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	Ор	rojekcie 3		
	1.1	Zespół		
		Temat		
2	Projekt 3			
	2.1	UI/UX		
		2.1.1 Zawartość		
		2.1.2 Projekty UI		
3	Teo	ria 5		
	3.1	Algorytmy		
		3.1.1 Aktualizacja gry		
4	Narzędzia 5			
	4.1	Kontrola wersji		
		Zarzadzanie zespołem		
		Środowisko		
5	Apl	ikacja 5		
	5.1^{-}	Architektura		
		Struktury danych		
	5.3	Schemat graficzny struktury systemu		
		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

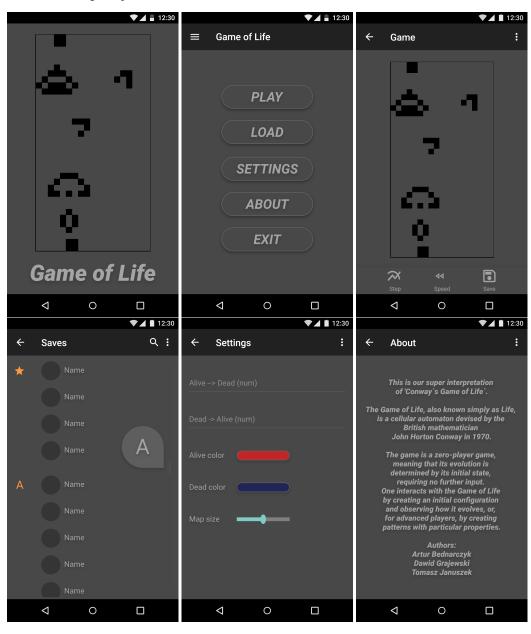
2.1 UI/UX

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 Zarzadzanie 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