

# Dokumentacja Deweloperska

# **Speed Typing Test IOSTT**

Projekt stworzony w ramach przedmiotu:

*Inżynieria Oprogramowania*

Akademia Górniczo-Hutnicza im. Stanisława Staszica w  
Krakowie

Wydział Fizyki i Informatyki Stosowanej

Łukasz Bartoszek  
Dawid Brach  
Mirosław Kołodziej  
Paweł Sipko  
Katarzyna Such  
Karol Śmiałek

## 1. Zakres realizacji

Realizacja projektu polegała na stworzeniu popularnej gry Speed Typing Test. Zespół miał do zrealizowania następujące zadania:

- stworzenie panelu umożliwiającego logowanie oraz rejestrację użytkownikom
- zaprojektowanie oraz napisanie panelu gry w trybie jednego gracza
- stworzenie bazy umożliwiającej zapis danych użytkowników oraz bazy słów
- opracowanie systemu poziomów wraz z doświadczeniem
- napisanie serwera umożliwiającego grę w trybie wielu graczy
- zaprojektowanie oraz napisanie panelu gry w trybie wielu graczy
- umożliwienie zmiany skórek oraz fontów oraz system odpowiedzialny za odblokowywanie ich wraz z awansem na nowe poziomy

Udało nam się wykonać wszystkie wyżej wymienione założenia. Zgodnie z początkowym pomysłem, oparliśmy się o technologie React.js, Node.js, Express.js oraz socket.io, a jako baza posłużyła nam darmowa internetowa wersja MongoDB.

## 2. Możliwe rozszerzenia

Projekt pozwala w zasadzie na liczne rozszerzenia. Podczas planowania zakresu myśleliśmy nad wprowadzeniem gry w większej ilości języków (obecnie gra posiada dwa języki: angielski oraz polski). Kolejnym z rozszerzeń może być np. wprowadzenie bardziej rozbudowanych ustawień użytkownika oraz zapis ich w bazie.

## 3. Wykorzystane w trakcie pracy narzędzia

- Bitbucket
- Jira
- MongoDB Atlas
- Facebook, Messenger, Discord (kontakt grupowy)
- Visual Studio Code
- npm
- Postman
- Studio 3T
- Google Docs (przy pisaniu raportów itp.)
- Balsamiq