

FAKULTA INFORMAČNÝCH TECHNOLOGIÍ VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ

Hra “Šachy“

Technická správa – část 1.

Projekt ITU, 2018z

Autor: Matej Stano (xstano04)

Členovia tímu: Peter Havan (xhavan00),

Jiří Furda (xfurda00)

Projekt č. 37

Tým xfurda00

Abstrakt

Šachy sú strategická hra dvoch hráčov pri ktorej si človek rozvíja logické myslenie a cvičí pamäť. Všetko čo je k hraniu potrebné je jedna šachovnica a 32 figúrok dvoch rozdielnych farieb.

Naším cieľom je navrhnuť a implementovať aplikáciu ktorej ovládanie bude jednoduché a intuitívne a bude spĺňať všetky podmienky a pravidlá potrebné k hraniu.

Prieskum kontextov použitia

Cieľová skupina

Za cieľovú skupinu považujeme všetkých ľudí, ktorý sa venujú hrávaniu šachov a vlastnia počítač. Aplikácia má byť koncipovaná tak aby bola jednoduchá na ovládanie, bez zbytočných nastavovaní s čím by mohli mať problémy užívatelia ktorý sa s počítačmi nestretávajú tak často. Cieľom je aby ju bolo možné v priebehu pár sekúnd spustiť, nastaviť a hrať.

Prípady a prostredia použitia

Aplikácia je určená na rekreačné použitie. Kedykoľvek sa nájdú dvaja ľudia, ktorý majú chuť si zahrať šach. Nemusí ísť len o prípad keď nemajú k dispozícii šachovnicu alebo figúrky, pretože aj v prípade, že tieto veci sú dostupné je jednoduchšie zapnúť počítač, spustiť aplikáciu a hrať. Takisto prostredie použitia je nespočetne veľa - vlak, podnik, škola, v podstate všade kde sa užívateľ dostane s počítačom alebo ho má k dispozícii.

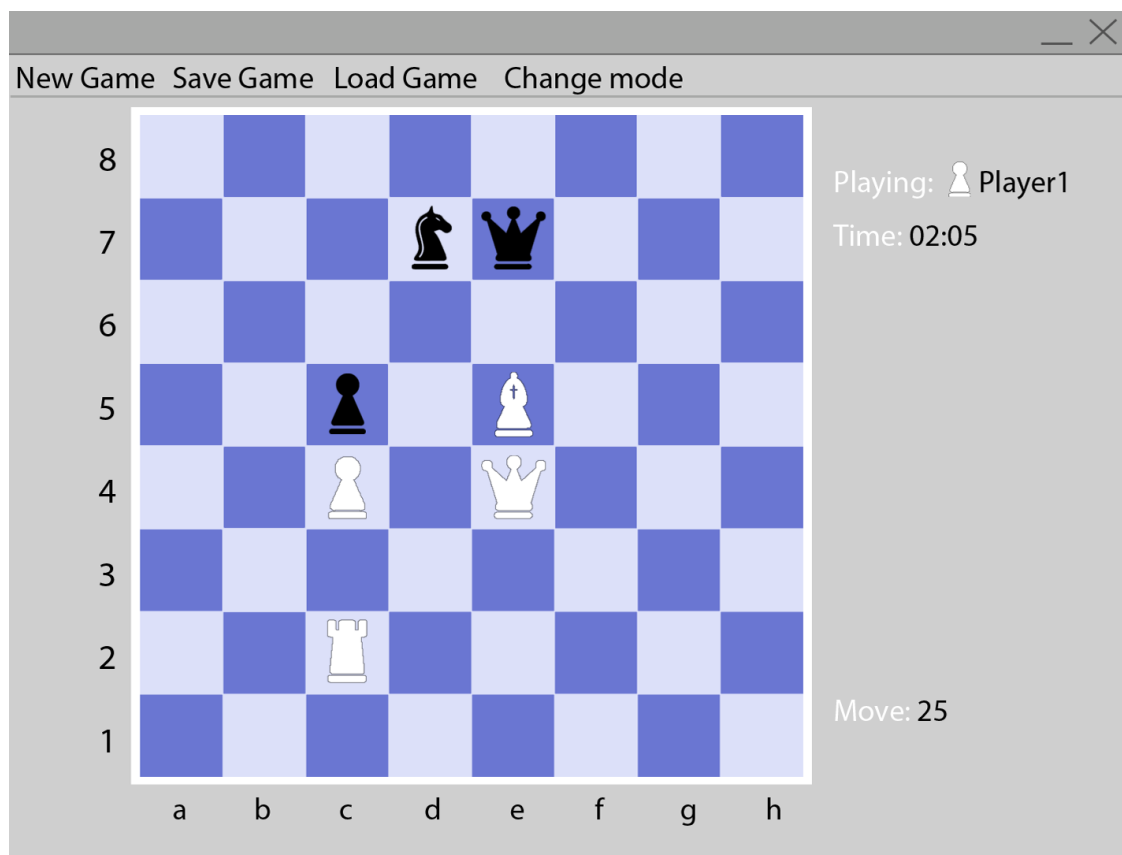
Požiadavky na produkt

Hlavnými požiadavkami na produkt sú jednoduchosť ovládania, široká prístupnosť, malá náročnosť na zdroje, teda aby bolo aplikáciu možné spustiť skoro na akomkoľvek počítači a hlavne aby informácie v nej boli pre užívateľa jasné a jednoduché na pochopenie.

Ako už bolo spomínané vyššie aplikácia rieši problém keď užívateľ chce hrať šach ale nemá k dispozícii šachovnicu a figúrky, alebo má nedostatok priestoru. Tým, že je rozohranú hru kedykoľvek možné uložiť nie je na užívateľa vyvíjaný tlak, že začatú hru musí dohrať. Môže si ju uložiť a kedykoľvek v nej pokračovať.

Návrh kľúčových prvkov GUI

Pri návrhu sa zameriavam hlavne aby výsledná aplikácia nepôsobila zložito. Pre hranie šachov je potrebná len šachovnica a figúrky. Ako možno vidieť na obrázku priloženom nižšie toto je hlavnou časťou zobrazovaného okna. Ďalej poskytuje základné informácie o tom kto je na ťahu, v prípade, že sa hráči rozhodnú hrať aj na čas, tak čas ťahajúceho hráča a počet ťahov ktoré už odohral. Nastavenia bude možné zmeniť vždy pri spustení novej hry. Pôjde len o základné nastavené aby sa tým neskomplikovala jednoduchosť zapínania.



V prípade, že hráč klikne na svoju figúrku, bude vidieť kde sa s ňou môže pohnúť. Druhý hráč pokračuje akonáhle hráč jedna vykoná ťah.

