

Cíl/zadání – odchylky od původního zadání

Původní znění zadání:

Cílem projektu je vytvořit funkční realizaci hry „Žárovka“. Když uživatel hru otevře, zobrazí se mu úvodní obrazovka, kde bude mít možnost jít na obrazovku nastavení nebo na výběr obtížnosti levelů hry. V nastavení bude mít možnost měnit parametry zobrazení apod., ve výběru obtížnosti si uživatel vybere obtížnost levelu, kterou si chce zahrát a dostane se na hrací pole, kde může hrát, pokud bude chtít hru vzdát, bude mu k dispozici tlačítko návratu, pokud level dohraje, vrátí se zpět na výběr obtížnosti. Posledním cílem je vytvořit lepší verzi projektu, který jsme vytvořili minulý rok v předmětu IJA.

Odchylky od původního zadání:

Na úvodní obrazovce bude na výběr ještě jedno tlačítko, kterým se uživatel dostane do editoru, kde bude mít na výběr vytvořit novou úroveň nebo si zahrát/editovat/smažat úrovně, které již vytvořil. Potom co uživatel dohraje level, zobrazí se mu obrazovka, kde bude na výběr zahrát si level znova nebo přejít na úvodního menu. Při hraní levelu se bude počítat čas strávený na levelu a počet otočení potřebný pro vyřešení levelu, tyto statistiky se budou zobrazovat při hraní vedle hracího pole v reálném čase a po dokončení levelu se zobrazí na vítězné obrazovce.

Rozdělení práce a její zpracování

Matyáš Hebert – herní pole

Jan Ostatnický – výběr levelů, tvorba levelů(editor)

Klára Čoupková – úvodní menu, nastavení, statistiky, výpis uživatelských levelů(editor)

Zpracování připomínek z kontrolní prezentace

Připomínky:

Hra samotná OK, další dva autoři (výběr menu a nastavení) nedostatečné. Při dodělání editoru pak OK.

Zpracování:

Práce na editoru byla rozdělena a editor byl dodělán.

Testování

Testování bylo prováděno tak, že uživatel byl posazen k počítači, na kterém byla zapnutá hra (úvodní obrazovka).

Anežka Chovancová

Kdo je uživatel:

- věk: 21
- pohlaví: žena
- technická zdatnost: studium IT (na střední škole)
- pracovní zaměření: studentka FP VUT

Průběh testování:

Uživatelka chvíli koukala na úvodní obrazovku (četla všechny nápisy) a následně se poměrně rychle zorientovala a navigovala do hry a spustila první level. Velmi rychle byla schopná pochopit cíl hry, i když po testování řekla, že na první pohled si nebyla jistá, co přesně je cílem hry, také poznamenala, že se jí leveley zdály celkem jednoduché. Když se následně dostala do editoru byla celkem rychle schopná pochopit, jak se tvoří leveley, ale přišlo jí mírně otravné, že vždy musí kliknout na typ políčka a následně na místo, kde toto políčko chce umístit a potom znova na typ políčka, i když chce to stejně. Poté co jí bylo vysvětleno, že k této funkci musí držet klávesu Shift, poznamenala, že by to mohlo být někde napsáno.

Ponaučení:

- hodily by se těžší leveley
- přidat do editoru nápovědu

Marie Hebertová

Kdo je uživatel:

- věk: 19
- pohlaví: žena
- technická zdatnost: základní znalost microsoft office
- pracovní zaměření: studentka FAST VUT

Průběh testování:

Uživatelka byla zprvu celkem zmatená a nevěděla co má přesně dělat, ale po chvilce přemýšlení se v navigaci menu zorientovala a spustila první level, po pá vteřinách koukání se na hrací plochu jí došlo, co má dělat a dala se do hraní. Po pár levelech vyjádřila znepokojení, že neexistuje žádný způsob pro vrácení akce a když se překlikne, tak musí na políčko kliknout ještě 3x. Po chvíli hraní přešla do nastavení a vyjádřila spokojení s tím, že si může změnit, jak hra vypadá. Když se dostala do editoru a začala vytvářet hry, tak si nebyla jistá, jak otočit políčko, následně jí bylo vysvětleno, že po položení na políčko znova stačí kliknout a otočí se, jako při hraní hry.

Ponaučení:

- zvážit přidání tutoriálu (jak se hra hraje a co je jejím cílem)
- zvážit přidání tlačítka nebo klávesové zkratky pro vrácení akce (např.: otočení políčka)

František Krejčí

Kdo je uživatel:

- věk: 21
- pohlaví: muž
- technická zdatnost: studium IT (na vysoké škole)
- pracovní zaměření: student FIT VUT

Průběh testování:

Uživatel velmi rychle pochopil, jak se má v aplikaci navigovat a svižně se pustil do hraní. Některé těžší úrovně mu připadaly příliš těžké. Poté, co přešel do editoru a začal tvořit leveley, tak si po chvíli začal stěžovat, že musí pokaždé kliknout na typ políčka, který chce položit a potom kliknout na políčko, kam ho chce položit. Následně mu bylo vysvětleno, že pokud bude držet klávesu Shift, tak stačí kliknout na typ políčka jenom jednou a poté může klikat kam ho chce položit neomezeně.

Ponaučení:

- bylo by vhodné přidat do editoru legendu/vysvětlivky
- bylo by vhodné přidat nápovědu, když je uživatel zaseknutý na nějakém levelu