

MOTORYKA

Data: 08.06.15

Temat: Scrum, Product Backlog

Str: 1 / 3

PALEC PO ŚLADZIE (Priorytet!)

Wyświetla się kształt początkowy. Podświetla się miejsce w którym należy zacząć.

Opcjonalnie podświetla się drogą którą dziecko musi pokonać palcem.

Początkowo linia jest grubsza niż palec dziecka, potem stopniowo trudność zwiększa się wraz ze zmniejszeniem grubości linii (szersza niż palec, grubości palca, węższa niż palec, penem). Wyjazd poza linię powinien być sygnalizowany.

Warunek ukończenia zadania - Istnieje możliwość wydrukowania kształtu.

Pomysł – doprowadzenie Marysi do domu.

Dopytać w IWRD:

- czy można przerwać wykonywanie linii (np. Powtórzono kształt ale na dwa razy). Jeżeli tak, czy dorobić funkcjonalność która zwraca w ilu ruchach dziecko wykonało kształt.
- Czy moment startowy ma być zawsze podświetlony, czy ma to być do wyłączony
- czy rozszerzyć tą grę na pisanie literek
- jak sygnalizować wyjechanie poza linię

KOLOROWANIE

Wyświetla się początkowa figura zamknięta. Początkowo kontur jest bardzo gruby, stopniowo kontur jest zwężany. Paleta składa się tylko z kolorów z jakich składa się obrazek. Gra kończy się w momencie gdy zostanie zamalowany jakiś procent obrazka. Musi być opcja pominięcia danego obrazka, jeżeli np. Dziecko się znudzi albo nie da rady. Konfigurowalność – grubość konturu, złożoność kształtu ("zawilść") oraz złożoność obrazka (ilość elementów).

Dopytać w IWRD:

- czy ślad zostawiany przez palec ma mieć konfigurowalną grubość
- czy wraz ze wzrostem trudności dochodzi ilość elementów
- co ma się dzieć jeżeli dziecko dobierze zły kolor do konturu

ŁĄCZENIE PUNKTÓW

Kilka pomysłów:

- rozbiecie na 2 gry – pierwszy etap to łączenie obrazków (tylko 2) a drugi etap to łączenie punktów

MOTORYKA

Data: 08.06.15

Temat: Scrum, Product Backlog

Str: 1 / 2

- od początku łączenie punktów, po połączeniu coś się dzieje, np. Zamienia się w obrazek, punkty się świecą.
- Punkty mogą być numerowane, podkreśla się kolejny punkt który trzeba połączyć, to jest do wyłączenia.

Funkcjonalności które powinny być zawarte:

- Konfigurowalność – moduł konfiguracji, ustawienia poziomu trudności, podpowiedzi itp.
- Funkcjonalność drukowania wzoru do naśladowania palcem
- Funkcjonalność obliczania / wyświetlania wyników
- Tryb testowania / Tryb nauki
- Zbieranie / Zapisywanie statystyk / wyników uzyskanych podczas trybu testowego

Sprint 1

Cel – prototyp gry "Palcem po śladzie"

Czas – do końca czerwca (3 tygodnie)

Taski:

- Diagram klas (Łysy)
- Coding guidelines (Łysy + wszyscy)
- Kalendarz Sprint Planning (Jeżyna)
- Generowanie kształtów (Jeżyna)
- Rysowanie dotykiem (Łysy)
- Sprawdzenie czy zadanie jest ukończone (Magda)
- Ocena poprawności wykonania zadania (Magda)
- Wczytywanie konfiguracji (Mati)
- Ładowanie kolejnego poziomu (Mati)
- Wskazówka świetlna ;D (Magda)
- Ekran tytułowy (Łysy)
- Ładowanie gry (Łysy)
- Koncept art – gra (Jeżyna, Mati)
- Graficzny interface (Jeżyna, Mati)

MOTORYKA

Data: 08.06.15

Temat: Scrum, Product Backlog

Str: 3 / 3

Nierozdzielone taski:

tryb testowy,

tryb treningowy,

zbieranie danych

konfiguracja profili,

wyświetlanie wyniku,

poziomy trudności,

konfigurowalność,

możliwość wyłączenia podpowiedzi,

obliczanie wyników,

wydruk raportu z testu,

wydruk wykonywanego zadania,

kreator obrazków do kolorowania

