|  |
| --- |
| Projekt treningowy nr. 1 |
| Prosta wizualizacja + bardzo prosta implementacja multiplayer |
|  |
| Dokument ten będzie zawierał rozpatrywane możliwości programu, ewentualne schematy działania kodu i perspektywy na kolejne wersje aplikacji |
|  |

Przypadki użycia

1. Uruchomienie programu

Użytkownik uruchamia aplikację i ma możliwość wybrania sterowania obiektami, albo podglądem mapy.

1. Podgląd mapy

Użytkownik po uruchomieniu trybu obserwatora ma widok z góry na całą mapę, dzięki czemu widzi przemieszczające się obiekty.

1. Sterowanie obiektem

Użytkownik po wybraniu sterowania obiektami, może kierować wybranym obiektem 6. po mapie.

1. Tryb serwera

Użytkownik uruchamia aplikację w tryb klienta, dzięki któremu inni użytkownicy mogą się połączyć z serwerem.

1. Łączenie z serwerem

Użytkownik wybiera opcję połączenia się z serwerem, następnie podaje dane logowania do serwera i wybiera opcję połącz. Gracz po połączeniu z serwerem wybiera opcję podgląd mapy 2. Albo sterowanie obiektem 3.

1. Po wybraniu opcji sterowania obiektem 3. gracz może przewijać obiekty widoczne w podglądzie.

Podgląd pokazuje możliwość wyboru sześcianu, sfery i jakiegoś innego obiektu.

1. Użytkownik po uruchomieniu 1. Może użyć opcji zakończ program, który zakończa działanie programu.
2. Na głównym ekranie jest możliwość wyboru trybu jednoosobowego, trybu wieloosobowego, możliwość wyłączenia aplikacji 7. Na głównym ekranie jest także opcja ustawienia.
3. W ustawieniach jest możliwość ustawienia z widoku okna na tryb pełnoekranowy.
4. Aplikacja wspiera tworzenie rozszerzeń.
5. Każde rozszerzenie wczytywane jest przy starcie aplikacji.

Klasy konceptualne

* Obiekt
* Ustawienia
* Server
* Klient
* RozpoczęcieSerwera
* Model
* Kamera
* Mapa
* Pozycja
* Sześcian
* Sfera
* Obserwator
* Program
* KontrolaPozycjiKlienta
* Rozszerzenie
* CzytnikRozszerzeń