



POLSKO-JAPOŃSKA
AKADEMIA TECHNIK
KOMPUTEROWYCH

Awans na stopień
Komandora



Napiszmy wspólnie grę...



Ścieżka kariery we flocie wojennej



Kapitan



Komandor



Admirał

User Story #1



Jako użytkownik chcę dołączyć do gry, aby zagrać z WP Botem.

Kryteria akceptacji

Dołączenie do gry z WP Botem. Nawiązane jest połączenie do serwera. Został pobrany i wyświetlony token autoryzacyjny. Nie ma planszy, ani innych informacji.

Token 13f48b66-8519-4a7f-9125-2a26b978c04e

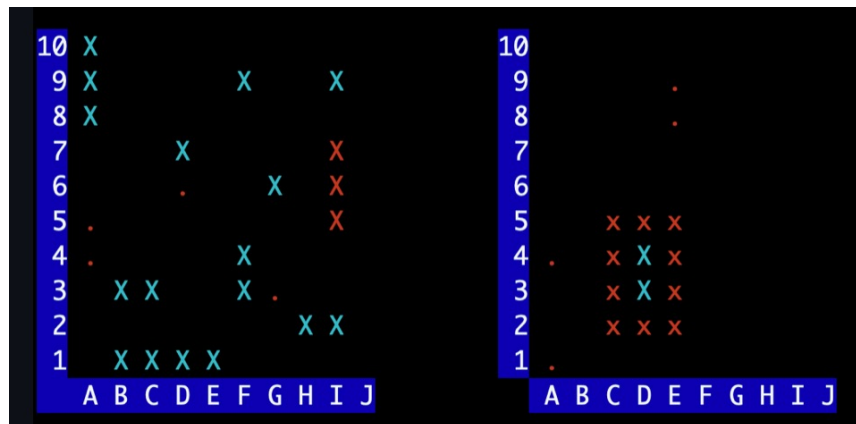
User Story #2



Jako gracz chcę widzieć obie plansze na ekranie, aby prowadzić grę.

Kryteria akceptacji

Na ekranie widoczna jest plansza gracza i przeciwnika wraz z nickami, które zwróci serwer (nick gracza jest losowy). Na planszy gracza znajdują się okręty zwrócone przez serwer.



User Story #3



Funkcjonalność opcjonalna, dodatkowo punktowana

Jako gracz chcę widzieć szczegółowe opisy przeciwników na planszy, aby wiedzieć więcej o moim przeciwniku.

Kryteria akceptacji

Wyświetlenie na planszy opisu własnej sylwetki oraz opisu sylwetki przeciwnika, które wysyła serwer.

User Story #4

Funkcjonalność opcjonalna, dodatkowo punktowana



Jako developer chcę używać najnowszej wersji biblioteki graficznej.

Kryteria akceptacji

Biblioteka warships-lightgui / warships-gui zaktualizowana do wersji v2.

User Story #5



Jako gracz chcę wprowadzić współrzędne strzału i oddać strzał, aby trafić w okręt przeciwnika.

Kryteria akceptacji

Strzał może zostać oddany tylko wtedy, gdy trwa tura gracza. Aby wykonać strzał konieczne jest wskazanie współrzędnych. Należy obsłużyć walidację współrzędnych oraz ewentualne błędy. Gracz może kontynuować ostrzał do czasu pierwszego "pudła"

User Story #6



Jako gracz chcę widzieć efekt swojego wyboru na planszy przeciwnika, abym kolejny raz nie próbował trafiać w to samo pole.

Kryteria akceptacji

Miejsce, w którym wypadło pudło zaznacza się kropką, zaś "trafiony" krzyżykiem.
Użytkownik wykonuje strzały do czasu pierwszego pudła.
Dodać obsługę błędów strzału w to samo pole.

User Story #7



Jako gracz, chcę widzieć efekt strzału przeciwka na mojej planszy, aby śledzić rozgrywkę.

Kryteria akceptacji

Miejsce, w którym wypadło pudło zaznacza się kropką, zaś "trafiony" krzyżykiem

User Story #8



Jako gracz chcę dostać informację o wyniku rozgrywki.

Kryteria akceptacji

Wyświetlenie planszy z informacją o wygranej/przegranej.

User Story #9 (komandor)



Jako użytkownik chcę dołączyć do gry, by zagrać z dowolnym przeciwnikiem.

Kryteria akceptacji

Dołączenie do gry i oczekiwanie na wyzwanie od innego przeciwnika.

User Story #10 (komandor)



Funkcjonalność opcjonalna, dodatkowo punktowana

Jako użytkownik chcę dostać informację o skuteczności swoich strzałów, aby móc dostosować strategię gry.

Kryteria akceptacji

Wyświetlenie wyliczenia skuteczności strzałów, jako stosunek trafień/liczby wykonanych strzałów.

User Story #11 (komandor)



Jako gracz chcę automatycznie zacząć kolejną rozgrywkę, by doskonalić swoje umiejętności strategiczne.

Kryteria akceptacji

Automatyczne rozpoczęcie kolejnej rozgrywki po 30 s. od zakończenia poprzedniej.
Trudniejsza wersja: zapamiętanie nazwy użytkownika, dopóki nie wyjdę z gry.

User Story #12 (komandor)



Jako użytkownik chcę móc podać swój pseudonim, aby inni użytkownicy mogli zaprosić mnie do rozgrywki.

Kryteria akceptacji

Nazwa użytkownika musi być unikalna (nie jest odrzucona przez serwer) i mieć od 2 do 10 znaków

User Story #13 (komandor)



Jako użytkownik chcę zobaczyć listę dostępnych graczy i wybrać przeciwnika.

Kryteria akceptacji

Lista powinna zawierać graczy, którzy obecnie nie prowadzą żadnej rozgrywki. Po wybraniu przeciwnika rozgrywka rozpoczyna się niezwłocznie.