

Game Of Life

Aplikacje Mobilne - Projekt Zespołowy

Artur Bednarczyk, Dawid Grajewski, Tomasz Januszek
Politechnika Śląska
Wydział Matematyki Stosowanej
Informatyka, semestr VI

9 marca 2019

Spis treści

1	O projekcie	3
1.1	Zespół	3
1.2	Temat	3
2	Projekt	3
2.1	UI/UX	3
2.1.1	Zawartość	3
2.1.2	Projekty UI	4
3	Teoria	5
3.1	Algorytmy	5
3.1.1	Aktualizacja gry	5
4	Narzędzia	5
4.1	Kontrola wersji	5
4.2	Zarządzanie zespołem	5
4.3	Środowisko	5
5	Aplikacja	5
5.1	Architektura	5
5.2	Struktury danych	5
5.3	Schemat graficzny struktury systemu	5
5.4	Testowanie	5

1 O projekcie

1.1 Zespół

Osoba	Główna odpowiedzialność
Artur Bednarczyk	Organizacja, dokumentacja, film
Dawid Grajewski	
Tomasz Januszek	

1.2 Temat

Gra w życie Conwaya Wizualizacja ciągła i krokowa (zmienna szybkość), możliwość odczytu i zapisu planszy, różne rozmiary planszy, dostosowywanie planszy do różnych ekranów urządzeń mobilnych.

Bonus: konfigurowalne reguły gry z uwzględnieniem wersji kolorystycznych.

2 Projekt

2.1 UI/UX

2.1.1 Zawartość

UI programu będzie złożone z kilku elementów:

- Splash Screen - ekran powitalny
- Menu - pozwoli na przejście do konkretnych opcji aplikacji.
- Ustawienia - w tym miejscu użytkownik może zmienić reguły gry, kolorystykę oraz rozmiar planszy.
- O Projekcie - Informacje o projekcie oraz krótka instrukcja.
- Wczytywanie - Lista zapisanych stanów gry.
- Gra - Widok planszy oraz ustawień prędkości. Tutaj również użytkownik może zapisać stan gry.

2.1.2 Projekty UI



3 Teoria

3.1 Algorytmy

3.1.1 Aktualizacja gry

4 Narzędzia

4.1 Kontrola wersji

Do zarządzania kodem i wersjami projektu wykorzystujemy narzędzie Git. Korzystamy z platformy GitHub jako repozytorium dostępnego online. Dobór narzędzi służących do korzystania z repozytorium to sprawa indywidualna każdego członka zespołu, ponieważ nie ma ona wpływu na sam projekt.

4.2 Zarządzanie zespołem

Trello - Kanban Board - to tutaj rozpisujemy zadania i przydzielamy je sobie, określamy również terminy i planujemy.

4.3 Środowisko

Android Studio - Kotlin

5 Aplikacja

5.1 Architektura

5.2 Struktury danych

5.3 Schemat graficzny struktury systemu

5.4 Testowanie