## Postępy prac

Został opracowany schemat bazy danych – 7 tabel, obecnie program korzysta z trzech. Kod programu został podzielony odpowiedzialnościami zgodnie ze wzorcem MVC, każdy segment jest stopniowo rozwijany. Zmiany dzielimy na logicznie odrębne, niezależne fragmenty i przypisujemy między sobą na Gitlabie. Ten rozwój wsparty jest testami jednostkowymi. Na ten moment zrealizowane są 4 z 20-stu planowanych funkcjonalności.

Funkcjonalności (numeracja zgodna z listą w etapie I)

#### 1. Zakładanie konta

Użytkownik poda login, hasło, imię i inne dane potrzebne aplikacji.

#### 2.Logowanie

Aplikacja będzie posiadać panel logowania.

### 3. Edycja danych użytkownika

Użytkownik będzie mógł zmienić swoje dane, które uprzednio podał przy zakładaniu konta.

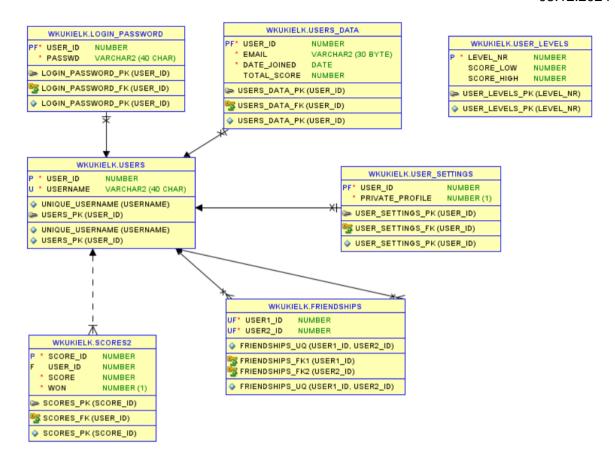
#### 11. Ekran startowy

Będzie posiadał ikony, które będą przenosić do innych ekranów: ekranu gry, ekranu profilu użytkownika, ekranu ustawień.

Prezentacja działania: <a href="https://youtu.be/h3gPlKc6hf4">https://youtu.be/h3gPlKc6hf4</a>

# **Technologie**

Wykorzystujemy technologie te same, które planowaliśmy, tj. Java 21, Oracle Database 19c na serwerze, JDBC, Swing oraz JUnit. Oprócz tego użyliśmy biblioteki lombok, która pozwala nie pisać "boiler-plate code", oraz wysłaliśmy pierwsze zapytania do web API dictionaryapi.dev.



# Plan działania

Teraz skupimy się na włączeniu pozostałych tabel do części M kodu. Następnie na zaprogramowaniu logiki gry, potem na jej graficznym interfejsie. Na koniec pozostaną mniej kluczowe funkcjonalności jak poziomy, znajomi, tryb ciemny/jasny.