

# Podrobná Špecifikácia

## Japončina Hrou

V prvej iterácii je cieľom tohto projektu vytvoriť desktopovú aplikáciu, ktorá bude pomáhať ľuďom, ktorí sa chcú naučiť japonskú hiraganu (abeceda). Aplikácia bude navrhnutá tak, aby bola zábavná aj účinná zároveň. Zábavná bude pre svoju formu hry a účinnosť zabezpečí zameriavanie sa na také znaky, ktoré robia užívateľovi najviac problém alebo znaky, ktoré zatiaľ najmenej-krát precvičoval.

Ako bude hra vyzerat? Po spustení sa otvorí užívateľovi okno s jedným tlačidlom, to bude mať názov buď "Nová Hra" – ak hru otvoril po prvýkrát alebo s nápisom "*Meno*" - ak už má svoj profil založený. Ak je tu Nová Hra, tak po jej stlačení si program vypýta meno hráča, ktoré užívateľ zadá pomocou klávesnice do poľa na obrazovke. Po potvrdení mena stlačením tlačidla OK, hra užívateľa presmeruje na okno s tlačidlami, ktoré budú mať možnosti Hiragana, Nastavenia, Koniec. Sem sa dostane aj (ak na začiatku už má profil) po kliknutí tlačidla "*Meno*".

Ak hráč klikne na Nastavenia, zobrazí sa mu okno so zoznamom všetkých znakov. Tu si môže hráč zvoliť, ktoré symboly chce precvičovať a ktoré ešte nie, pretože nemá zmysel učiť sa všetkých 46 (-základných, resp. 114 všetkých) symbolov odrazu, ak sa človek so žiadnym ešte nestretol.

Tento zoznam bude tvaru "Slovenské symboly" – "políčko", kde po kliknutí na prázdne políčko sa spraví na políčku značka, že je zaškrtnuté, prípadne po kliknutí na zaškrtnuté políčko sa políčko premení naspäť na prázdne (zaškrtnuté políčko znamená, že toto písmeno chcem v hre); ilustračný obrázok:

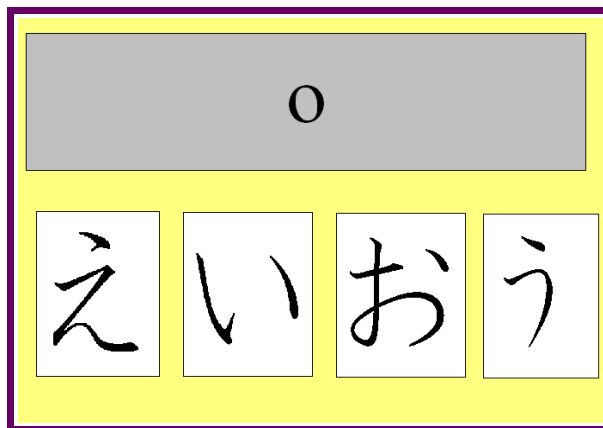
|   |                                     |
|---|-------------------------------------|
| a | <input checked="" type="checkbox"/> |
| i | <input checked="" type="checkbox"/> |
| u | <input type="checkbox"/>            |
| e | <input type="checkbox"/>            |

Na konci zoznamu bude ešte tlačidlo "Zmazať tento účet a začať odznovu"; po jeho kliknutí sa zmažú všetky záznamy o hráčovi a bude presmerovaný na úvodné okno, ktoré sa bude správať, akoby užívateľ spustil program po prvýkrát – teda mu ponúkne možnosť "Nová Hra" a bude si znovu voliť nové meno (rovnaký postup ako ten spomínaný hore).

Po tomto tlačidle bude na konci ešte tlačidlo pre uloženie a opustenie nastavení, ktoré

po kliknutí uloží nastavenia/zmeny spravené užívateľom a vráti užívateľa na predchádzajúce okno.

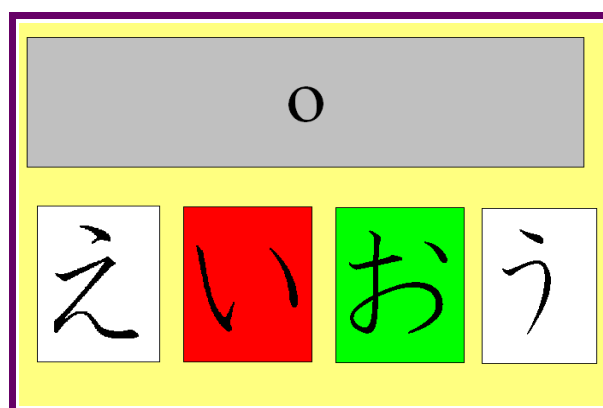
Po stlačení tlačidla "Hiragana" sa zobrazí okno s možnosťami hier, z ktorých si bude môcť hráč vybrať, zatiaľ tu bude len 1 možnosť hry. Po jej zvolení vyberie program hráčovi 10 symbolov (z tých symbolov, ktoré v nastaveniach odškrtol, že chce precvičovať), a to takým spôsobom, že bude uprednostňovať symboly, pri ktorých mal používateľ najmenšiu úspešnosť a symboly, ktoré boli v hre zatiaľ najmenej krát. Symboly sa potom budú zobrazovať po jednom na obrazovke, a to systémom: hore slovenské symboly, tzv. "otázka", na ktorú sa program pýta a pod ňou 4 možnosti japonských symbolov, ilustračný obrázok:



Po kliknutí na nejakú možnosť môžu nastať 2 prípady:

1. ak hráč klikol správne, kliknutý štvorček sa vysvieti na zeleno, resp. dá vedieť, že klikol správne;
2. ak hráč klikol nesprávne, kliknuté políčko sa vysvieti na červeno a vysvieti sa správne políčko na zeleno, resp. hra ukáže hráčovi, aká mala byť správna odpoveď.

Názorný príklad:



Následne sa zjaví tlačidlo "Ďalej". Pomocou tohto tlačidla prejde hráč na ďalšiu otázku, postup sa opakuje. Takto hráč prejde všetkými 10 otázkami, z nich každá má rovnaký tvar popísaný vyššie. Vždy je len 1 správna odpoveď.

Po poslednej otázke, po kliknutí tlačidla "Ďalej" sa hráčovi zobrazí skóre, resp. výsledok tejto hry. Ten bude obsahovať percentuálnu úspešnosť danej hry a počet zle určených symbolov, ako aj slovenský zoznam týchto zle určených symbolov s ich

správnymi japonskými prepismi, aby si užívateľ mohol pozrieť a lepšie zapamätať znaky, ktoré mu robia problémy. Na spodu výsledku bude tlačidlo "Koniec", po ktorom stlačení sa záznam o hre uloží, aby sa mohol zohľadniť pri ďalšom výbere symbolov pre hráča. Program ďalej hráča vráti na predchádzajúce okno (to s možnosťami "Hiragana", "Nastavenia", "Koniec").

Tu po stlačení tlačidla "Koniec" sa hra ukončí a vypne.

Vnútorň dizajn bude navrhnutý tak, aby mohol byť program v ďalších iteráciách ľahko rozširiteľný napr. o ďalšie hry, o možnosť viacerých hráčskych profilov, získavanie ocenení či rôzne iné funkcie. Bude sa tiež snažiť pracovať čo najvšeobecnejšie, aby ho bolo možné v prípade potreby použiť nielen pre hiraganu, ale aj pre druhú japonskú abecedu – katakanu, pre slovíčka, prípadne preklady celých viet či dokonca aj pre iné jazyky, len zmenením vstupného súboru/databázy.

Výhodou je, že pre tento softvér netreba mať nainštalovaný japonský jazyk na vašom zariadení, nakoľko japonské znaky budú uložené formou obrázkov, a tak nebude problém s ich zobrazením.

*Lenka Stúpalová, 2INF*