyczna rozgrywka-** gracz ma nieograniczony czas na odgadnięcie hasła. Zegar znajdujący się w oknie gry jest nieaktywny.

**W każdym oknie przycisk „Powrót do menu”, przenosi gracza do menu głównego. Jakiegolwiek wybory nie zostają wtedy zapisane.**

## 8 Scenariusz główny

1. Rozpoczęcie nowej gry przez przycisk „Nowa gra”
2. Wybranie trybu gry poprzez naciśnięcie jednego z przycisków: „Gra na czas” lub „Klasyczna rozgrywka”
3. Wybranie poziomu trudności\*
4. Wybór jednej z ośmiu kategorii, poprzez naciśnięcie odpowiedniego przycisku\*\*
5. Rozpoczęcie rozgrywki

### 8.3 Zamknięcie aplikacji w momencie wybierania trybu gry przez przycisk „X” / awarię sprzętową

1. Krok 1 ze scenariusza głównego
2. Zamknięcie aplikacji przez przycisk „X” / awarię sprzętową
3. Po ponownym otwarciu aplikacji i rozpoczęciu nowej gry użytkownik musi od początku wybierać właściwości rozgrywki

### 8.4 Zamknięcie aplikacji w momencie wybierania poziomu trudności przez przycisk „X” / awarię sprzętową

1. Kroki 1-2 ze scenariusza głównego
2. Zamknięcie aplikacji przez przycisk „X” / awarię sprzętową
3. Po ponownym otwarciu aplikacji i rozpoczęciu nowej gry użytkownik musi od początku wybierać wszystkie właściwości rozgrywki

### 8.5 Zamknięcie aplikacji w momencie wybierania kategorii przez przycisk „X” / awarię sprzętową

1. Kroki 1-3 ze scenariusza głównego
2. Zamknięcie aplikacji przez przycisk „X” / awarię sprzętową
3. Po ponownym otwarciu aplikacji i rozpoczęciu nowej gry użytkownik musi od początku wybierać wszystkie właściwości rozgrywki

\*opis poziomów trudności gry znajduje się w punkcie 7)

\*\*opis kategorii znajduje się w punkcie 10)

**9) Możliwość dodawania własnych słów do bazy danych. Użytkownik aplikacji sam jest odpowiedzialny za poprawność wprowadzanych haseł. Dodanych haseł nie można usuwać. Podane przez użytkownika hasło musi spełniać poniższe warunki (są one wyświetlone w oknie dodawania nowego słowa):**

- Słowo zawiera od 2 do 30 znaków (spacje wliczane są jako znak)
- nie może być dwóch spacji obok siebie
- wielkość wprowadzanych liter nie ma znaczenia
- hasło może się składać tylko z liter i spacji
- hasło musi zaczynać się i kończyć literą



**W każdym oknie przycisk „Powrót do menu” przenosi gracza do menu głównego. Jakiegokolwiek wybory nie zostają wtedy zapisane.**

## **9 Scenariusz główny**

1. Uruchomienie aplikacji
2. Wybranie przycisku „Dodaj nowe hasło”
3. Wybranie jednej kategorii z siedmiu kategorii (Geografia, Sport, Kulinaria, Muzyka, Natura, Literatura, Film)
4. Wpisanie do pola tekstowego nowego hasła
5. Potwierdzenie wpisanych danych, poprzez powtórne wpisanie hasła do pola tekstowego
6. Zatwierdzenie przyciskiem „Zatwierdź”
7. Powrót do menu głównego

### **9.3 Zamknięcie aplikacji w momencie wybierania kategorii przez przycisk „X” / awarię sprzętową**

1. Kroki 1-2 ze scenariusza głównego
2. Zamknięcie aplikacji przez naciśnięcie przycisku „X” / awarię sprzętową
3. Po ponownym uruchomieniu aplikacji wyświetla się menu główne

### **9.5 Zamknięcie aplikacji po wpisaniu nowego hasła przez przycisk „X” / awarię sprzętową (Hasło nie zostaje dodane do bazy danych)**

1. Kroki 1-4 ze scenariusza głównego
2. Zamknięcie aplikacji przez naciśnięcie przycisku „X” / awarię sprzętową
3. Po ponownym uruchomieniu aplikacji wyświetla się menu główne

### **9.6 Zamknięcie aplikacji, po potwierdzeniu wpisanego hasła w polu tekstowym, przez przycisk „X” / awarię sprzętową (Hasło nie zostaje dodane do bazy danych)**

1. Kroki 1-5 ze scenariusza głównego
2. Zamknięcie aplikacji przez przycisk „X” / awaria sprzętowa
3. Po ponownym uruchomieniu aplikacji wyświetla się menu główne

### **9.6 Powrót do menu po wpisaniu hasła w pole tekstowe (Hasło nie zostaje dodane do bazy danych)**

1. Kroki 1-5 ze scenariusza głównego
2. Wybranie Przycisku powrót do menu
3. Powrót do menu głównego

### **9.5 Wpisane hasło jest nieprawidłowe (nie spełnia co najmniej jednego z wymaganych warunków)**

1. Kroki 1-4 ze scenariusza głównego
2. Wyświetlenie komunikatu z prośbą o poprawienie wpisanego hasła

3. Poprawienie hasła
4. Zatwierdzenie go przyciskiem „Zatwierdź”
5. Powrót do menu głównego

**10) Kategorie haseł. W trakcie tworzenia rozgrywki użytkownik ma możliwość wyboru kategorii z jakiej zostanie wylosowane hasło. Gracz wybiera jedną z 8 poniższych kategorii, każda z nich zawiera minimum 12 haseł (minimum po cztery hasła do każdego poziomu trudności gry). W trakcie gry pokazywana jest kategoria z której wylosowane zostało hasło. Kategorie:**

- Geografia
- Sport
- Kulinaria
- Muzyka
- Natura
- Literatura
- Film
- Wszystkie kategorie

**W każdym oknie przycisk „Powrót do menu” przenosi gracza do menu głównego. Jakiegolwiek wybory nie zostają wtedy zapisane.**

## **10 Scenariusz główny**

1. Wybranie przycisku „Nowa gra” z menu głównego
2. Wybranie trybu gry\*
3. Wybranie poziomu trudności\*\*
4. Wybór jednej z ośmiu kategorii, poprzez naciśnięcie przycisku z nazwą tej kategorii
5. Rozpoczęcie rozgrywki

### **10.2 Zamknięcie aplikacji w momencie wybierania trybu gry przez przycisk „X” / awarię sprzętową**

1. Krok 1 ze scenariusza głównego
2. Zamknięcie aplikacji przez przycisk „X” / awaria sprzętowa
3. Po ponownym otwarciu aplikacji i rozpoczęciu nowej gry użytkownik musi od początku wybierać właściwości rozgrywki

### **10.3 Zamknięcie aplikacji w momencie wybierania poziomu trudności przez przycisk „X” / awarię sprzętową**

1. Kroki 1-2 ze scenariusza głównego
2. Zamknięcie aplikacji przez przycisk „X” / awaria sprzętowa
3. Po ponownym otwarciu aplikacji i rozpoczęciu nowej gry użytkownik musi od początku wybierać wszystkie właściwości rozgrywki

#### 10.4 Zamknięcie aplikacji w momencie wybierania kategorii przez przycisk „X” / awarię sprzętową

1. Kroki 1-3 ze scenariusza głównego
2. Zamknięcie aplikacji przez przycisk „X” / awaria sprzętowa
3. Po ponownym otwarciu aplikacji i rozpoczęciu nowej gry użytkownik musi od początku wybierać wszystkie właściwości rozgrywki

\*\*opis poziomów trudności gry znajduje się w punkcie 7)

\*opis trybów gry znajduje się w punkcie 8)