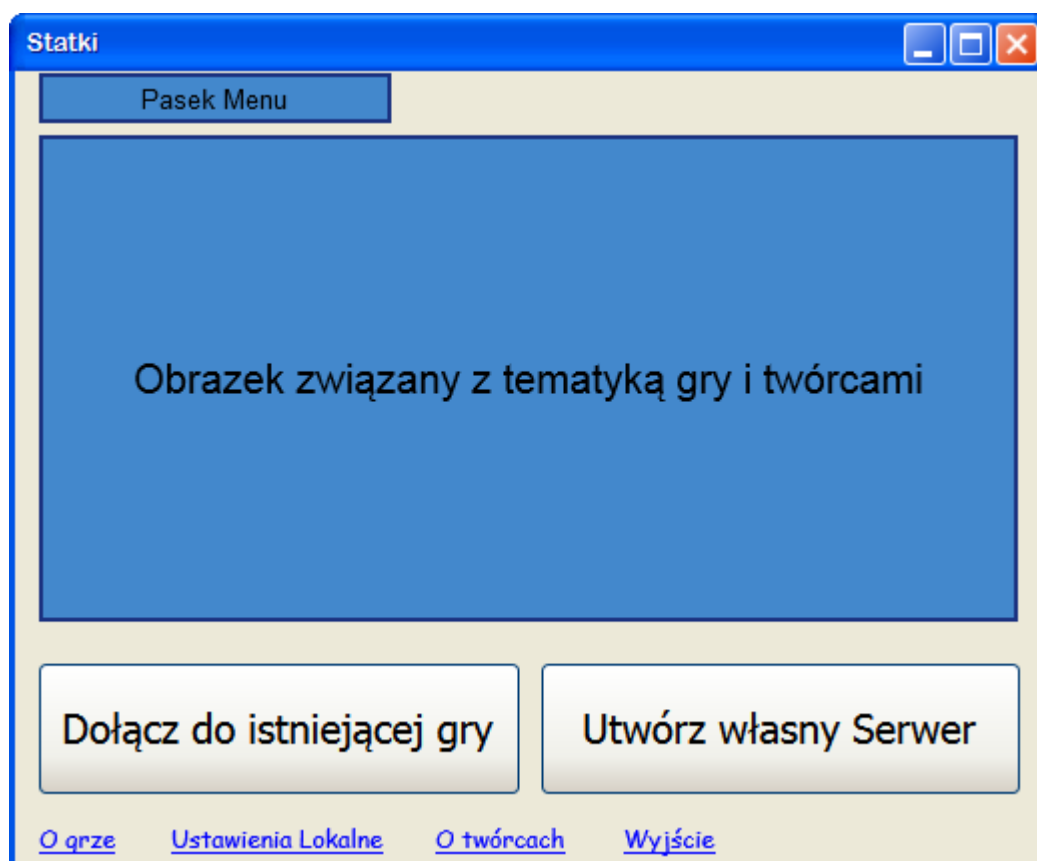


PROJEKT GRAFICZNEGO INTERFEJSU UŻYTKOWNIKA

1. Okno Startowe



Wymiar okna: 520x430, jest to minimalny wymiar okna, ewentualne rozszerzenia zostaną zaplanowane w późniejszej fazie pracy.

Ukazanie się okna/widoku: Okno to ukaże się od razu po uruchomieniu naszej aplikacji, będzie to pierwsze okno jakie zobaczy użytkownik aplikacji.

Główne elementy:

- „Pasek Menu” – znajdować się będzie tu menu, którego wstępny projekt znajduje się w kolejnym podpunkcie.
- „Obrazek związany z tematyka gry i twórcami” – znajdować się tu będzie specjalnie przygotowany obrazek związany z tematyką gry oraz z jej twórcami.
- „Dołącz do istniejącej gry” – przycisk odpowiadający za przeniesienie nas do miejsca gdzie będziemy mogli dołączyć do istniejącej gry, projekt widoku tego elementu znajduje się w punkcie nr 3.
- „Utwórz własny Serwer” – przycisk odpowiadający za przeniesienie nas do miejsca gdzie będziemy mogli utworzyć własny serwer, projekt widoku tego elementu znajduje się w punkcie nr 4.
- „O grze” – link odpowiadający za ukazanie nam informacji o grze, takich jak wersja, data wydania etc. Wstępny plan okna dostępny w punkcie nr 5.
- „Ustawienia lokalne” – link po wciśnięciu którego ukaże nam się widok, w którym



będziemy mogli zmodyfikować ustawienia dotyczące dźwięku itp. Wstępny projekt tego podokna dostępny w punkcie nr 6.

- „O twórcach” – link odpowiadający za ukazanie nam informacji o twórcach aplikacji, projekt widoku dostępny w punkcie nr 7.
- „Wyjście” – link odpowiadający za zamknięcie aplikacji. Aplikację będzie również można zamknąć w prosty sposób kliknięciem w krzyżyk w górnym prawym rogu Okna, po przyciśnięciu w któryś z tych przycisków Aplikacja wyświetli komunikat w formie okna wyskakującego, który będzie dotyczył tego czy na pewno chcemy opuścić aplikację. Wstępne projekty okien wyskakujących znajdują się w ostatnim punkcie dokumentu.

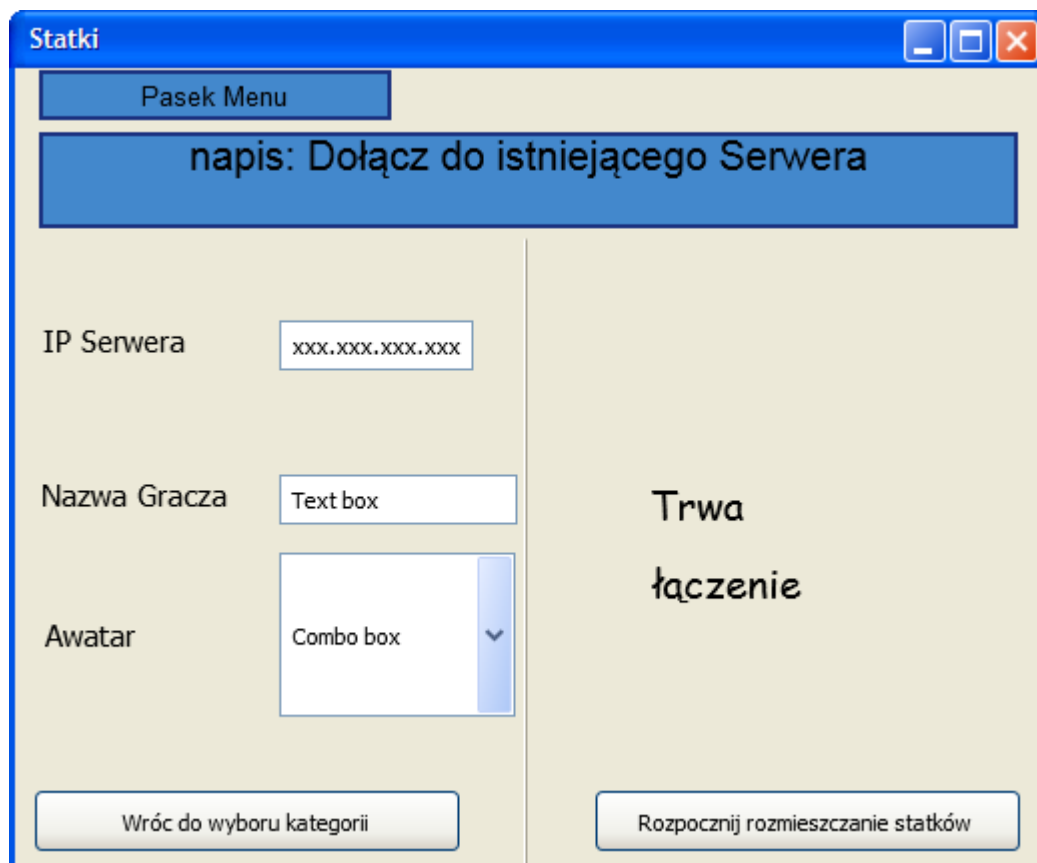
2. Menu

Gra	Pomoc
USTAWIENIA LOKALNE	INSTRUKCJA OBSŁUGI
SKAPITULUJ	O GRZE
ZAPROPONUJ REWANŻ	O TWÓRCACH
WYJŚCIE	

Menu będzie składać się z takich elementów jak:

- Gra – menu to będzie zawierać podstawowe elementy związane z grą.
- Pomoc – menu wyświetlające informacje pomocnicze związane z aplikacją.

3. Okno Dołączania do istniejącego serwera



Wymiar okna: Okno o wymiarze identycznym jak podpunkt wyżej (520x430).

Ukazanie się okna/widoku: Okno to ukaże się od razu po kliknięciu przycisku „Dołącz do istniejącego Serwera” w oknie startowym.

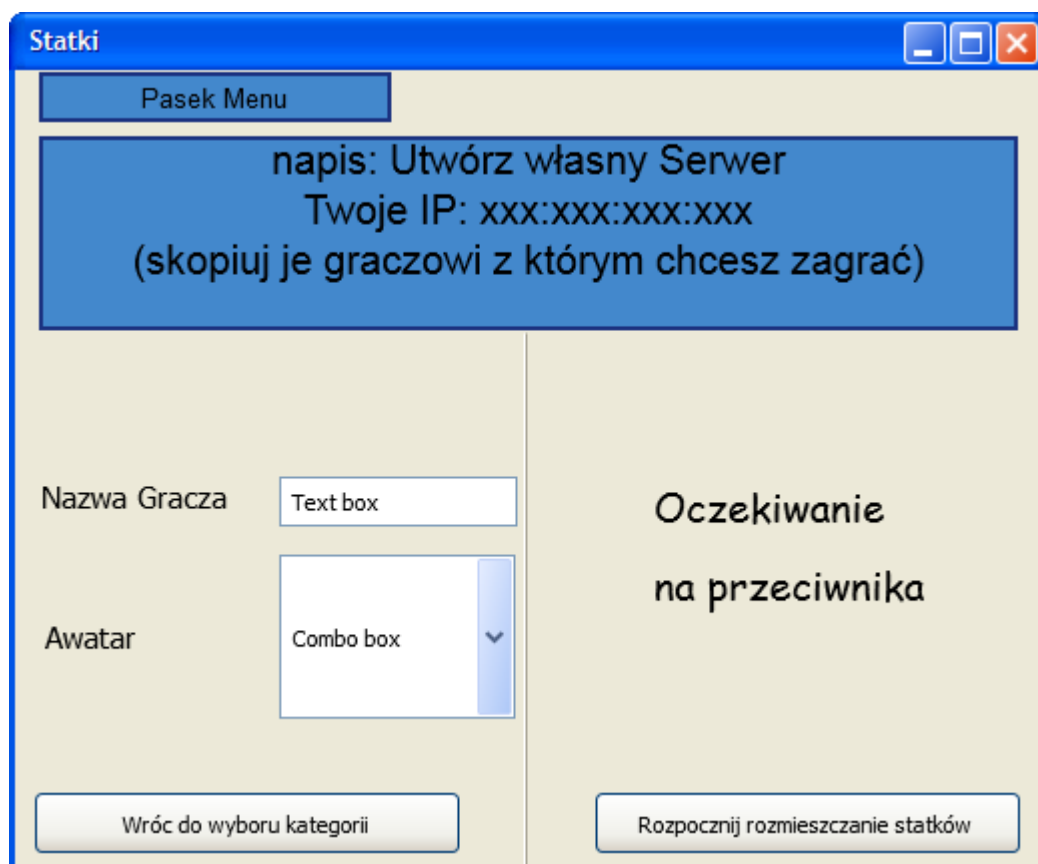
Główne elementy:

- „Pasek Menu” – znajdować się będzie tu menu, którego wstępny projekt znajduje się w punkcie nr 2.
- „Napis: Dołącz do istniejącego Serwera” – znajdować się tu będzie napis, który umożliwi użytkownikowi „szybkie odnalezienie się” w naszej aplikacji.
- „IP serwera” – etykieta informacyjna, której zadaniem jest wskazanie miejsca, w którym gracz ma podać IP serwera.
- „xxx.xxx.xxx.xxx”- miejsce, w którym gracz ma podać IP istniejącego serwera, pole to nie może zostać puste, w przypadku, gdy nie zostanie wypełnione lub serwer nie będzie istniał, wyświetli nam się komunikat o błędnych danych.
- „Nazwa Gracza” – etykieta informacyjna, której zadaniem jest wskazanie miejsca, w którym gracz ma podać swoją nazwę gracza.
- „Text box– miejsce, w którym gracz ma podać swoją nazwę gracza, pole to nie może zostać puste, w przypadku, gdy nie zostanie wypełnione i naciśniemy przycisk „Rozpocznij rozmieszczanie statków” wyświetli się nam komunikat, że pole z nazwą gracza nie może zostać puste.
- „Awatar” – etykieta informacyjna wskazująca na miejsce, gdzie gracz wybierze Awatar, który będzie go reprezentować podczas gry, w przypadku braku wyboru, będzie to losowy

Awatar.

- „Combo box” – Miejsce, w którym wybieramy nasz Awatar.
- „Trwa łączenie” – etykieta informująca, zawierająca stan połączenia z serwerem.
- „Wróć do wyboru kategorii” – Przycisk nawigacyjny, który pozwoli nam powrócić do widoku pierwszego okna (punkt nr 1).
- „Rozpocznij rozmieszczanie statków” – Naciśnięcie tego przycisku przeniesie nas do okna rozmieszczenia statków (punkt nr 8).

4. Okno Tworzenia serwera



The screenshot shows a window titled "Statki" with a blue title bar and standard Windows window controls. Inside, there is a "Pasek Menu" (Menu Bar) at the top. Below it is a large blue box containing the text: "napis: Utwórz własny Serwer", "Twoje IP: xxx:xxx:xxx:xxx", and "(skopiuj je graczowi z którym chcesz zagrać)". The main area is divided into two columns. The left column has labels "Nazwa Gracza" and "Awatar" next to a "Text box" and a "Combo box" respectively. The right column has the text "Oczekiwanie na przeciwnika". At the bottom, there are two buttons: "Wróć do wyboru kategorii" on the left and "Rozpocznij rozmieszczanie statków" on the right.

Wymiar okna: Okno o wymiarze identycznym jak podpunkt wyżej (520x430).

Ukazanie się okna/widoku: Okno to ukaże się od razu po kliknięciu przycisku „Utwórz własny Serwer” w oknie startowym.

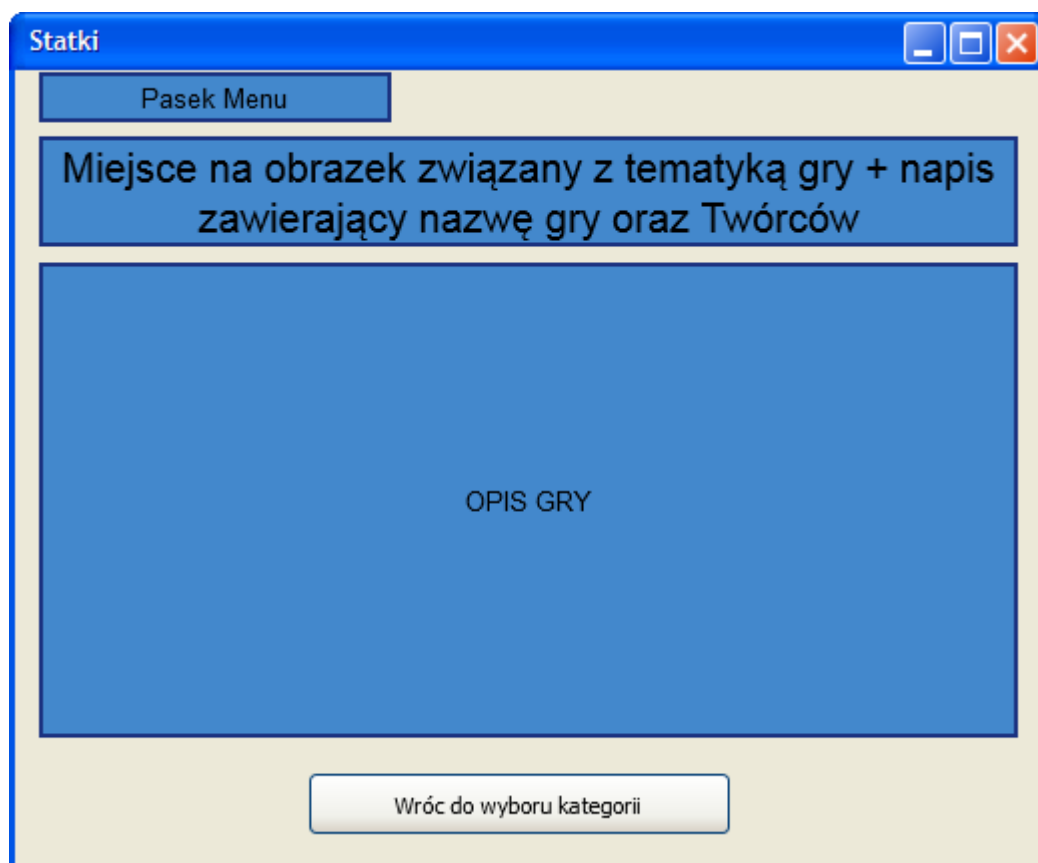
Główne elementy:

- „Pasek Menu” – znajdować się będzie tu menu, którego wstępny projekt znajduje się w punkcie nr 2.
- „Napis: Utwórz własny Serwer ...” – znajdować się tu będzie napis, który umożliwi użytkownikowi „szybkie odnalezienie się” w naszej aplikacji.
- „Nazwa Gracza” – etykieta informacyjna, której zadaniem jest wskazanie miejsca, w którym gracz ma podać swoją nazwę gracza.
- „Text box” – miejsce, w którym gracz ma podać swoją nazwę gracza, pole to nie może zostać puste, w przypadku gdy nie zostanie wypełnione i naciśniemy przycisk „Rozpocznij rozmieszczanie statków” wyświetli się nam komunikat, że pole z nazwą gracza nie może

zostać puste.

- „Awatar” – etykieta informacyjna wskazująca na miejsce, gdzie gracz wybierze Awatar, który będzie go reprezentować podczas gry, w przypadku braku wyboru, będzie to losowy Awatar.
- „Combo box” – Miejsce, w którym wybieramy nasz Awatar.
- „Oczekiwanie na przeciwnika” – etykieta informacyjna związana z oczekiwaniem na przyłączenie się drugiego gracza do gry.
- „Wróć do wyboru kategorii” – Przycisk nawigacyjny, który pozwoli nam powrócić do widoku pierwszego okna (punkt nr 1).
- „Rozpocznij rozmieszczanie statków” – Naciśnięcie tego przycisku przeniesie nas do okna rozmieszczenia statków (punkt nr 8).

5. Opis Gry



Wymiar okna: Okno o wymiarze identycznym jak podpunkt wyżej (520x430).

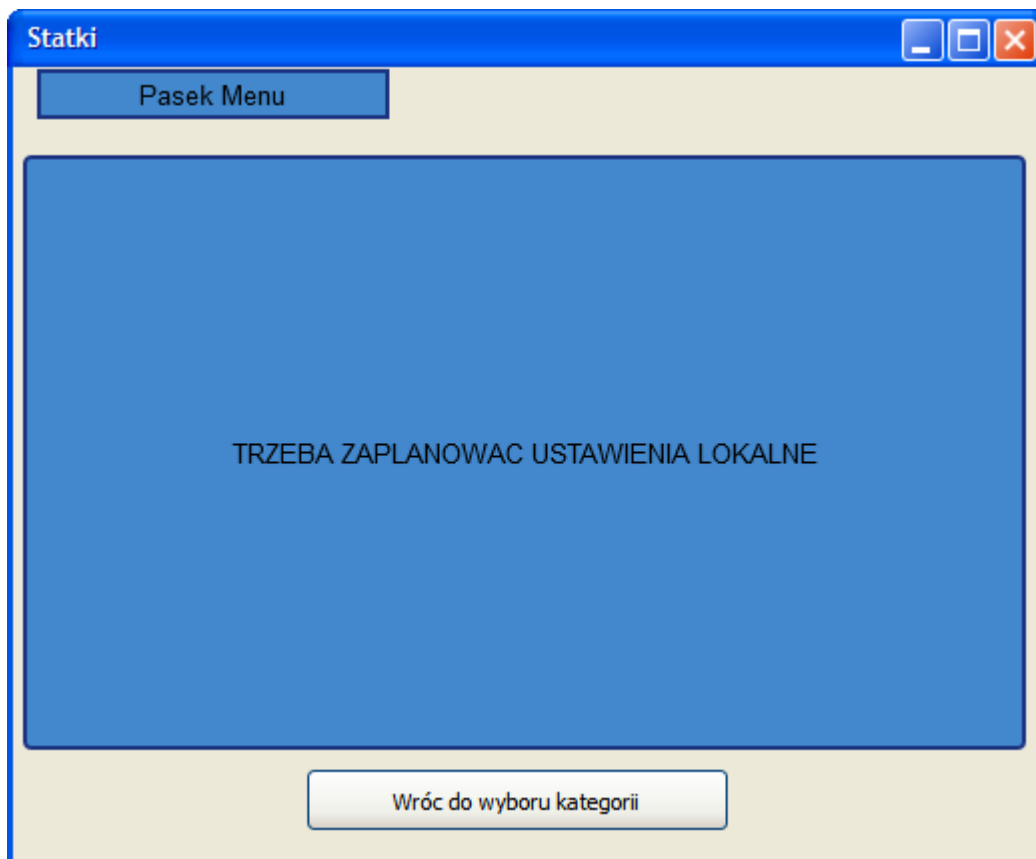
Ukazanie się okna/widoku: Okno to ukaże się od razu po kliknięciu przycisku „O grze” w oknie startowym.

Główne elementy:

- „Pasek Menu” – znajdować się będzie tu menu, którego wstępny projekt znajduje się w kolejnym podpunkcie.
- „Miejsce na obrazek...” – znajdować się tu będzie specjalnie przygotowany obrazek związany z tematyką gry oraz z jej twórcami.
- „OPIS GRY” – obszar przeznaczony do wyświetlenia informacji o grze.

- „Wróć do wyboru kategorii” – Przycisk nawigacyjny, który pozwoli nam powrócić do widoku pierwszego okna (punkt nr 1).

6. Ustawienia Lokalne



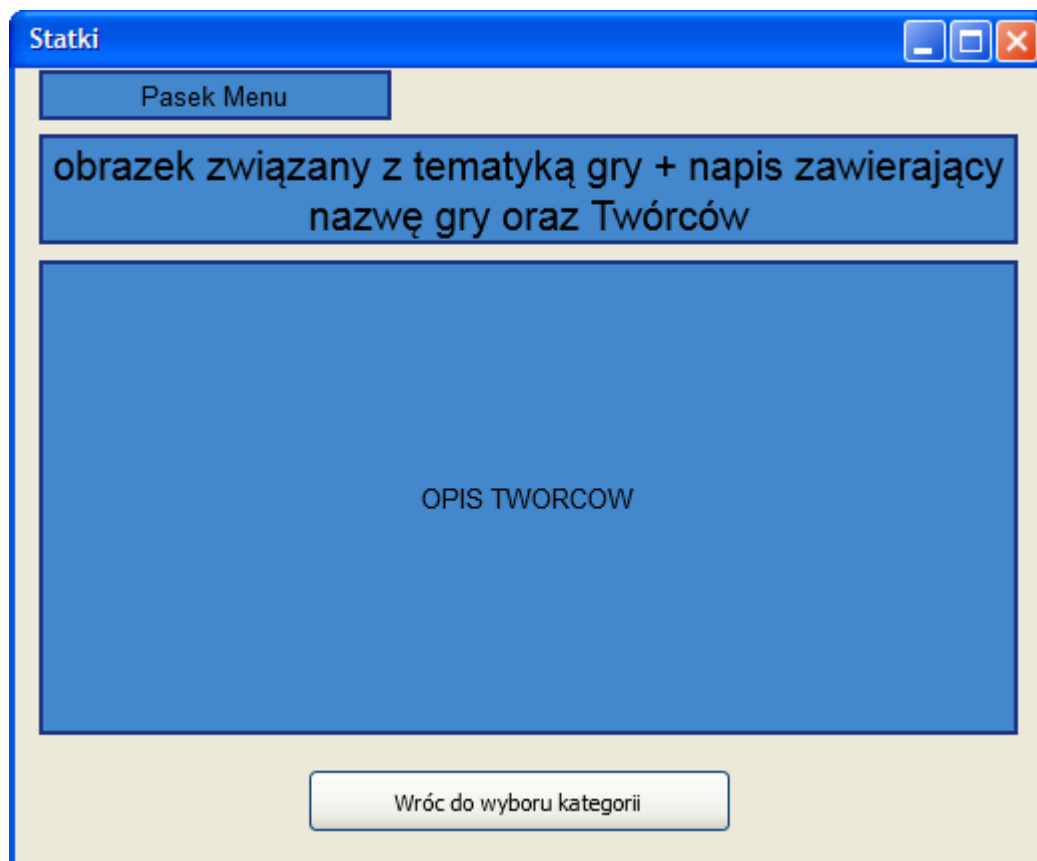
Wymiar okna: Okno o wymiarze identycznym jak podpunkt wyżej (520x430).

Ukazanie się okna/widoku: Okno to ukaże się od razu po kliknięciu przycisku „Ustawienia Lokalne” w oknie startowym.

Główne elementy:

- „Pasek Menu” – znajdować się będzie tu menu, którego wstępny projekt znajduje się w kolejnym podpunkcie.
- Obszar środkowy – miejsce gdzie będą znajdować się ustawienia, które jeszcze nie zostały zaplanowane.
- „Wróć do wyboru kategorii” – Przycisk nawigacyjny, który pozwoli nam powrócić do widoku pierwszego okna (punkt nr 1).

7. Opis Twórców



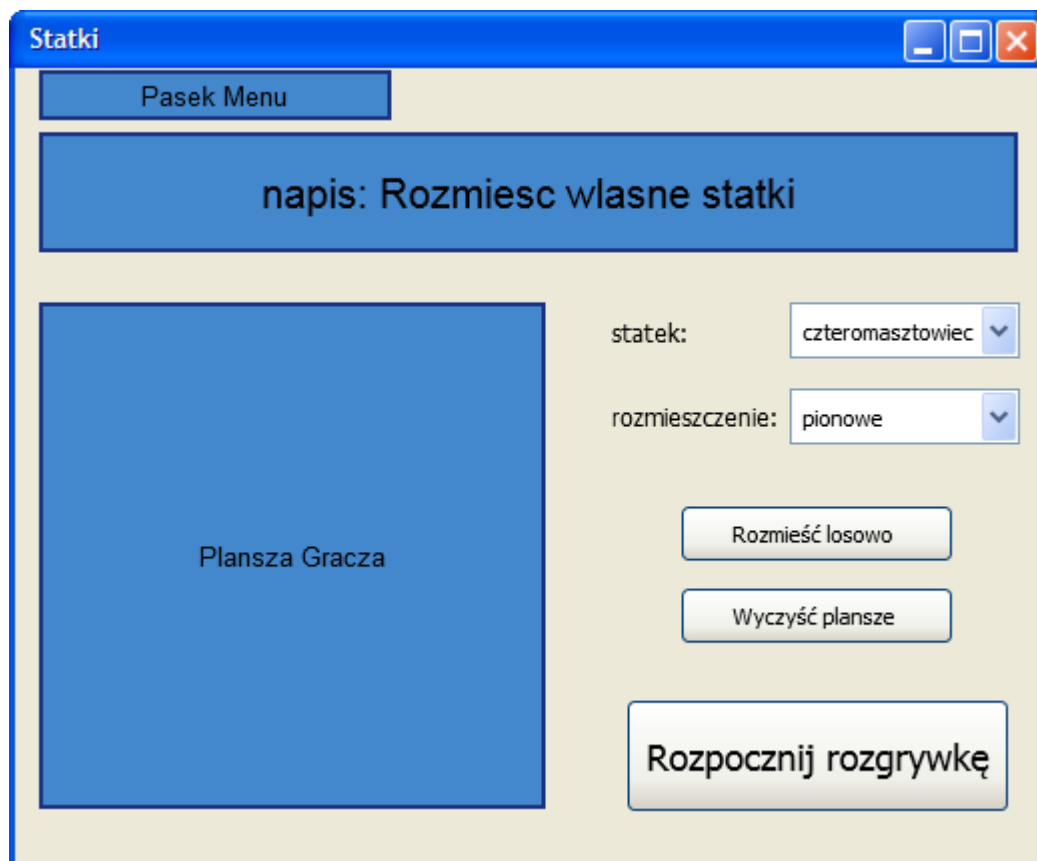
Wymiar okna: Okno o wymiarze identycznym jak podpunkt wyżej (520x430).

Ukazanie się okna/widoku: Okno to ukaże się od razu po kliknięciu przycisku „O twórcach” w oknie startowym.

Główne elementy:

- „Pasek Menu” – znajdować się będzie tu menu, którego wstępny projekt znajduje się w kolejnym podpunkcie.
- „Miejsce na obrazek...” – znajdować się tu będzie specjalnie przygotowany obrazek związany z tematyką gry oraz z jej twórcami.
- „OPIS TWORCOW” – obszar przeznaczony do wyświetlenia informacji o twórcach.
- „Wróć do wyboru kategorii” – Przycisk nawigacyjny, który pozwoli nam powrócić do widoku pierwszego okna (podpunkt nr 1).

8. Okno Rozmieszczania statków



Wymiar okna: Okno o wymiarze identycznym jak podpunkt wyżej (520x430).

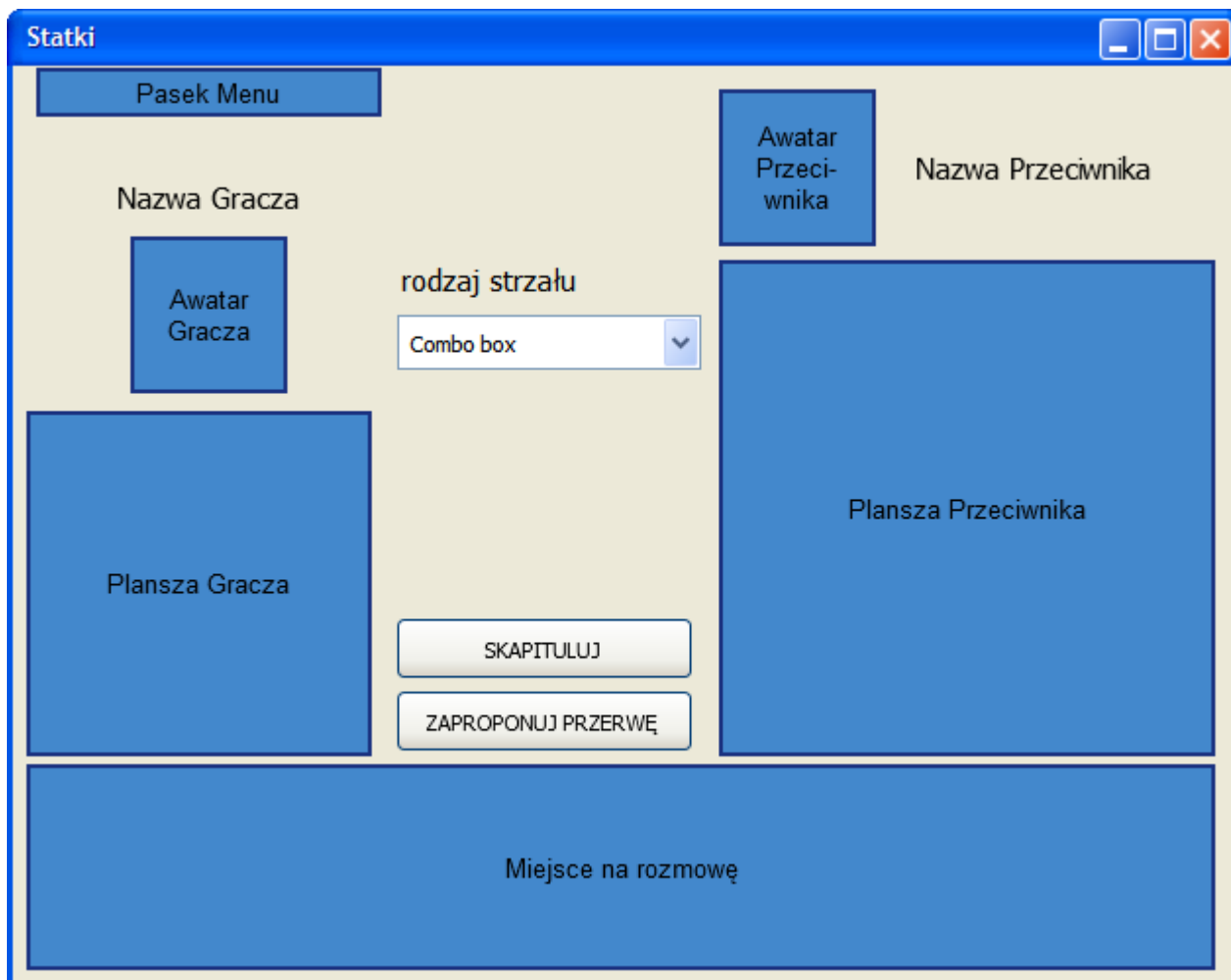
Ukazanie się okna/widoku: Okno to ukaże się od razu po kliknięciu przycisku „Dalej” w momencie tworzenia lub dołączania do istniejącego Serwera.

Główne elementy:

- „Pasek MEnu” – znajdować się będzie tu menu, którego wstępny projekt znajduje się w punkcie nr 2.
- „napis: Rozmiesc własne statki” – znajdować się tu będzie napis, który umożliwi użytkownikowi „szybkie odnalezienie się” w naszej aplikacji.
- „Plansza Gracza” – znajdować się tu będzie plansza (10x10), na której rozmieszczać będziemy nasze statki.
- „statek” – etykieta informacyjna, której zadaniem jest wskazanie miejsca, w którym gracz ma wybrać rodzaj statku jaki chce rozmieścić.
- „czteromasztowiec” – Combobox zawierający propozycje statków, które jeszcze muszą być rozmieszczone.
- „rozmieszczenie” – etykieta informacyjna, której zadaniem jest wskazanie miejsca, w którym gracz może wybrać w jaki sposób ma być statek rozmieszczony.
- „pionowe” – Combobox zawierający dwa sposoby rozmieszczeń: pionowe/poziome.
- „Rozmieść Losowo” – przycisk odpowiadający za losowe rozmieszczenie statków na planszy.
- „Wyczyść plansze” – przycisk, którego naciśnięcie spowoduje wyczyszczenie planszy (wszystkie statki zostaną usunięte z planszy).

- Rozpocznij rozgrywkę – Przycisk przenoszący nas do kolejnego okna (wciśnięcie możliwe tylko po rozstawieniu wszystkich statków).

9. Okno Gry



Wymiar okna: Okno o wymiarze minimalnym 630x500.

Ukazanie się okna/widoku: Okno to ukaże się od razu po kliknięciu przycisku „Rozpocznij rozgrywkę” po rozłożeniu naszych statków.

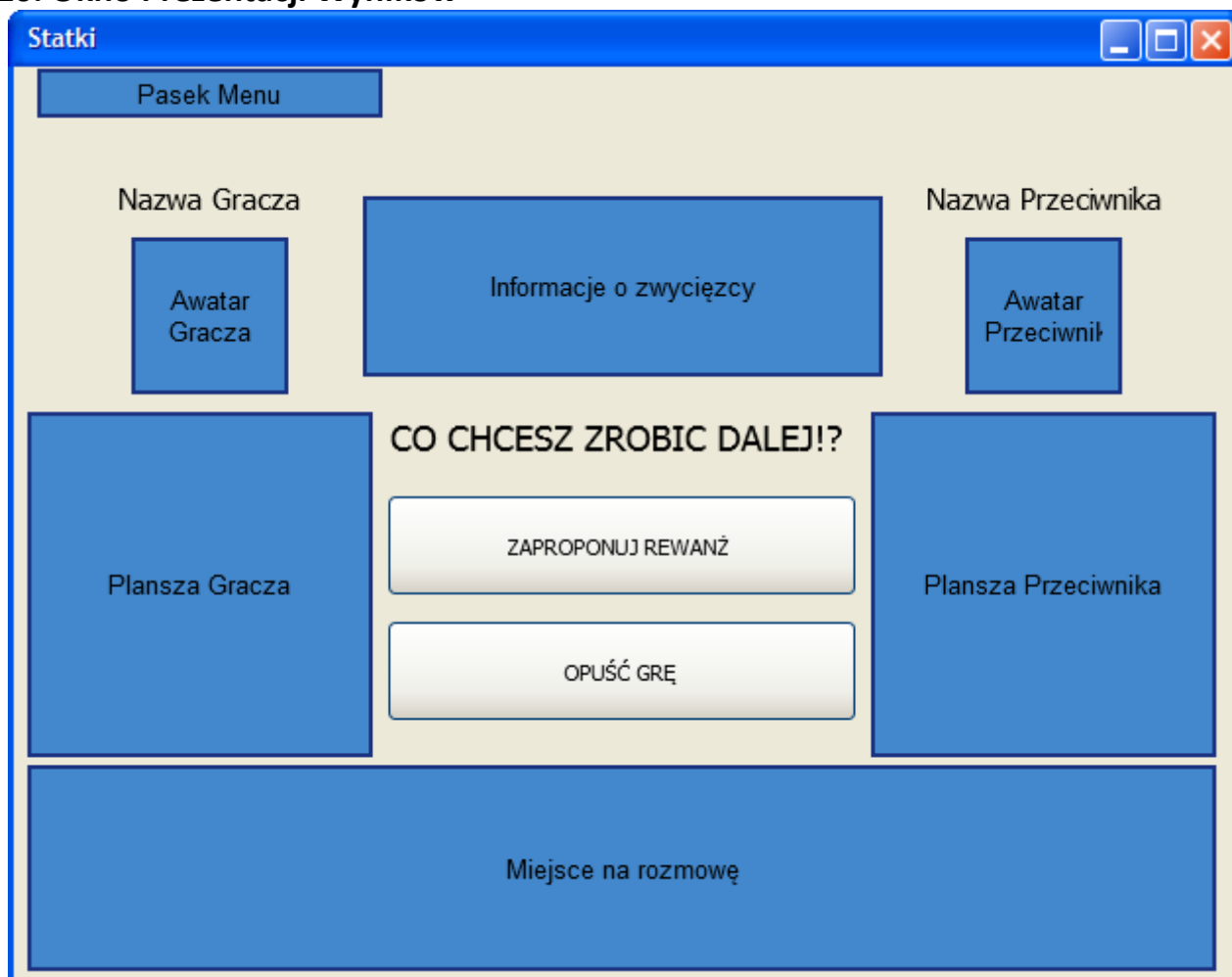
Główne elementy:

- „Pasek Menu” – znajdować się będzie tu menu, którego wstępny projekt znajduje się w punkcie nr 2.
- „Nazwa Gracza” – miejsce gdzie będzie wyświetlana nasza nazwa gracza.
- „Awatar Gracza” – miejsce gdzie będzie wyświetlany nasz awatar.
- „Plansza Gracza” – miejsce gdzie będzie znajdowała się nasza plansza.
- „rodzaj strzału” – etykieta informacyjna, że w miejscu poniżej można wybrać rodzaj strzału.
- „Combo box” – miejsce, w którym można wybrać jaki strzał chcemy wykonać.
- „Plansza Przeciwnika” – miejsce na plansze przeciwnika, na niej gracz oddaje strzały.
- „Nazwa Przeciwnika” – miejsce gdzie znajduje się nazwa gracza przeciwnika.
- „Awatar Przeciwnika” – miejsce gdzie znajduje się awatar przeciwnika.



- „SKAPITULUJ” – Przycisk umożliwiający poddanie się.
- „ZAPROPONUJ PRZERWĘ” – Przycisk wysyłający do przeciwnika prośbę o przerwanie gry na określony czas.
- „Miejsce na rozmowę” – Obszar, w obrębie którego będzie możliwa komunikacja z przeciwnikiem.

10. Okno Prezentacji Wyników



Wymiar okna: Okno o wymiarze minimalnym 630x500.

Ukazanie się okna/widoku: Okno to ukaże się od razu po kliknięciu przycisku „SKAPITULUJ” w widoku gry głównej (punkt 9) lub po zakończeniu rozgrywki.

Główne elementy:

- „Pasek Menu” – znajdować się będzie tu menu, którego wstępny projekt znajduje się w punkcie nr 2.
- „Nazwa Gracza” – miejsce gdzie będzie wyświetlana nasza nazwa gracza.
- „Awatar Gracza” – miejsce gdzie będzie wyświetlany nasz awatar.
- „Plansza Gracza” – miejsce na plansze gracza, plansza z rozstawieniem statków oraz strzałów naszego przeciwnika.



- „Informacje o Zwycięzcy” – w tym miejscu zostanie ukazany napis, który z graczy okazał się lepszy.
- „CO CHCESZ ZROBIĆ DALEJ” – Etykieta informacyjna z pytaniem do gracza, co postanowi dalej.
- „ZAPROPONUJ REWANŻ” – Przycisk który zaproponuje przeciwnikowi rewanż (propozycja wyświetli się w formie komunikatu tekstowego w wyskakującym okienku).
- „OPUŚĆ GRE” – Przycisk który wyłączy aplikację.
- „Plansza Przeciwnika” – miejsce na plansze przeciwnika, plansza z rozstawieniem statków oraz strzałów naszego gracza.
- „Nazwa Przeciwnika” – miejsce gdzie znajduje się nazwa gracza przeciwnika.
- „Awatar Przeciwnika” – miejsce gdzie znajduje się awatar przeciwnika.
- „Miejsce na rozmowę” – Obszar, w obrębie którego będzie możliwa komunikacja z przeciwnikiem.

10. KOMUNIKATY INFORMACYJNE

- Komunikat o pustym polu na nazwę gracza - W trakcie projektowania.
- Komunikat o niepoprawnym IP Serwera - W trakcie projektowania.
- Komunikat o propozycji zagraniu rewanżu - W trakcie projektowania.
- Informacja o zamknięciu okna - W trakcie projektowania.
- Komunikat proponujący przerwę przeciwnikowi – W trakcie projektowania.