

Salceson - dokumentacja użytkownika

Jakub Bondyra

8 czerwca 2016

1 Wprowadzenie

Niniejszy dokument stanowi specyfikację techniczną projektu internetowej gry polegającej na zadawaniu pytań zamkniętych użytkownikowi i próbie odganięcia szeroko znanej osoby, o której początkowo pomyślał użytkownik. Projekt nosi roboczą nazwę "Salceson". Poniżej zostanie przedstawiona krótka charakterystyka obsługi aplikacji.

2 Dostęp do aplikacji

Aplikacja jest dostępna na stronie internetowej (w chwili zakończenia projektu jest to adres: www.salceson.azurewebsites.net). Po wejściu na daną stronę, można w nieograniczony sposób korzystać z zapewnianej rozgrywki. Użytkowanie nie wymaga rejestracji ani logowania, ponieważ byłoby to bezcelowe biorąc pod uwagę założone funkcjonalności.

3 Rozgrywka

Najważniejszą częścią stworzonej aplikacji jest rozgrywka. Przed każdą rozgrywką użytkownik powinien wymyśleć jakąś powszechnie znaną osobę (dla ścisłości - w chwili obecnej, z racji niewielkich rozmiarów bazy wiedzy, najlepiej jest pytać o królów i prezydentów polskich, ponieważ zostali oni dokładnie opisani w fazie testowania aplikacji).

Użytkownik następnie odpowiada na pytania zadawane mu przez system - mając do wyboru odpowiedź "Tak", "Nie" lub "Nie wiem". System postara się w miarę inteligentnie nakierować się na właściwą osobę. Po pewnej sekwencji pytań i odpowiedzi, program postara się zgadnąć o kogo chodzi. Użytkownik wówczas może jedynie odpowiedzieć pozytywnie lub negatywnie. Jeżeli system nie zgadnie, rozgrywka jest kontynuowana. System wypisze informacje o swoim niepowodzeniu w następujących przypadkach:

- Gdy wyczerpie limit osób, o które może zapytać (ustawiony on jest na optymalną liczbę czterech)
- Gdy zada wystarczającą liczbę pytań (limitem jest czterdzieści)
- Gdy w bazie wiedzy nie będzie więcej pytań (w chwili obecnej jest to możliwe, bowiem pytań w bazie wiedzy jest mniej niż czterdzieści)
- Gdy nastąpi nieoczekiwane zdarzenie - dla przykładu, gdy dla pakietu odpowiedzi użytkownika nie ma już żadnej osoby którą może podejrzewać system. Podpunkt dotyczy bardzo rzadkich zdarzeń, które zazwyczaj wynikają ze specjalnego działania użytkownika.

System wygrywa, gdy użytkownik potwierdzi zgadnięcie osoby.

Niezależnie od wyniku rozgrywki, po skończonej grze aplikacja przechodzi do widoku końcowego. W nim, w przypadku niepowodzenia zgadywania, użytkownik może dodać nową osobę do

bazy wiedzy - właśnie tą, którą miał na myśli. Wówczas jej informacje zostaną zaktualizowane o odpowiedzi użytkownika na pytania w zakończonej rozgrywce.

Po dodaniu takiej osoby lub zgadnięciu osoby przez system, użytkownik może dodatkowo wyświetlić przebieg rozgrywki - zadawane pytania wraz z odpowiedzią użytkownika i danymi z systemu. Dodatkowo, posiadając informacje o osobie będącej przedmiotem rozgrywki, użytkownik może zawsze, dowolną ilość razy, dodać nowe pytanie do bazy danych. Jest on jedynie zobligowany do udzielenia odpowiedzi na to pytanie - dla zgadniętej osoby. Oczywiście, co warto nadmienić, dla dodawanych pytań i osób istnieje walidacja - nie można na przykład dodawać pustych napisów, jak i napisów złożonych z samych białych znaków. Walidacja ta nie jest zbyt rozbudowana, ponieważ niemożliwe jest nawet określenie jej reguł, co wynika z bardzo skomplikowanej kreatywności użytkowników.

4 Dodatkowe funkcjonalności

Co więcej, w aplikacji można w każdej chwili uzyskać dostęp do podstawowych informacji statystycznych systemu, do których należą:

- Liczba pytań w systemie
- Liczba osób w systemie
- Liczba gier rozegranych do tej pory
- Liczba zadanych przez system pytań
- Liczba zwycięstw systemu

Do tych informacji można dostać się poprzez zakładkę "Statystyki".

4.1 Instrukcje

W aplikacji znajduje się również strona czysto informacyjna, na której można znaleźć podstawowe instrukcje dotyczące rozgrywki. Jest ona dostępna poprzez zakładkę "Instrukcje".