

RPGDEC

1. Opis projektu

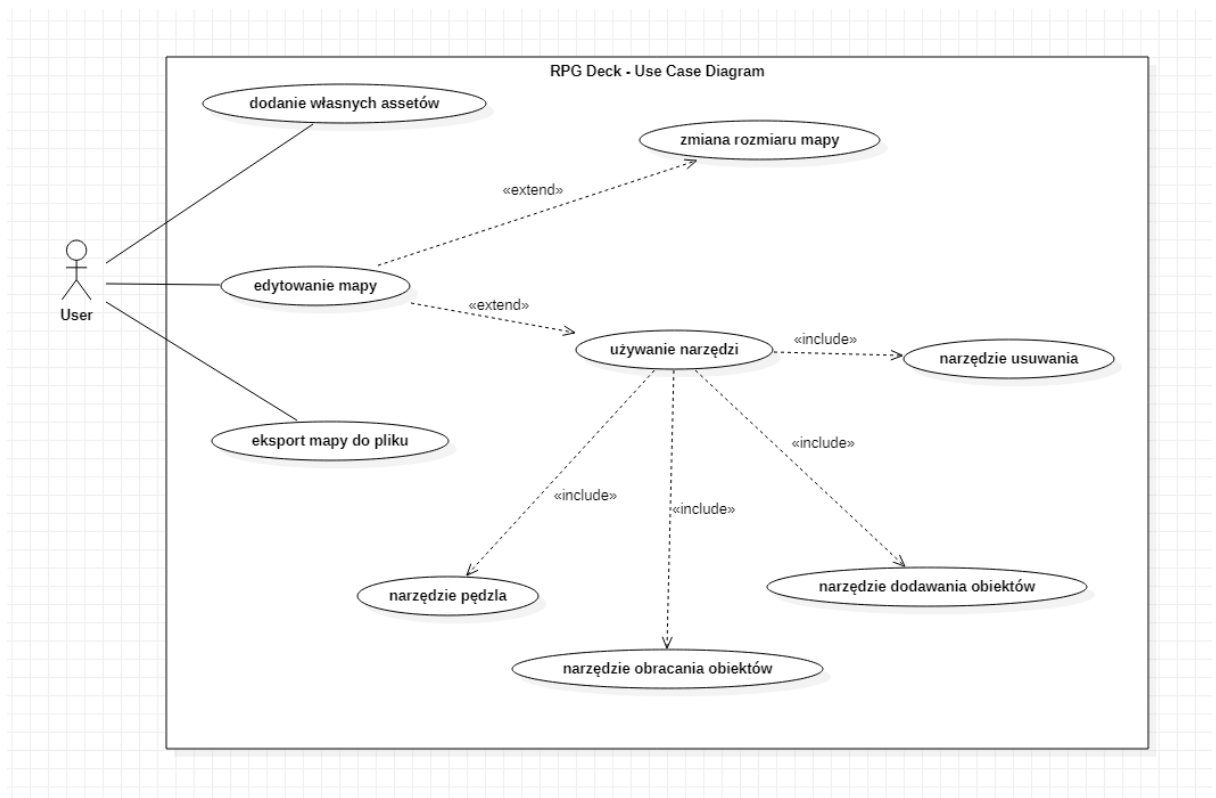
RPGdeck jest aplikacją służącą do tworzenia map do gier typu Pen & Paper. Za ich pomocą można w łatwy sposób zwizualizować świat wykreowany przez Mistrza Gry czy ułatwić sesje chodzenia po jaskiniach.

Projekt będzie umożliwiał tworzenie map terenów takich jak lasy, jaskinie, miasta czy konkretne budynki o dowolnym rozmiarze.

Program będzie zawierał narzędzia do wstawiania i usuwania ścian,, wyboru tekstury i prostego umeblowania (np. stawianie skrzyń czy stołów).

Utworzoną mapę będzie można eksportować do pliku. Planujemy również umożliwić przyszłym użytkownikom dodawać własne tekstury czy meble.

2. Przypadki użycia:



Cel: Dodanie własnych assetów.

1. Użytkownik wybiera opcję dodania assetów w menu.
2. Wybiera pliki z komputera z explorera, które mają być zaimportowane do programu.

3. Program sprawdza czy pliki są graficzne.
4. Program importuje pliki graficzne do folderu z save mapy.
5. Zaimportowane pliki pojawiają się jako nowe grafiki do dodania na mapie.

Cel: Zmiana rozmiaru mapy.

1. Użytkownik wybiera opcję edycji parametrów mapy.
2. Wpisuje w polu rozmiaru nową wysokość i szerokość
3. Jeśli wymiary są poprawne program zmniejsza lub zwiększa wymiary mapy w kierunku dół-prawo

Cel: Eksport mapy do pliku.

1. Użytkownik wybiera opcję eksportu mapy.
 2. Wybiera lokalizację do której ma być wyeksportowany plik oraz nazwę.
 3. Program renderuje stworzoną mapę do pliku graficznego i zapisuje w danej lokalizacji.
- Opcjonalnie:
- Użytkownik wybiera typ eksportowanego pliku, np. .jpg, .png

Cel: Dodanie nowego obiektu do mapy.

1. Użytkownik wybiera narzędzie dodawania z menu narzędzi.
2. Użytkownik wybiera grafikę z zaimportowanych plików do dodania na mapę.
3. Przeciąga grafikę w wybrane miejsce na mapie
4. Program tworzy nowy obiekt z wybraną grafiką i dopasowuje go do wybranej komórki na mapie.

Cel: Usunięcie obiektu z mapy.

1. Użytkownik wybiera narzędzie usuwania z menu narzędzi.
2. Klika w wybrany obiekt na mapie.
3. Program usuwa obiekt z komórki na mapie.

Cel: Obrócenie obiektu na mapie.

1. Użytkownik wybiera narzędzie obracania z menu narzędzi.
2. Wybiera dowolny obiekt na mapie.
3. Program wyświetla opcję obrotu w prawo lub lewo.
4. Użytkownik wybiera odpowiednią opcję.

5. Program zmienia grafikę obiektu o 90 stopni w prawo lub lewo w zależności od wybranej opcji.

Opcjonalnie:

- Możliwość przeciągnięcia obiektu aby go obrócić.

3. Scenariusze testowe:

Dodanie własnych assetów:

1. użytkownik wybiera opcję dodania assetów w menu

-użytkownik klika w przycisk -> wyświetla się okno explorera

-użytkownik klika obok przycisku, ale nie w inny przycisk -> nic się nie dzieje

-użytkownik klika obok przycisku, w inny przycisk -> dzieje się funkcjonalność tego przycisku

2. Wybiera pliki z komputera z explorera, które mają być zaimportowane do programu.

-użytkownik wybiera poprawne pliki -> pliki zostaną zaimportowane

-użytkownik wybiera pliki innych formatów niż akceptowane -> pliki nie zostaną zaimportowane i program wyświetla błąd

3. Program importuje pliki graficzne do folderu z save mapy.

-program importuje pliki poprawnie -> pliki zostaną zaimportowane

-program nie importuje pliku poprawnie -> zostaje wyświetlony błąd i daje możliwość powrotu do punktu 3.

4. Zaimportowane pliki pojawiają się jako nowe grafiki do dodania na mapie.

Zmiana rozmiaru mapy.

1. Użytkownik wybiera opcję edycji parametrów mapy.

-użytkownik klika w przycisk -> wyświetla się okno edycji parametrów mapy

-użytkownik klika obok przycisku, ale nie w inny przycisk -> nic się nie dzieje

-użytkownik klika obok przycisku, w inny przycisk -> dzieje się funkcjonalność tego przycisku

2. Wpisuje w polu rozmiaru nową wysokość i szerokość

-użytkownik wpisuje poprawne wartości -> program przechodzi do punktu 3.

-użytkownik wpisuje wartości spoza zakresu -> program informuje użytkownika o niepoprawnych wartościach

-użytkownik wpisuje tylko jedną wartość -> program informuje użytkownika o tym, że musi wpisać obydwie wartości

3. Jeśli wymiary są poprawne program zmniejsza lub zwiększa wymiary mapy w kierunku dół-prawo

Eksport mapy do pliku.

1. Użytkownik wybiera opcję eksportu mapy.

- użytkownik klika w przycisk -> wyświetla się okno wyboru mapy
- użytkownik klika obok przycisku, ale nie w inny przycisk -> nic się nie dzieje
- użytkownik klika obok przycisku, w inny przycisk -> dzieje się funkcjonalność tego przycisku

2. Wybiera lokalizację do której ma być wyeksportowany plik oraz nazwę.

- użytkownik wybiera lokalizację która nie istnieje -> folder zostanie utworzony
folder zostaje utworzony
- utworzenie folderu w tej lokalizacji nie wymaga specjalnych uprawnień -> folder zostanie utworzony
- program nie ma uprawnień do utworzeniu folderu w tej lokalizacji -> wyświetla się prośba o udzielenie uprawnień
wyświetla się prośba o udzielenie uprawnień
- uprawnienia zostają udzielone -> folder zostaje utworzony
- uprawnienia nie zostają udzielone -> folder nie zostaje utworzony, wyświetla się powiadomienie o niemożliwości utworzenia folderu i użytkownik zostaje przywrócony do punktu 2.

3. Program renderuje stworzoną mapę do pliku graficznego i zapisuje w danej lokalizacji.

Dodanie nowego obiektu do mapy.

1. Użytkownik wybiera narzędzie dodawania z menu narzędzi.

- użytkownik klika w przycisk -> wyświetla się okno dodawania obiektów
- użytkownik klika obok przycisku, ale nie w inny przycisk -> nic się nie dzieje
- użytkownik klika obok przycisku, w inny przycisk -> dzieje się funkcjonalność tego przycisku

2. Użytkownik wybiera grafikę z zaimportowanych plików do dodania na mapę.

- użytkownik wybiera poprawne pliki -> pliki zostaną zaimportowane
- użytkownik wybiera pliki innych formatów niż akceptowane -> pliki nie zostaną zaimportowane i program wyświetla błąd

3. Przeciąga grafikę w wybrane miejsce na mapie

- użytkownik przeciąga grafikę w miejsce które znajduje się na mapie -> program przechodzi do punktu 4.
- użytkownik przeciąga grafikę w miejsce które nie znajduje się na mapie -> program przywraca grafikę w miejsce w którym grafika pojawiła się przy dodaniu, z możliwością przenoszenia jej - program powraca do punktu 3.

4. Program tworzy nowy obiekt z wybraną grafiką i dopasowuje go do wybranej komórki na mapie.

Usunięcie obiektu z mapy.

1. Użytkownik wybiera narzędzie usuwania z menu narzędzi.

- użytkownik klika w przycisk -> wyświetla się okno usuwania
- użytkownik klika obok przycisku, ale nie w inny przycisk -> nic się nie dzieje
- użytkownik klika obok przycisku, w inny przycisk -> dzieje się funkcjonalność tego przycisku

2. Klika w wybrany obiekt na mapie.

- użytkownik klika w obiekt na mapie -> program przechodzi do punktu 3.
- użytkownik klika obok obiektu, a nie w obiekt -> nic się nie dzieje

3. Program usuwa obiekt z komórki na mapie.

Obracanie obiektu na mapie.

1. Użytkownik wybiera narzędzie obracania z menu narzędzi.

- użytkownik klika w przycisk -> wyświetla się okno obracania
- użytkownik klika obok przycisku, ale nie w inny przycisk -> nic się nie dzieje
- użytkownik klika obok przycisku, w inny przycisk -> dzieje się funkcjonalność tego przycisku

2. Wybiera dowolny obiekt na mapie.

- użytkownik klika w obiekt na mapie -> program przechodzi do punktu 3.
- użytkownik klika obok obiektu, a nie w obiekt -> nic się nie dzieje

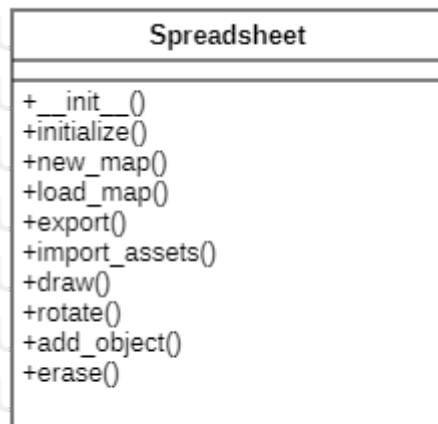
3. Program wyświetla opcję obrotu w prawo lub lewo.

4. Użytkownik wybiera odpowiednią opcję.

- użytkownik klika w przycisk obracania w lewo -> program przechodzi do punktu 5.
- użytkownik klika w przycisk obracania w prawo -> program przechodzi do punktu 5.
- użytkownik klika obok przycisku, ale nie w inny przycisk -> nic się nie dzieje

5. Program zmienia grafikę obiektu o 90 stopni w prawo lub lewo w zależności od wybranej opcji.

4. Diagram Klas



5. CI i CD

Zakres spotkań:

- Czas sprintu: 2 tygodnie
- Spotkania: poniedziałek/piątek
- Backlog refinement
- Planning
- Sprint review
- Retro

GitHub: <https://github.com/Hecute/Tablica-RPGDEC.git>