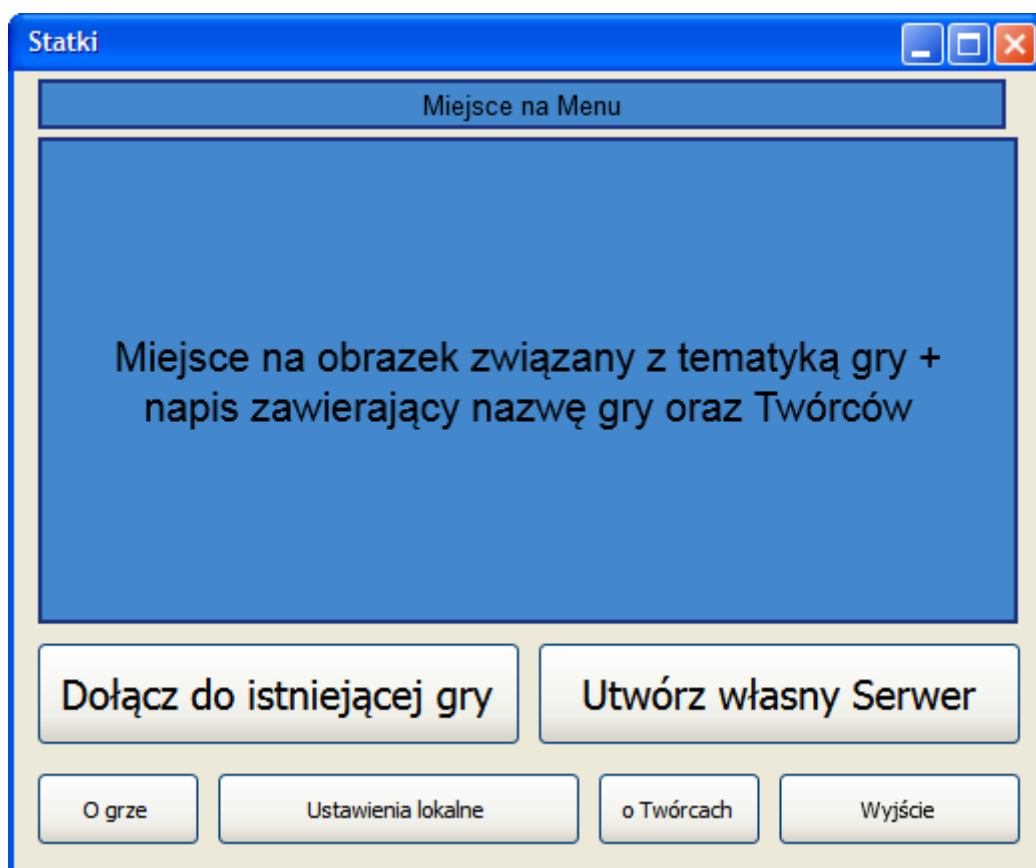


## PROJEKT GRAFICZNEGO INTERFEJSU UŻYTKOWNIKA

### 1. Okno Startowe



Ramka o rozmiarze 520x430, zawierająca Menu, obrazek informacyjny związany z tematyką gry oraz twórcami.

W skład okna startowego wejdzie jeszcze 6 przycisków nawigacyjnych umożliwiających nam takie możliwości jak dołączenie do istniejącej gry, utworzenie własnego serwera, zapoznanie się z informacjami o grze, o jej twórcach oraz dostanie się do ustawień lokalnych dotyczących między innymi dźwięku czy grafiki znajdującej się wewnątrz aplikacji. Okno startowe zostanie również wzbogacone o przycisk zamykający aplikację.



## 2. Okno Tworzenia serwera

The screenshot shows a window titled "Statki" with standard Windows window controls. Inside, there's a blue header bar with the text "Miejsce na Menu". Below it, a blue box contains the text: "napis: Utwórz własny Serwer", "Twoje IP: xxx:xxx:xxx:xxx", and "(skopiuuj je graczowi z którym chcesz zagrać)". The main area is divided into two columns. The left column has the heading "PODAJ SWOJĄ NAZWĘ GRACZA" above a "Text box", followed by "WYBIERZ SWÓJ AWATAR" above a "Combo box" with a dropdown arrow. At the bottom of this column is a "Zatwierdź" button. The right column has the heading "LISTA GRACZY OCZEKUJĄCYCH" above two labels: "NICK GRACZ 1" and "NICK GRACZ 2". At the bottom of this column are two buttons: "Wróć do wyboru kategorii" and "Dalej".

Ramka o rozmiarze 520x430, zawierająca Menu, napis informacyjny, informujący o tym, że znajdujemy się w miejscu gdzie tworzymy nowy serwer. Okno zostanie rozszerzone o etykiety informujące graczy co w danym miejscu trzeba zrobić takie jak „Podaj Swoją Nazwę Gracza”. Oprócz tego okno zostanie wyposażone w textbox, w którym to gracz zadeklaruje swoją nazwę gracza. Combobox umożliwi graczowi wybór własnego Awatara, opcja ta nie będzie konieczna do rozpoczęcia gry. Urozmaicheniem i koniecznością jednocześnie są przyciski nawigacyjne które umożliwia powrót do poprzedniego okienka, lub kontynuowanie tworzenia gry.

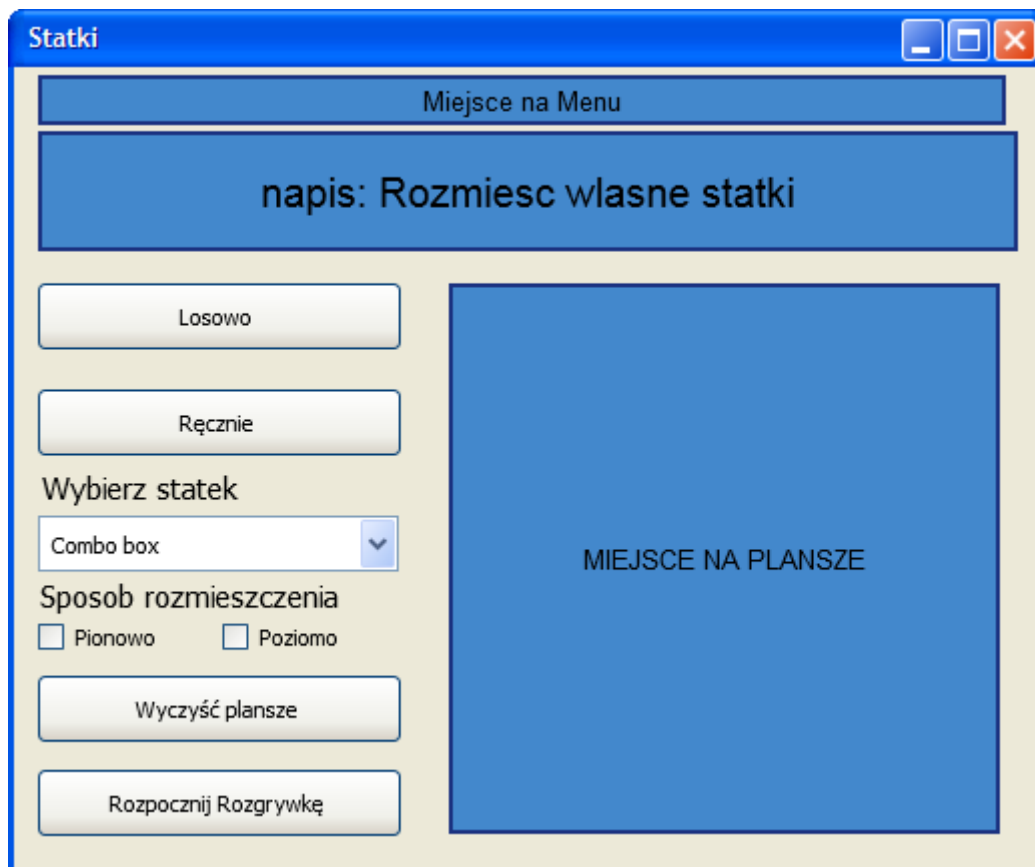


### 3. Okno Dołączania do istniejącego serwera

The screenshot shows a window titled "Statki" with a blue title bar. Inside, there's a blue header area with a button "Miejsce na Menu" and a large blue box containing the text "napis: Dołącz do istniejącego Serwera". The main area is divided into two columns. The left column has three sections: "Podaj IP serwera" with a "Text box", "PODAJ SWOJĄ NAZWĘ GRACZA" with a "Text box", and "WYBIERZ SWÓJ AWATAR" with a "Combo box". At the bottom of the left column is a "Zatwierdź" button. The right column has a section titled "LISTA GRACZY OCZEKUJĄCYCH" containing two entries: "NICK GRACZ 1" and "NICK GRACZ 2". At the bottom of the right column are two buttons: "Wróć do wyboru kategorii" and "Dalej".

Ramka o rozmiarze 520x430, zawierająca Menu, napis informacyjny, informujący o tym, że znajdujemy się w miejscu gdzie dołączamy do istniejącego serwera. Okno zostanie rozszerzone o etykiety informujące graczy co w danym miejscu trzeba zrobić takie jak „Podaj IP serwera”. Oprócz tego okno zostanie wyposażone w textboxy, w których gracz poda ip serwera oraz swoją nazwę gracza. Combobox umożliwi graczowi wybór własnego Awatara, opcja ta nie będzie konieczna do rozpoczęcia gry. Urozmaicheniem i koniecznością jednocześnie są przyciski nawigacyjne które umożliwia powrót do poprzedniego okienka, lub kontynuowanie tworzenia gry.

## 4. Okno Rozmieszczania statków



Ramka o rozmiarze 520x430, zawierająca Menu, napis informacyjny, informujący o tym, że znajdujemy się w miejscu gdzie rozmieszczamy własne statki. Okno będzie składać się z miejsca gdzie będzie umieszczona plansza na której będziemy umieszczać nasze statki, z lewej strony zostaną umieszczone przyciski odpowiadające za rozmieszczenie naszych statków. Urozmaicheniem jest ComboBox, który umożliwi nam na wybór konkretnego statku, oraz checkboxy które zdefiniują jak chcemy rozmieścić dany statek.



## 5. Okno Gry

Ramka o rozmiarze 820x500, zawierająca Menu oraz obszar właściwej gry.

Obszar właściwej gry, będzie się składać z informacji o graczu używającym naszej aplikacji(Awatar gracza, miejsce na plansze gracza, nazwa gracza) jak i miejsca gdzie będą znajdować się informacje o przeciwniku (Nazwa przeciwnika, Awatar przeciwnika oraz miejsce na plansze przeciwnika), Okno zostanie rozszerzone o obszar, w którym można się komunikować z przeciwnikiem. Przycisk „skapituluj” pozwoli nam się poddać.



## 6. Okno Prezentacji Wyników

Okno to będzie rozszerzeniem okna gry, różnicami będą zmniejszenie planszy przeciwnika i umieszczenie jej bezpośrednio pod awatarem rywala. Dodatkowo również będzie informacja o zwycięzcy oraz możliwość wyboru co chcemy dalej zrobić, w postaci pytania(etykieta) oraz dwóch możliwości(przyciski).

## 7. Menu

MENU NAWIGACYJNE	STATKI	DODATKOWE
DOŁĄCZ DO ISTNIEJĄCEJ GRY	ROZMIEŚĆ LOSOWO	INSTRUKCJA OBSŁUGI
UTWÓRZ WŁASNY SERWER	WYCZYŚĆ PLANSZE	POMOC
ROZMIESC WŁASNE STATKI		WYJSCIE
POLE GRY		
O GRZE		
O TWÓRCACH		
USTAWIENIA LOKALNE		

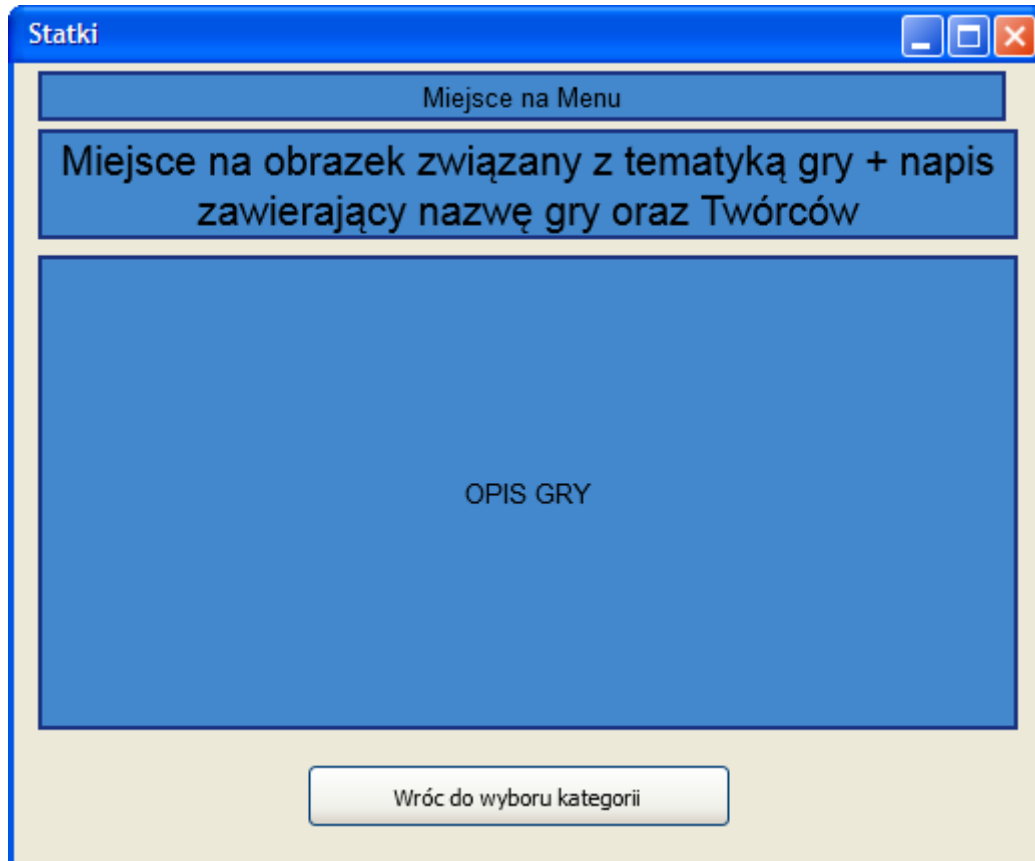
Menu będzie składać się z takich elementów jak Menu Nawigacyjne, Statki, Dodatkowe.

Menu nawigacyjne pomoże nam się swobodnie poruszać po aplikacji.

Statki pozwolą nam łatwiej rozmieścić naszą flotę.

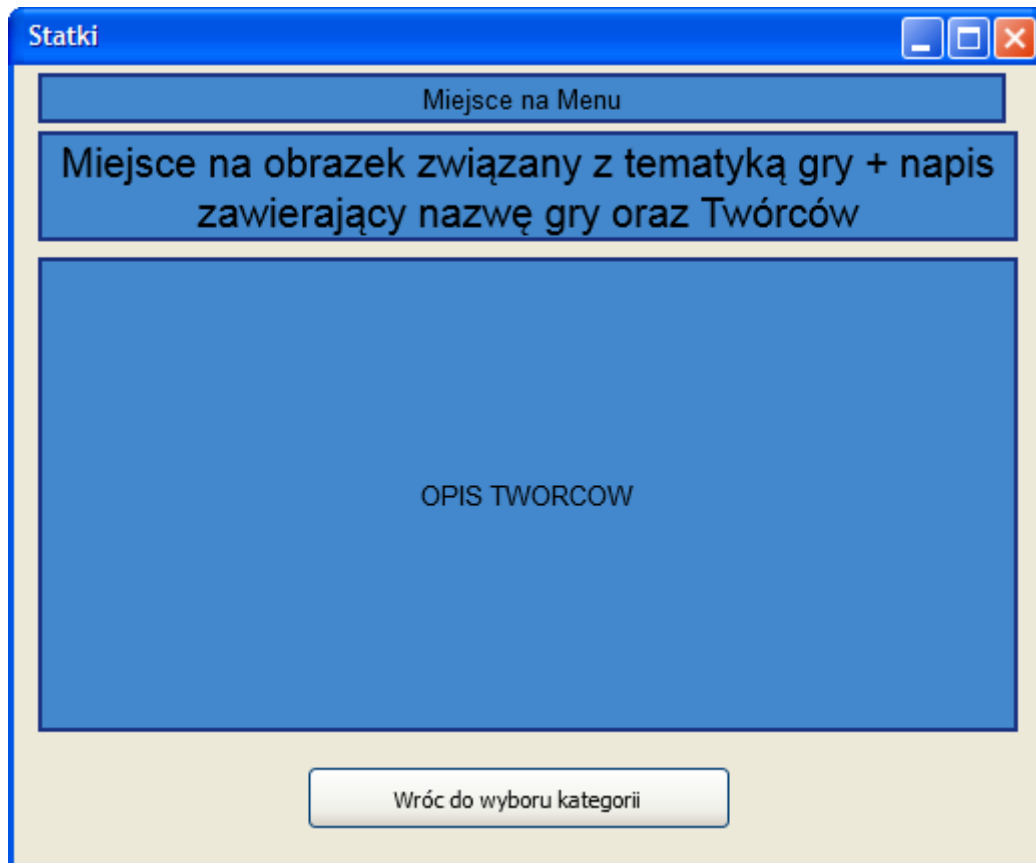
Dodatkowe wspomogą gracza w sytuacji gdy nie będzie wiedział co robić dalej.

## 8. Opis Gry



Ramka o rozmiarze 520x430, zawierająca menu, etykietę dotyczącą gry i twórców.  
Rozbudowana zostanie również o obszar opisu gry oraz przycisk który pozwoli nam na powrót do strony startowej.

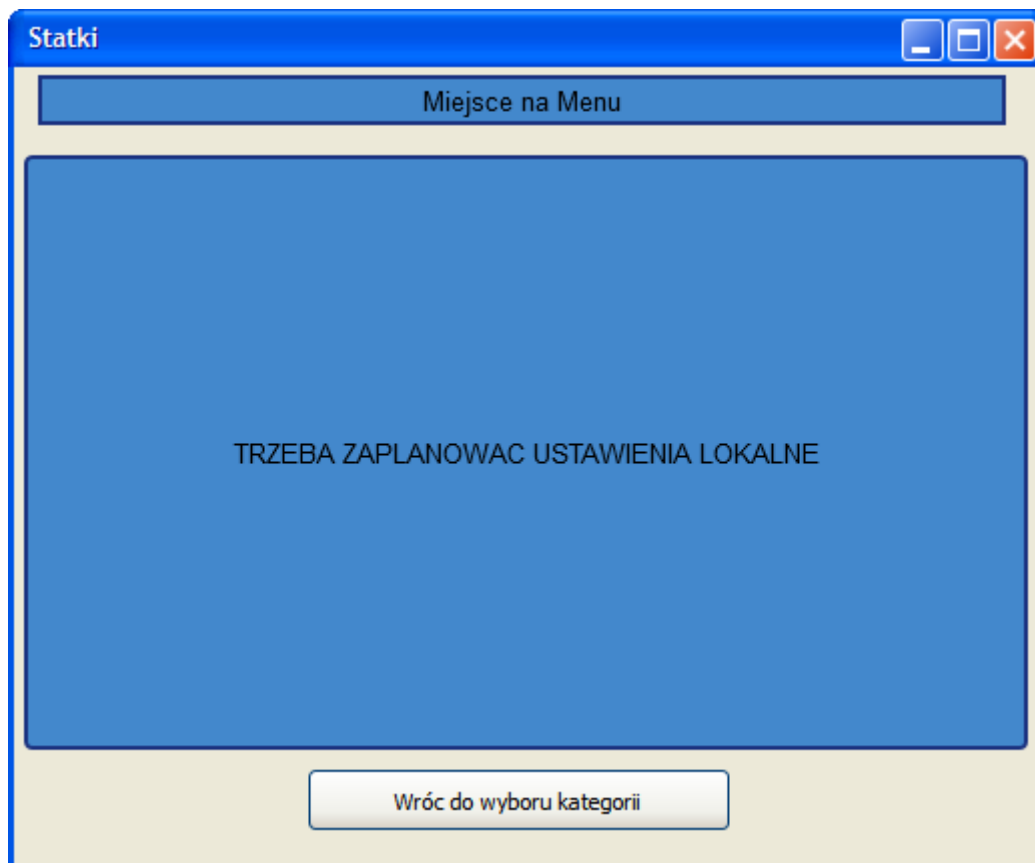
## 8. Opis Twórców



Ramka o rozmiarze 520x430, zawierająca menu, etykietę dotyczącą gry i twórców. Rozbudowana zostanie również o obszar opisu twórców oraz przycisk który pozwoli nam na powrót do strony startowej.



## 10. Ustawienia Lokalne



Ramka o rozmiarze 520x430, zawierająca menu, przycisk powrotu oraz obszar w którym będą znajdować się ustawienia lokalne naszej aplikacji.