

Dokumentacja Użytkownika

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

Podręcznik instalacji

1. Opis instalacji

Do uruchomienia projektu wymagane są:

- npm (testowane na 8.7.0)
- node (testowane na 17.9.0)
- corse
- mongoose
- webpack (> 5)

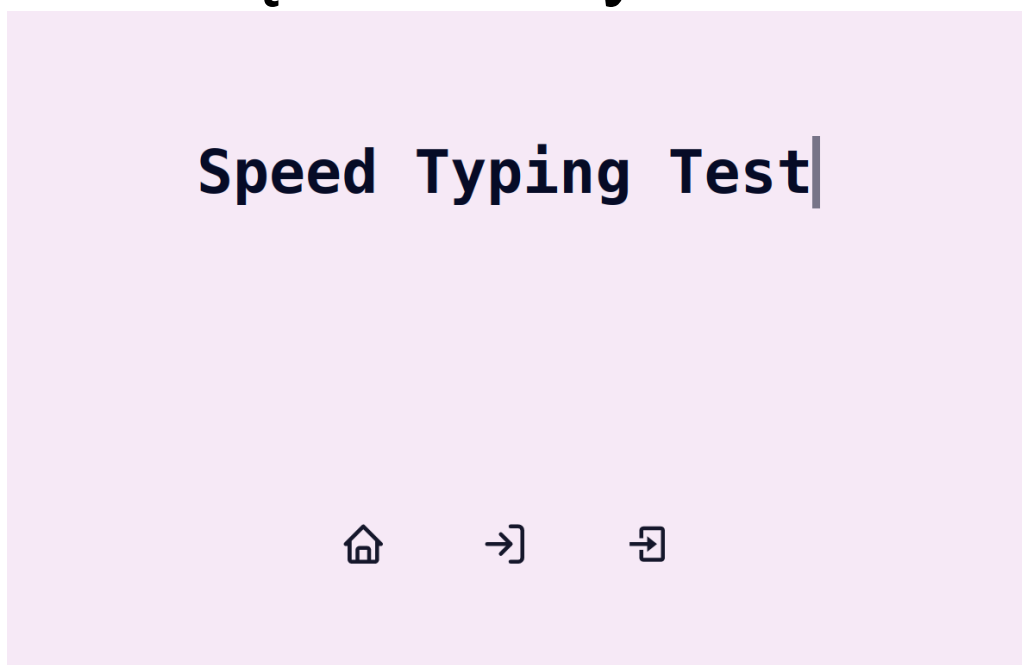
W tym momencie możemy sklonować repozytorium zawierające pliki projektu:
<https://agile.fis.agh.edu.pl/bitbucket/scm/iostt/speed-typing-test.git>

Mając pobrane pliki wchodzimy do głównego katalogu i przy użyciu komendy npm i npm-install-all pobieramy wymagane pakiety. Operację ponawiamy w folderach frontend, backend oraz server. W tym momencie wracamy do folderu głównego i komendą npm run dev uruchamiamy aplikację.

2. Zalecenia i instrukcje dotyczące utrzymania systemu

Zaleca się monitorowanie obciążeń serwera oraz jego reakcji na wzmożoną aktywność. Ponadto na bieżąco można analizować limity pamięci w bazie danych.

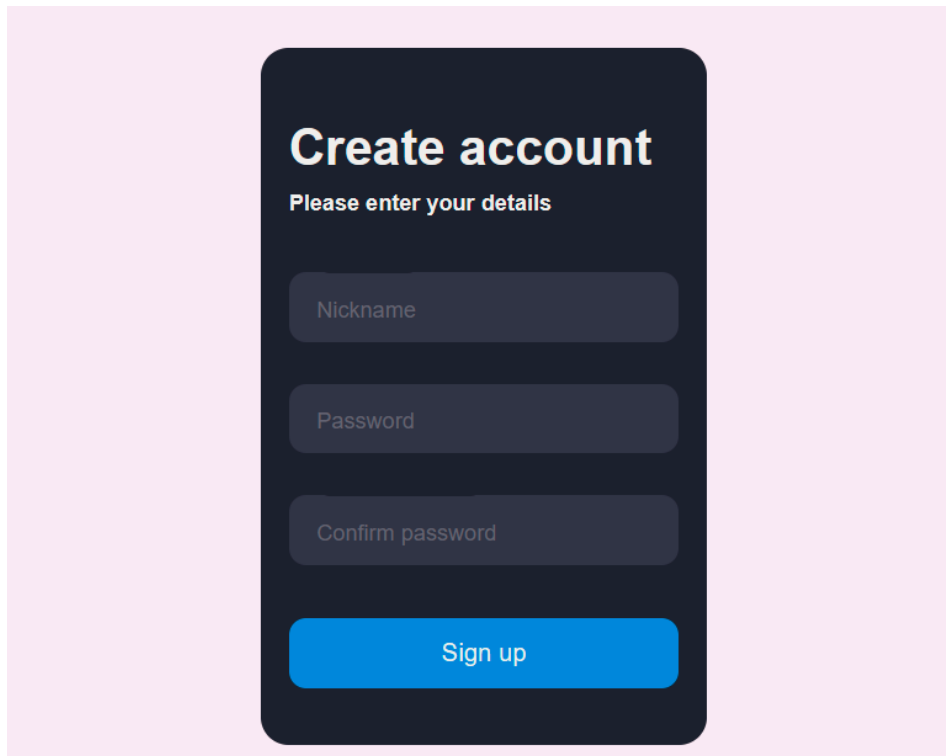
Podręcznik użytkownika



Rys. 1. Ekran startowy aplikacji.

1. Rejestracja

W celu rejestracji wybieramy ostatnią ikonę z ekranu startowego (Rys. 1.) i zostajemy przeniesieni do odpowiedniego formularza (Rys. 2.).

A registration form titled "Create account" with the instruction "Please enter your details". It features three input fields: "Nickname", "Password", and "Confirm password". Below these fields is a blue "Sign up" button. The form is centered on a light pink background.

Rys. 2. Formularz rejestracji

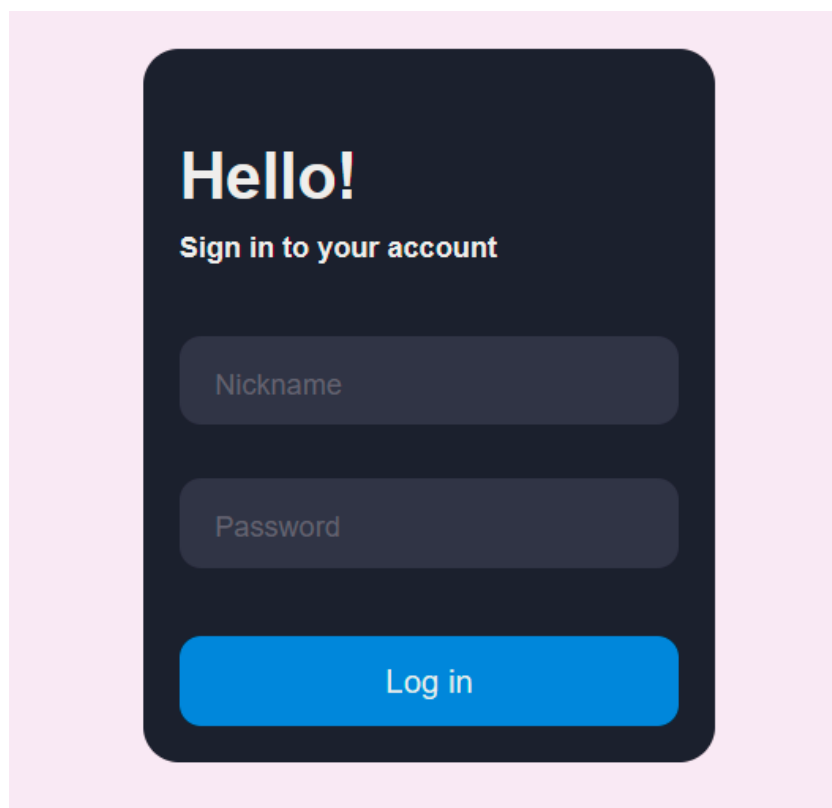
W formularzu musimy podać nickname oraz utworzyć hasło, które dodatkowo analizujemy pod kątem pomyłek poprzez ponowne jego wprowadzenie. Na tym kroku warto pamiętać, że nickname jest unikatowy, więc możemy natrafić na potencjalny komunikat o tym, że zaproponowany nickname jest już zajęty (Rys. 3.).



Rys. 3. Komunikat występujący w przypadku zajętogo nickname'u

2. Logowanie

Po udanej rejestracji możemy przejść do próby zalogowania. W tym celu wybieramy środkową ikonę z ekranu startowego (Rys. 1.). Ponownie zostajemy przeniesieni do odpowiedniego formularza (Rys. 4.), w którym wpisujemy dane utworzonego konta.

A login form with a dark blue background and rounded corners, set against a light pink background. The form contains the text "Hello!" in a large white font, followed by "Sign in to your account" in a smaller white font. Below this are two input fields: "Nickname" and "Password", both with placeholder text in a light gray font. At the bottom of the form is a blue button with the text "Log in" in white.

Rys. 4. Formularz logowania

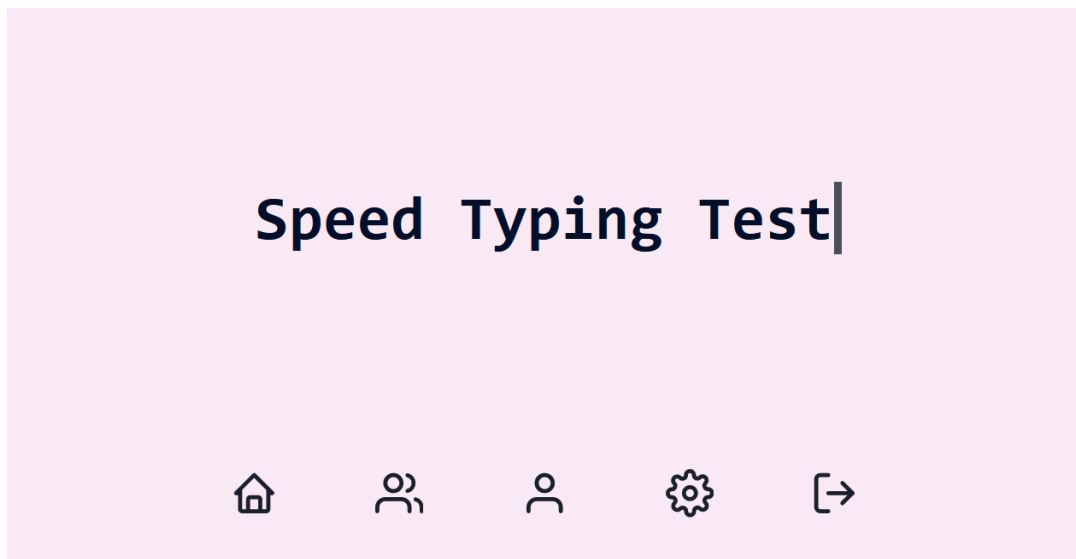
W przypadku podania poprawnych danych zostajemy przeniesieni do ekranu głównego gry (Rys. 6.). W przeciwnym razie zostajemy poinformowani o błędnych danych poprzez stosowny komunikat (Rys. 5.).

🌐 localhost:3000

Wrong login or password!

OK

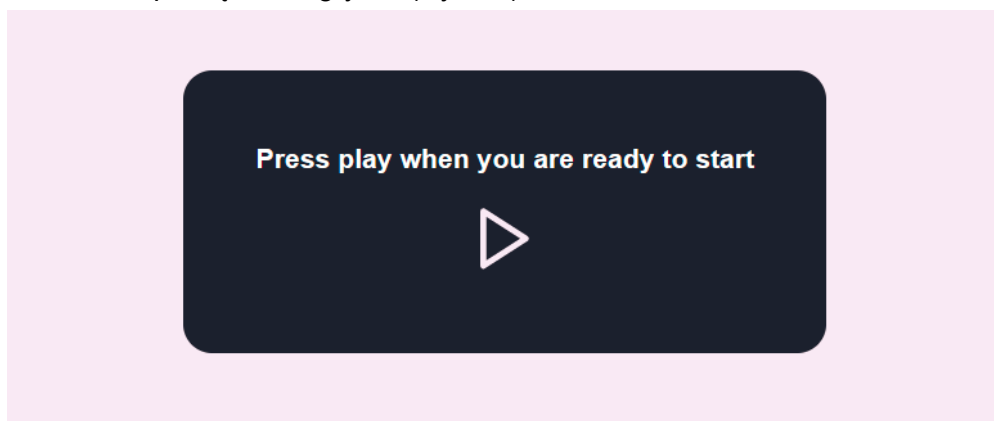
Rys. 5. Komunikat informujący o błędnym loginie lub hasle



Rys. 6. Ekran głównego gry

3. Gra w trybie jednoosobowym

Wybierając środkową ikonę wybieramy rozgrywkę typu singleplayer. Ukazuje nam się ekran oczekiwania na rozpoczęcie rozgrywki (Rys. 7.).



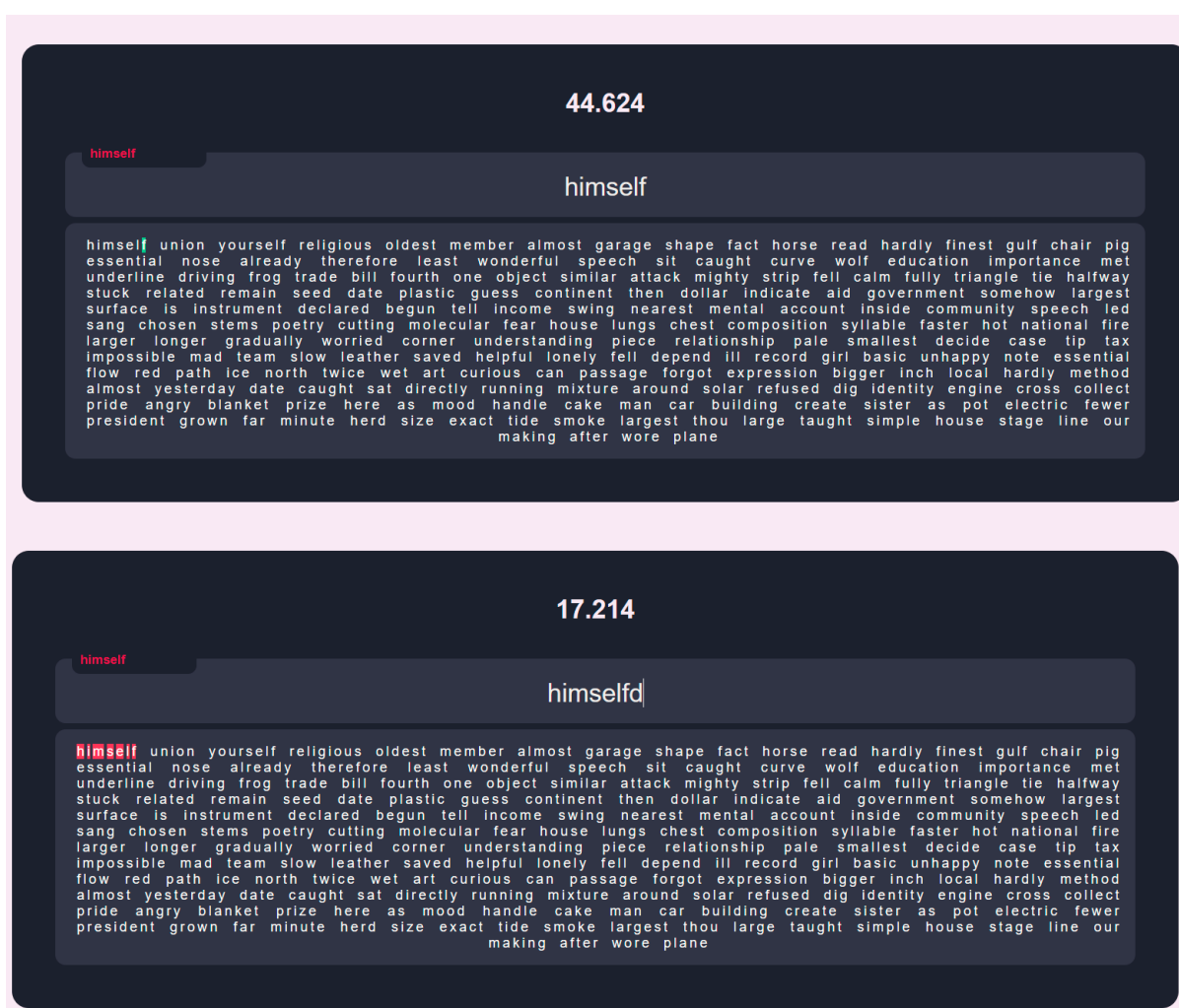
Rys. 7. Ekran oczekiwania na rozpoczęcie gry

Po wciśnięciu przycisku “play” zostajemy wrzuceni do rozgrywki (Rys.8.). Na samej górze znajduje się minutnik pozwalający ocenić ile czasu zostało do końca rozgrywki. Następnie mamy pole do wpisywania słów wyświetlanych poniżej.

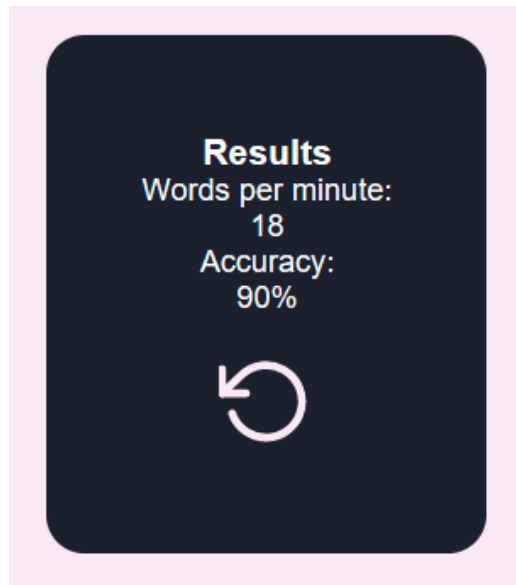


Rys. 8. Ekran gry

Kolorowanie wpisywanych liter na zielono bądź czerwono (Rys. 9.) pozwala na szybkie sprawdzanie poprawności wpisywanych słów. Po upływie czasu, wyświetlone zostaną wyniki (Rys. 10.) składające się z słów na minutę oraz celności.



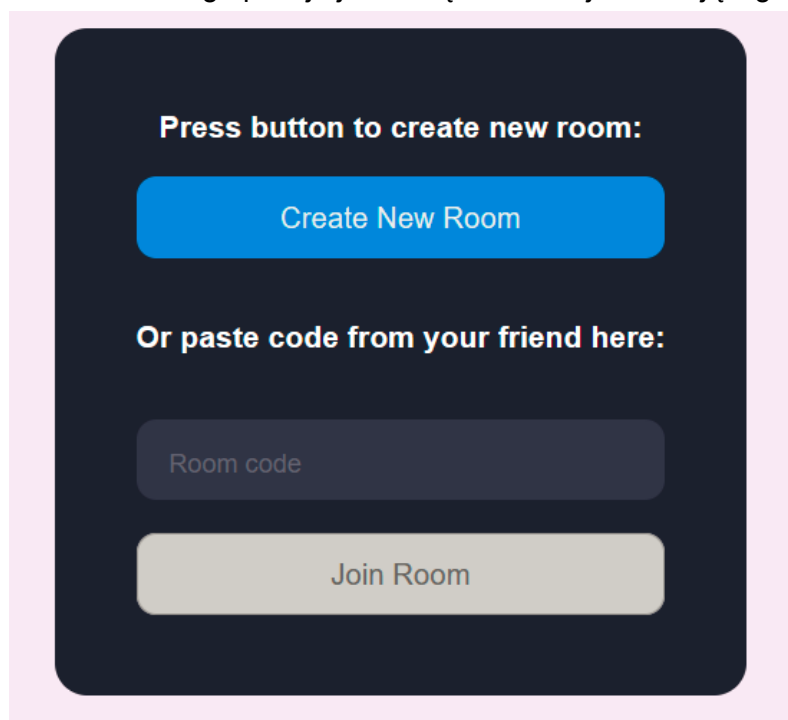
Rys. 9. Ekran gry po wpisaniu słowa prawidłowo i błędnie



Rys. 10. Ekran prezentujący wyniki

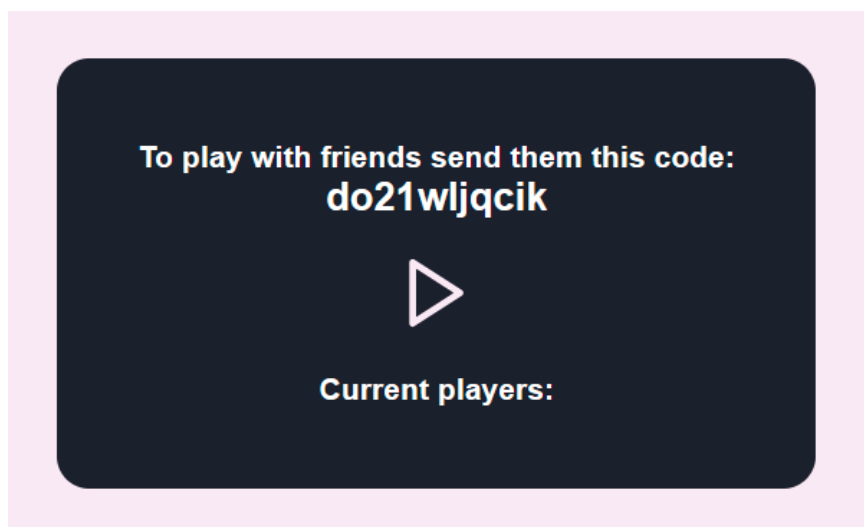
4. Gra w trybie wieloosobowym

Decydując się na rozgrywkę wieloosobową dostajemy menu pokoi (Rys. 11.) pozwalające zarówno na stworzenie własnego pokoju jak i dołączenie do już istniejącego.



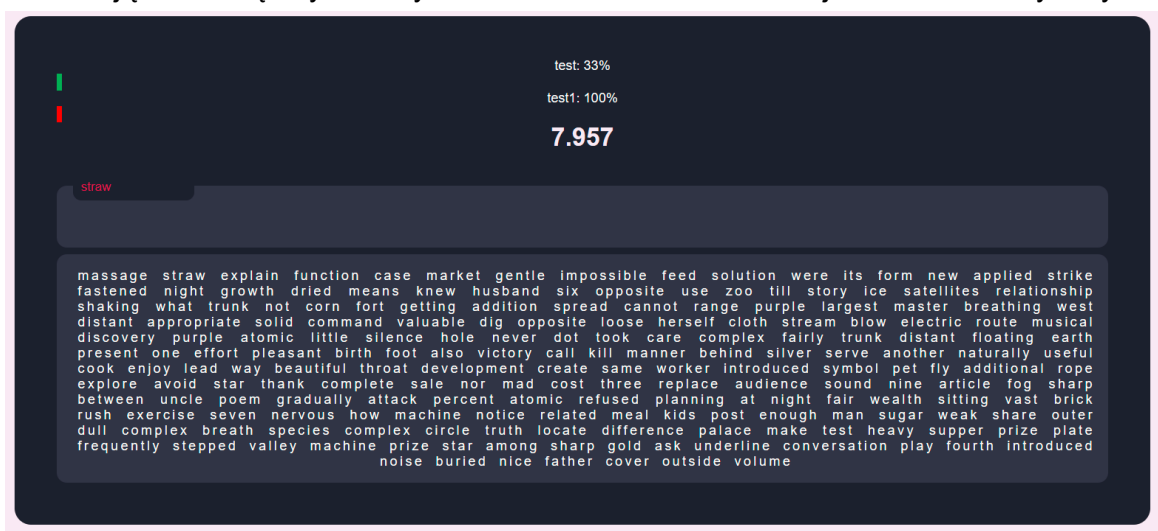
Rys. 11. Menu pokoi

Wybierając pierwszą opcję dostajemy menu pokoju (Rys. 12.) zawierające unikalny kod pokoju, dzięki któremu inni mogą dołączyć do naszego pokoju, listę graczy oraz przycisk “play” rozpoczynający rozgrywkę. Użytkownik dołączający do pokoju widzi to samo menu, nie jest on jednak w stanie uruchomić rozgrywki.



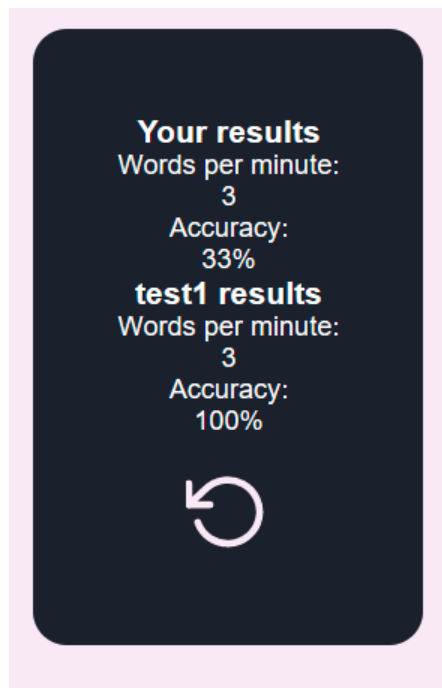
Rys. 12. Menu pokoju administratora

W momencie rozpoczęcia rozgrywki, sam jej interface (Rys. 13.) jest analogiczny jak w rozgrywce jednoosobowej. Jediną znaczącą różnicą są paski postępu każdego z graczy umożliwiające analizę uzyskiwanych rezultatów na tle konkurencji w czasie rzeczywistym.



Rys. 13. Rozgrywka w trybie multiplayer

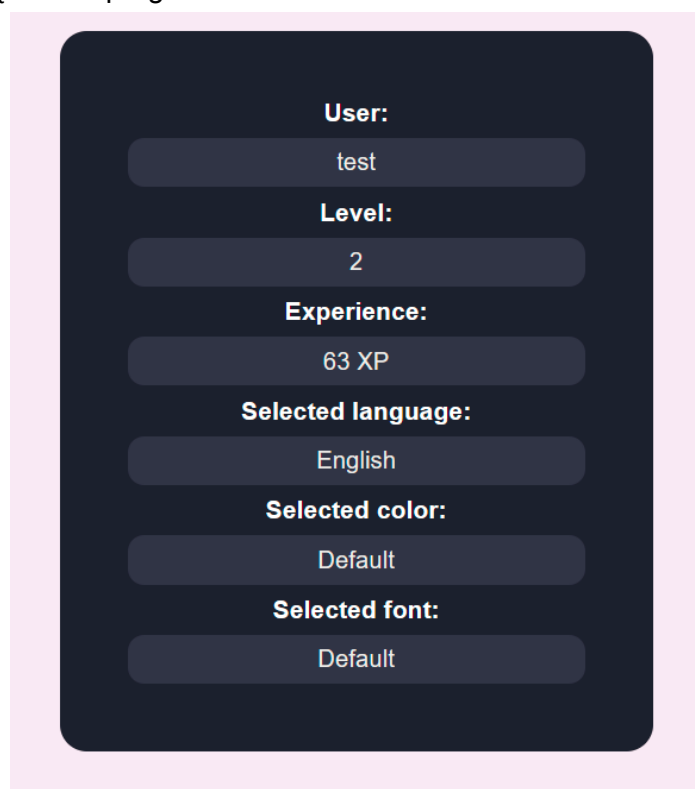
Ponownie, po upływie czasu, wyświetlone zostają wyniki (Rys. 14.), jednak tym razem są one prezentowane z uwzględnieniem każdego z graczy.



Rys. 14. Ekran wyników w trybie multiplayer

5. Ustawienia użytkownika

Klikając w charakterystyczną zębatkę wchodzimy do ustawień gry. Ukazuje nam się menu ustawień (Rys. 15) pozwalające na zmianę koloru tła, języka rozgrywki oraz fontu. Ponadto dostajemy dostęp do danych gracza, takich jak: nickname, experience oraz level. Są to informacje ściśle powiązane z dostępnymi ustawieniami, ponieważ kolejne opcje odblokowywane są wraz z progresem.



Rys. 15. Menu ustawień użytkownika

6. Wylogowywanie

Ostatnia ikona z menu gry (Rys. 6.) pozwala na wylogowanie użytkownika i jednocześnie powrót do formularza logowania (Rys. 4.).