



## **Misja Obywatel**

Języki programowania wysokiego poziomu – projekt  
Etap 2

**Artur Parchem 197710 E1B**



### Temat i cel projektu

- Celem projektu jest utworzenie gry „Misja Obywatel”, symulującej pracę członka komisji wyborczej.  
Gra pozwala graczowi w praktyczny sposób poznać zasady przeprowadzania wyborów – od przygotowania lokalu, przez obsługę wyborców, aż po liczenie głosów.  
Podczas rozgrywki gracz rozwija umiejętność podejmowania decyzji pod presją czasu, reagowania na sytuacje losowe oraz kształtuje kulturę wypowiedzi i zachowania w kontaktach z obywatelami. Dodatkowo zdobywa wiedzę na temat procedur wyborczych, dokumentów tożsamości i znaczenia uczciwości w procesie głosowania.
- Docelowi użytkownicy gry:  
Dzieci i młodzież w wieku szkolnym, które w przystępny i interaktywny sposób mogą poznać podstawy funkcjonowania procesu wyborczego i zasad życia obywatelskiego



### Stan wiedzy

- W artykule [1] autorzy przedstawili wyniki badań nad grą planszową symulującą lokalne wybory w Tajlandii. Uczestnicy wykazali większy entuzjazm, lepsze zrozumienie procesów demokratycznych oraz silniejsze poczucie sprawczości politycznej w porównaniu z tradycyjnymi metodami nauki: “The board game format significantly increased participants’ enthusiasm, cognitive understanding, and political efficacy compared to traditional methods.”
- Z kolei w pracy [2] opisano platformę vMOBilize, która poprzez grywalizację zwiększała wiedzę polityczną i aktywność obywatelską studentów. Największe efekty odnotowano u osób o niskim poziomie wiedzy początkowej: “Gameplay provided significantly greater benefits to students with the lowest rates of political knowledge at baseline.”
- [1] Thamwipat, K., & Numnaphol, K. (2019). Promoting Youth Political Engagement Through Serious Games: A Quasi-Experimental Study on Local Election Boardgame in Thailand. *Journal of Political Science Education*.  
[2] Pacheco, J., & Thomas, D. (Forthcoming). vMOBilize: Gamifying Civic Learning and Political Engagement in a Classroom Context. *Journal of Political Science Education*.



### Wykorzystane technologie

- Projekt zostanie wykonany w języku Java z wykorzystaniem biblioteki JavaFX do tworzenia interfejsu graficznego. Do projektowania scen planuje się użycie SceneBuildera, a także dodatkowych bibliotek, które okażą się przydatne w trakcie realizacji projektu (np. do obsługi animacji, dźwięku lub zapisu danych).
- Kod źródłowy projektu będzie dostępny na GitHub:  
<https://github.com/Jartko/Misja-Obywatel>



### Wymagania funkcjonalne

- Gra składa się z kilku etapów odpowiadających rzeczywistym zadaniom członka komisji wyborczej.
- W ramach kolejnych etapów gracz wykonuje zadania interaktywne, np. rozstawienie urny, sprawdzenie kabin, przeliczenie kart wyborczych.
- Podczas dnia głosowania gracz weryfikuje dokumenty tożsamości, sprawdza wyborców w spisie i podejmuje decyzje o wydaniu karty.
- Gracz podejmuje decyzje poprzez interaktywny interfejs (przyciski, komunikaty, wybór opcji).
- Po każdej czynności przyznawane są punkty za poprawne decyzje, a błędy skutkują ich utratą.
- Po zakończeniu etapu wyświetlany jest raport z wynikami i oceną poprawności decyzji.



### Wymagania pozafunkcjonalne

- Gra zostanie wykonana w języku Java z wykorzystaniem JavaFX, działająca w środowisku JRE 17 lub nowszym.
- Szczególny nacisk zostanie położony na czytelność i ergonomię GUI, aby zminimalizować ryzyko błędów użytkownika.
- Projekt powinien działać na standardowych komputerach z myszką i klawiaturą.
- Wyniki gracza będą zapisywane lokalnie w pliku tekstowym.



### Przebieg gry

- Po uruchomieniu aplikacji, gra jest uruchamiana i przenosi gracza do lokalu wyborczego, gdzie przewodniczący komisji przekazuje graczowi instrukcje.
- **Etap 1:** Gracz porusza się po pomieszczeniu i wykonuje polecenia przewodniczącego – ustawia urnę, przygotowuje kabiny, rozkłada karty wyborcze i spisy wyborców.
- **Etap 2:** Gracz obsługuje wyborców – w dymkach pojawiają się dialogi i decyzje do podjęcia (np. brak dokumentu, osoba spoza spisu).
- **Etap 3:** Gracz ocenia poprawność kart wyborczych i przypisuje głosy kandydatom.
- Po zakończeniu etapu trzeciego wyświetlane jest podsumowanie dnia a także tabela wyników.



### Interfejs graficzny

- Interfejs graficzny będzie zależny od wykonywanego w danym momencie zadania.



Rys 1. Planowany interfejs graficzny podczas obsługi wyborców





---

HISTORIA MĄDROŚCIĄ  
PRZYSZŁOŚĆ WYZWANIEM