

AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W NOWYM SĄCZU

Wydział Nauk Inżynieryjnych
Katedra Informatyki

DOKUMENTACJA PROJEKTOWA PROGRAMOWANIE URZĄDZEŃ MOBILNYCH

Gra logiczna

Autor:
Maciej Śmierciak
Michał Jonak
Konrad Szczurek

Prowadzący:
mgr inż. Dawid Kotlarski

Nowy Sącz 2022

Spis treści

1. Ogólne określenie wymagań	3
1.1. Gra logiczna	3
1.1.1. Tryb Graficzny	3
1.1.2. Tryb tekstowy	3
2. Określenie wymagań szczegółowych	4
2.1. Założenia główne	4
2.1.1. Utrzymanie modułowości projektu	4
2.1.2. Łatwość implementacji	4
2.1.3. Prostota w testowaniu i ewentualnym debuggingu	4
2.1.4. Połączenie telefonów za pomocą technologii Bluetooth	4
2.1.5. Użycie żyroskopu i czujnika oświetlenia	4
3. Projektowanie	5
4. Implementacja	6
5. Testowanie	7
6. Podręcznik użytkownika	8
Literatura	9
Spis rysunków	9
Spis tabel	10
Spis listingów	11

1. Ogólne określenie wymagań

1.1. Gra logiczna

Projektem jest gra logiczna możliwa do zagrania tylko w trybie kooperacji. Gra będzie opierać się na stosunkowo łatwych zagadkach, które będzie można rozwiązać tylko współpracując.

Ogólnym konceptem jest podzielenie gry na 2 główne części:

- Tryb graficzny
- Tryb tekstowy

1.1.1. Tryb Graficzny

Będzie opierał się na rozwiązywaniu zagadek. Gracz sam nie będzie w stanie rozwiązać zagadki, ponieważ podpowiedzi czy też cała solucja danej zagadki będą zawarte w trybie tekstowym.

W tym trybie będziemy widzieć plansze rozgrywki i będziemy mogli sterować naszą postacią.

1.1.2. Tryb Tekstowy

Będzie opierał się na znajdowaniu podpowiedzi czy też solucji do aktualnie wykonywanej zagadki przez osobę obsługującą tryb graficzny.

Naszym zadaniem będzie współpraca z osobą, która steruje postacią w trybie graficznym w celu jak najefektywniejszego ukończenia zagadek przed końcem ustalonego czasu.

2. Określenie wymagań szczegółowych

2.1. Założenia główne

- **Utrzymanie modułowości projektu:**
- **Łatwość implementacji:**
- **Prostota w testowaniu i ewentualnym debuggingu**
- **Połączenie telefonów za pomocą technologii Bluetooth**
- **Użycie żyroskopu i czujnika oświetlenia**

2.1.1. Utrzymanie modułowości projektu

Pozwoli to na pracę nad wieloma "poziomymi" jednocześnie co przełoży się na lepsze rozłożenie pracy pomiędzy członków grupy.

2.1.2. Łatwość implementacji

Pozwoli to na testowanie każdego modułu osobno. Dzięki temu rozwiązaniu będziemy mogli lepiej wyeliminować błędy. A co za tym idzie lepiej dopracować nasz projekt.

2.1.3. Prostota w testowaniu i ewentualnym debuggingu

Chcemy dążyć do jak najłatwiejszego i jednocześnie najbardziej efektywnego sposobu testowania aplikacji. Pozwoli nam to zaoszczędzić cenny czas, który będziemy mogli poświęcić na lepsze dopracowanie szczegółów.

2.1.4. Połączenie telefonów za pomocą technologii Bluetooth

Łączenie telefonów za pomocą Bluetooth w przypadku naszej aplikacji jest najlepszym rozwiązaniem.

2.1.5. Użycie żyroskopu i czujnika oświetlenia

Żyroskop jak i czujnik oświetlenia docelowo mają posłużyć do rozwiązywania zagadek. Dla przykładu niektóre zagadki mogą być wykonane tylko w nocy czy też po prostu przy słabym oświetleniu.

3. Projektowanie

4. Implementacja

5. Testowanie

6. Podręcznik użytkownika

Spis rysunków

Spis tabel

Spis listingów