

# KTULU ASYSTENT GRY

## Cel

Naszym celem jest napisanie aplikacji na urządzenia mobilne wspomagającej rozgrywanie gry towarzyskiej Ktulu. Dzięki temu opanowanie i przestrzeganie skomplikowanych zasad, będzie łatwiejsze dla początkujących graczy, a sama rozgrywka stanie się bardziej mobilna i płynna.

## Autorzy

Marcin Chrzanowski

Klaudia Laks

Michał Naruniec

Karol Pieniący

## Platforma

Aplikacja powstanie przede wszystkim na platformę mobilną Android, ale użyte technologie mają pozwalać na łatwe wprowadzenie wersji na urządzenia z systemem iOS.

## Możliwy rozwój

Tak skonstruowana aplikacja będzie przy minimalnym dodatkowym nakładzie pracy umożliwiała wspomaganie innej gry towarzyskiej - mafia.

## Wersja uproszczona

Pierwsza wersja przewiduje obsługę gry na jednym telefonie, tak aby wspomagać prowadzącego. Aplikacja zawierać będzie także zasady gry. Przede wszystkim będzie wskazywać liczebność poszczególnych frakcji w zależności od liczby uczestników rozgrywki. Dostępna będzie także funkcja losowania kart postaci i przydzielania ich uczestnikom, dzięki czemu nie będą one potrzebne w postaci materialnej. Aplikacja będzie kolejno udzielała wskazówek mistrzowi gry dotyczących jej przebiegu i następujących po sobie faz.

## Wersja rozproszona

W drugiej iteracji oprócz wszystkich elementów zawartych w wersji uproszczonej, chcemy wprowadzić komunikację między wieloma urządzeniami, aby każdy gracz miał własny "panel" uczestnictwa w grze, a mistrz gry - panel administracyjny. Podczas losowania każdy gracz otrzyma na swoim urządzeniu jedną kartę. Ponadto każdemu uczestnikowi będzie wyświetlał się aktualny stan rozgrywki, w tym status pozostałych zawodników oraz informacja o posiadaniu przez danego gracza posążka.

Aplikacja umożliwi przeprowadzenie rozgrywki bez uczestnictwa osoby prowadzącej (np. w przypadku małej liczby graczy). Wibracje oraz sygnały dźwiękowe będą informować graczy o zdarzeniach, które właśnie miały miejsce oraz budziły uczestników ze snu.

Jedną z funkcji aplikacji będzie przeprowadzanie głosowania.

