

DOKUMENTACJA TECHNICZNA PROJEKTU

Warcaby, Java

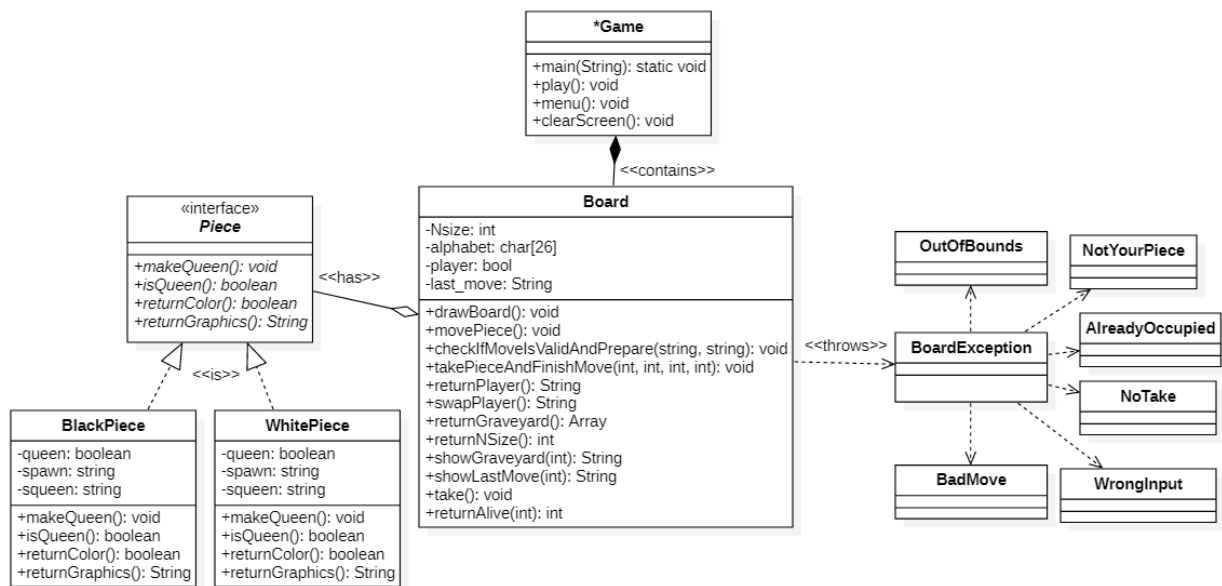
Przedmiot: PROGRAMOWANIE OBIEKTOWE

1 Zakres projektu

Proszę wstawić kilkudziesięciu opis projektu zawierający informacje:

1. Do czego system będzie wykorzystywany?
Aplikacja jest implementacją gry warcaby. Została stworzona w celach rozrywkowych.
2. Jakie są granice używalności tworzonego systemu?
Aplikacja przeznaczona jest do użytku w trybie offline w oknie konsoli, głównie w systemie linux.
3. Jaki jest target systemu? (Do kogo system jest skierowany?)
System skierowany jest dla graczy.
4. Z czego wynika potrzeba utworzenia systemu?
Projekt zaproponowany wstępnie okazał się zbyt duży. Obecnie posiada kilka tysięcy linii kodu, ponieważ rozwijałem jego koncepcję. Aby oddać skończony projekt przygotowałem tę grę.

2 Diagram klas



3 Wymagania systemowe

3.1 Wymagania funkcjonalne

W tym miejscu powinno znaleźć się przynajmniej sześć funkcjonalności do zaimplementowania w projekcie z doprecyzowaniem w podpunktach.

1. Obsługa wyjątków
2. Wyświetlanie zbitych figur w interfejsie
3. Widoczny zapis ostatnio wykonanego ruchu
4. Zabezpieczenia przed niepoprawnie wprowadzonymi danymi wejściowymi

5. Wbudowana instrukcja obsługi aplikacji
6. Wyświetlanie dokładnych komunikatów związanych z występującymi wyjątkami

3.2 Wymagania pozafunkcjonalne

W tym miejscu powinny znaleźć się przynajmniej trzy wymagania pozafunkcjonalne narzucone na aplikację.

1. Wykorzystywanie wyłącznie standardowych bibliotek
2. Brak odwołań do funkcji systemowych takich jak "cls"
3. Ograniczenie wykorzystanych znaków do tych obsługiwanych przez większość terminali.

4 Realizacja projektu

W tym miejscu proszę opisać procedurę, zgodnie z którą projekt będzie realizowany, np. jaka jest koncepcja zbioru bibliotek do wykorzystania przez system (ewentualnie kryteria zgodnie z którymi biblioteki będą wybierane), jakie jest wyobrażenie rytmu pracy nad projektem, jaki jest ramowy plan realizacji z wyszczególnieniem kroków milowych do celu utworzenia systemu.

Projekt zrealizowany został w dwóch sprintach skupiających się na implementowaniu klas zgodnie z diagramem UML rozpoczynając od tych najbardziej zewnętrznych. Ramowy plan zakłada najpierw realizację podstawowych funkcjonalności niezbędnych do inicjalizacji sztabu, następnie przygotowania systemu rozliczeń i baz danych. Projekt został zrealizowany jako substytut (celem zaliczenia przedmiotu) niedokończonego i nieopublikowanego projektu, który ciągle realizuję.

5 Kryteria akceptacyjne

1. Rozpoczęcie gry poprzez uruchomienie aplikacji w systemie linux (main znajduje się w pliku Game.java)
2. Przeczytanie instrukcji i wpisanie "start" celem przetestowania rozgrywki
3. Testy odporności
4. Audyt kodu