

Hra “Šachy” (č. 37)

technická zpráva - část 1.

Tvorba uživatelských rozhraní

Fakulta informačních technologií
Vysoké učení technické v Brně

Jiří Furda (xfurda00)
Další členové týmu č. 40:
Peter Havan (xhavan00)
Matej Stano (xstano04)
18. října 2018

Abstrakt

Naše aplikace nabízí počítačové provedení klasické stolní hry šachy. Zaměřujeme se především o informování hráčů o stavu hry a na usnadnění hráči provést rozhodnutí o dalším tahu pomocí zvýraznění možných akcí a jejich důsledků.

Průzkum kontextu použití

Cílová skupina

Uživatelé této aplikace jsou především mladí lidé a lidé středního věku s kladným vztahem k technologiím a se znalostí základních principů klasické stolní hry šachy. Předpokládáme, že starší generace dá raději přednost klasické hře.

Typické případy použití

Aplikace spadá do kategorie her, tudíž se využívá především k zábavě. Nepředpokládáme využití například pro profesionální soutěže. Uživatel tuto aplikaci bude využívat primárně pro vyplnění volného času.

Prostředí využití

Prostředí, kde bude uživatel aplikaci využívat může být takřka libovolné, kde má uživatel k dispozici počítač/notebook s internetem. Hlavní využití předpokládáme z pohodlí domova, ale další možnosti mohou být například ve škole, v práci nebo i ve vlaku či autobuse, pokud má uživatel k dispozici notebook.

Požadavky na produkt

Uživatel nemá nic na práci a hledá, čím by se zabavil. Naše hra mu nabídne řešení.

Funkce aplikace

- Intuitivní zobrazení herního pole a pozice figurek
- Znázornění figurek s možností tahu
- Zvýraznění políček, kam je možné provést tah zvolenou figurkou
- Znázornění důsledku tahu (vyřazení soupeřovi figurky)
- Zvýraznění políček ohrožených soupeřem

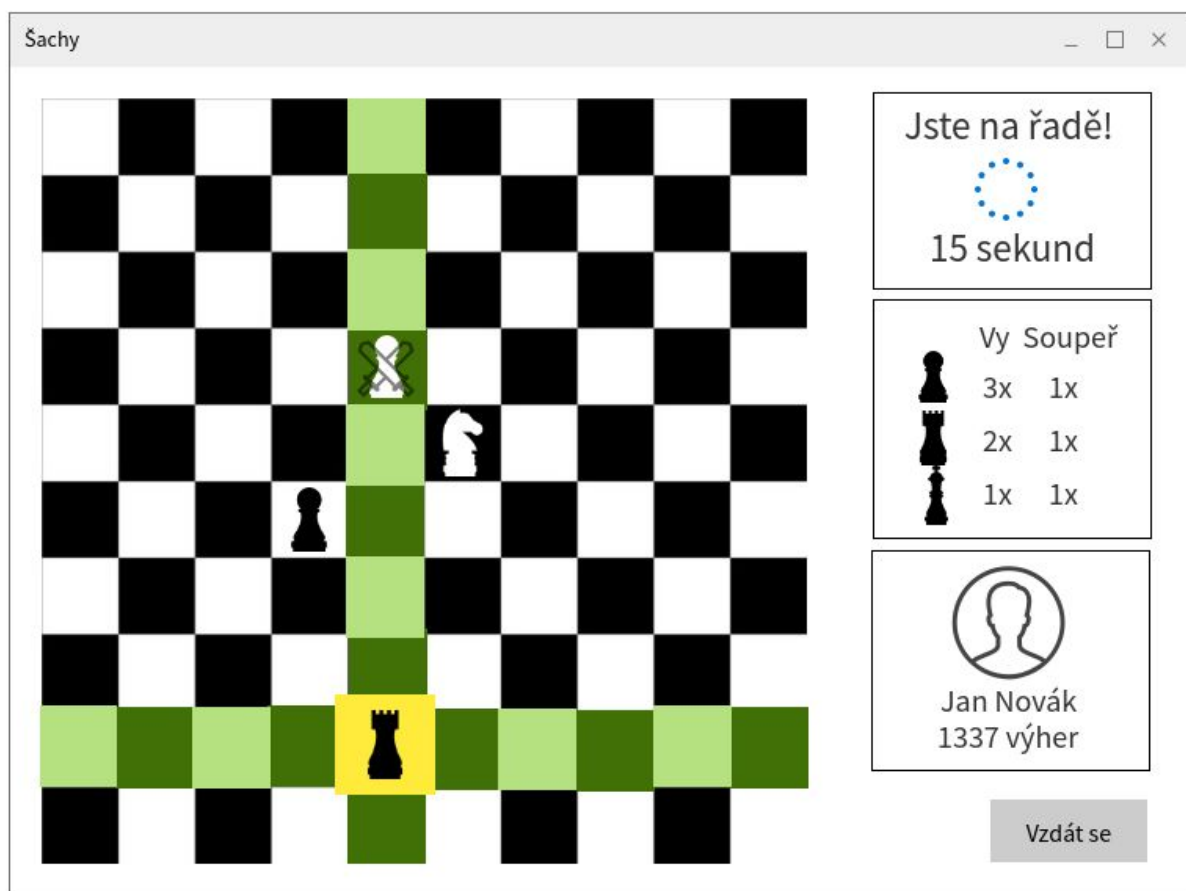
Návrh klíčových prvků UI

Nejdůležitější částí aplikace je samozřejmě samotný průběh hry, proto je třeba zaměřit se především na okno s herním polem.

Nemá smysl snažit se o netradiční provedení, nejlepší způsob bude držet se ikonického šachového vzoru kontrastních barev. Obsazená políčka budou překryta ikony jednotlivých figurek v barvě hráče (bílá/černá).

Zaměříme se na informování hráče o stavu hry, například informaci o tom, kdo je zrovna na řadě a kolik času mu zbývá. Statistika figurek ve hře, z které lze odvodit kdo aktuálně vede. Vysoký důraz by měl být kladen na indikaci možností tahů. Člověk musí být schopný na první pohled rozeznat figurky, kterými může pohnout, aniž by se musel zamyslet. Obdobně by měly být znázorněny i samotné důsledky tahu (přesunutá figurka, vyřazení figurky apod.)

Návrh GUI a Prototyp



Pro tvorbu návrhu byl využit nástroj [Mockflow](#) a ikony autora [Freepik](#) z [www.flaticon.com](#)