

# GUI pro RPG hru

---

JAROSLAV PROKOP | DAVID DRESSLER | MIROSLAV POSPÍŠIL

# Vytvoření uživatelského rozhraní

---

- Jednoduché, intuitivní, přehledné, inovativní.
- Zakomponování / Nezakomponování některých prvků z již hotových řešení
- Inspirace v nových hrách
- Schování části GUI ve hře

# Použité technologie a nástroje

---

- Technologie:

- Windows Presentation Foundation (WPF)
- XAML
- C#



- Nástroje:

- Microsoft Visual Studio 2013 Professional
- Adobe Photoshop CS6, GIMP



# Návrh aplikace

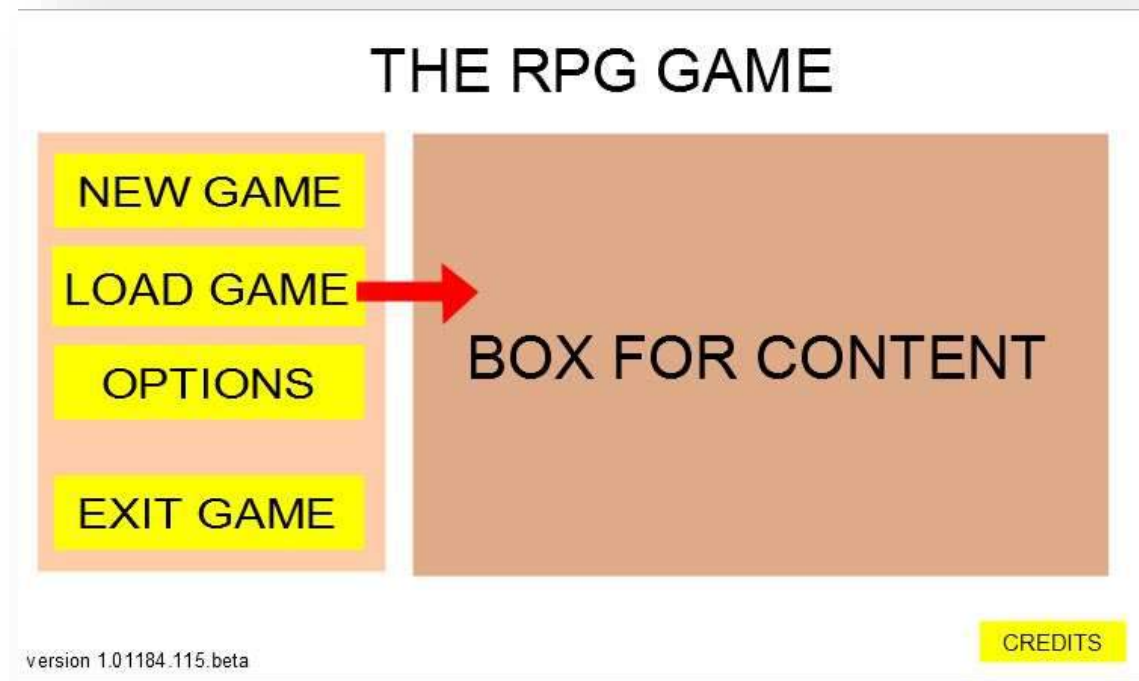
---

- Žánr RPG a Steampunk
- Hlavní hrdina a jeho možnosti
  - Statistiky
  - Postava
  - Inventář
  - Obchod
  - Talentový systém
  - Další ...



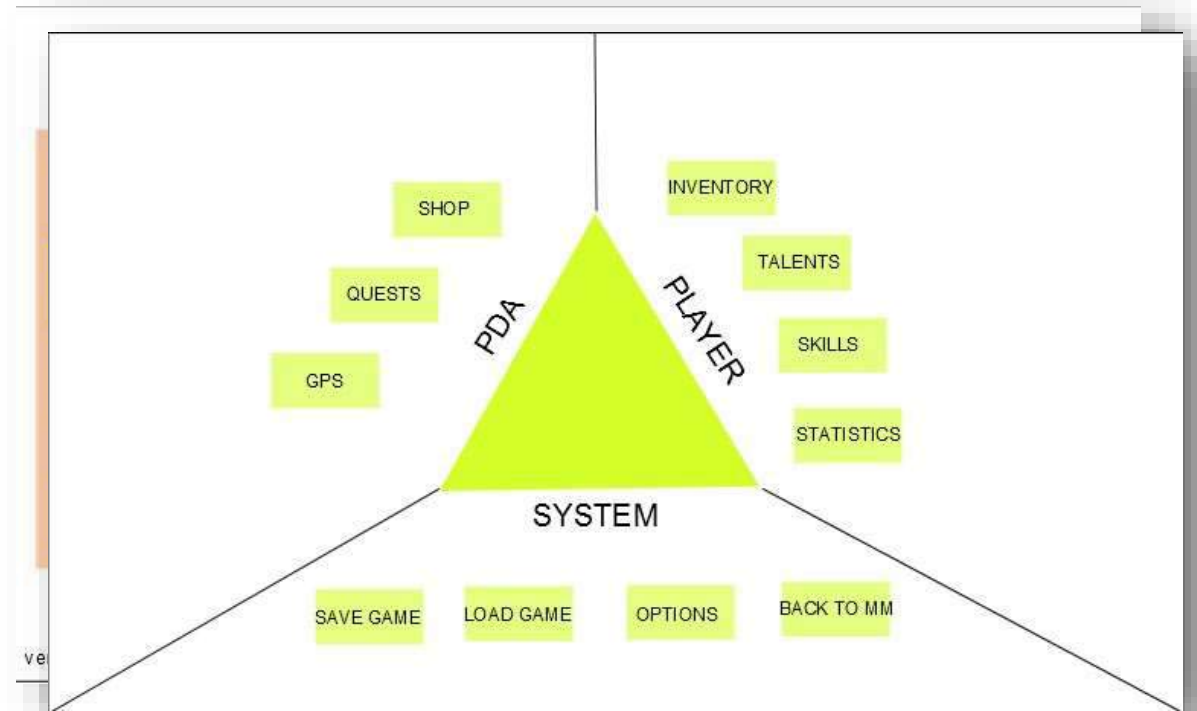
# Návrh GUI

- Hlavní boční menu a podmenu
- Načítání hry
- Hlavní okno hry a panely
- Triangle menu a jeho podsekcce



# Návrh GUI

- Hlavní boční menu a podmenu
- Načítání hry
- Hlavní okno hry a panely
- Triangle menu a jeho podsekcce





# THE RPG GAME

NOVÁ HRÁ

NÁHRÁT

NÁSTAVENÍ

UKONČIT

O HŘE



# THE RPG GAME

NOVÁ HRA

NATHRÁT

NASTAVENÍ

UKONČIT

## LOAD GAME

1: Zamlžené hory

2: Jezero Nezharios

3: Vesnice zaklínačů

4: Les slínů

5: Rápitol - město budoucnosti

6: Válka strojů

ZPĚT

O HŘE



# THE RPG GAME

OPTIONS

NOVÁ HRÁ

NATHRÁT

NASTAVENÍ

UKONČIT

VIDEO

ZVUKY

KLÁVESNICE

ZPĚT

O TÍŘE



# THE RPG GAME

## VIDEO

NOVÁ HRA

NATRAŤ

NASTAVENÍ

UKONČIT

rozlišení

1920x1080

1920x1080

1366x768

1024x768

ON

vert. synchronizace

kvalita grafiky

HIGH

kvalita efektů

HIGH

anti-aliasing

8x

kvalita stínů

HIGH

jas

kvalita textur

HIGH

ULOŽIT

ZPĚT

O HŘE





Na vytvoření tohoto GUI bylo spotřebováno přibližně 124,8 hrnků kávy.

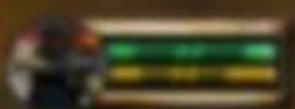


1000 / 1000  
100 / 100



A horizontal row of seven circular icons, each containing a different symbol or emblem, likely representing different abilities or equipment.









Frakce





### Vlastnosti:

Síla: 8  
 Pohyblivost: 8  
 Inteligence: 15  
 Charisma: 12  
 Štěstí: 2

### Útok:

Na blízko: 3-5  
 Kritický zásah: 8 %  
 Na dálku: 10-15  
 Kritický zásah: 23 %

### Ochrana:

Střelné: 18  
 Magie: 8  
 Bodné: 12  
 Řezné: 10  
 Tupé: 6

Radiace: 22  
 Popálené: 18  
 Kyselina: 5  
 Exploze: 11  
 Jed: 0

### Charakter:



### Inventář:



### Mapa:



### Frakce:

Rebelové



Republika



Žoldáci



Konfederace



### Dovednosti:

- Normální útok:  
- Účinný pro boj zblízka.
- Speciální útok:  
- Účinný proti jednomu cíli.
- Útok na dálku:  
- Vhodný proti vzdáleným cílům.
- Raketa:  
- Vhodný proti těžce obrněným cílům.
- Oslepující granát:  
- Cíle budou oslepeny.
- Ruční granát:  
- Účinný proti skupinám cílů.
- Ultra silná raketa:  
- Všechno v oblasti bude zničeno.

### Obchod:

	500 \$		5000 \$
	450 \$		7000 \$
	1000 \$		
	20000 \$		

1/5 splněno:

### Úkoly:

Odměna:

Ú 1: Zničit tank na severovýchodě	20000 \$
Ú 2: Odstranit skupinu rebelů na jihu	5000 \$
Ú 3: Zjistit kdo stojí za vzpourou	2000 \$
Ú 4: Zaplavit zónu 13	50000 \$
Ú 5: Zachránit civilisty ve městě Sevagal	1000 \$







**Silný paprsek**  
+15% k účinnosti zbraně.  
ENERGETICKÉ ZBRANĚ



# Testování

---

- Alfa-testování
  - V týmu.
  - Testovány všechny možné stavy.
  - Viditelnost klíčových prvků.
  - Každá akce má svou požadovanou reakci.
  - Vratnost všech akcí.
  - Stejný vzhled i rozmístění částí aplikace.





# Testování

---

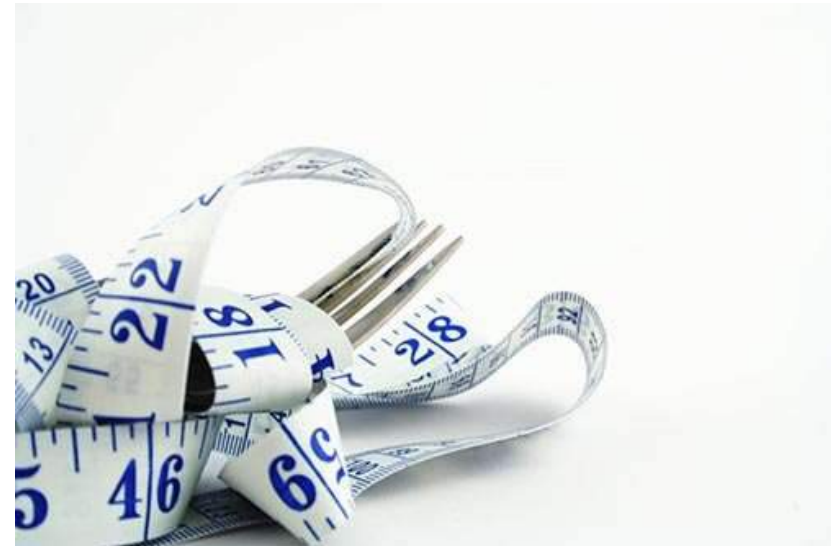
- Beta-testování
  - Lidé (rodina, přátelé) – testováno na 8 lidech.
  - Testováno v domácím prostředí za přítomnosti jednoho z nás.
  - Rovnoměrné rozložení zkušeností s PC a hrami.
  - Po dobu 20 minut.
  - Jednoduché až složitější úkoly.



# Beta-testování

---

- Měřeno:
  - Doba nutná k dokončení úkolu.
  - Kolik procent z úkolu lze dokončit za jednotku času.
  - Poměr úspěšných a neúspěšných pokusů.
  - Frekvence zobrazování Triangle menu.
- Dotazováno v dotazníku:
  - Jestli by měli zájem o koupi i po skončení testování
  - Kladné / záporné reakce na rozhraní.
  - Počet lidí, kterým by uživatel hru doporučil.



# Výsledky testování

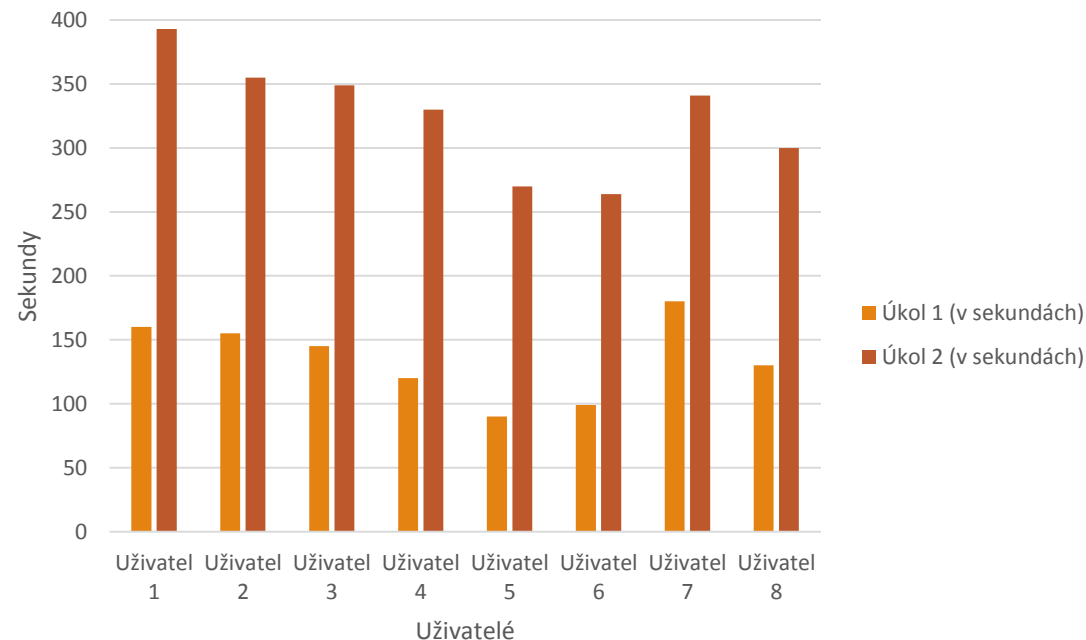
## Jednoduchý úkol:

Typ měření	Minimum	Maximum
Doba nutná k dokončení úkolu	90 s	180 s
Průměrný počet procent splnění úkolu za minutu	33,3 %	66,7 %

## Složitější úkol:

Typ měření	Minimum	Maximum
Doba nutná k dokončení úkolu	264 s	393 s
Průměrný počet procent splnění úkolu za jednu minutu	15,3 %	22,7 %
Frekvence zobrazení trojúhelníkového rozhraní.	1,66 / m	3,6 / m

Doba nutná k dokončení úkolu





# Reakce z dotazníku

---

Pavel (32 let, SŠ učitel informatiky):

*„Triangle menu se mi zdá velice efektivní a intuitivní. Takovouto věc bych ocenil i v jiných hrách. Je to užitečné a přehledné – vše je na jednom místě.“*

---

Miroslav (49 let, redaktor):

*„Osobně s počítačovými hrami nemám žádné zkušenosti, ale líbí se mi celkový vzhled hry a velmi snadná ovladatelnost. Chválím tvůrčí myšlenku při načítání hry.“*

---

Jakub (22 let, VŠ student):

*„S žánrem RPG mám velké zkušenosti. Sam jsem dohrál bezmála 8 titulů. Oproti inovativním prvkům mi zde chybí možnosti jako zvolit si za jakou postavu hrát, upravit si vlastní postavu z hlediska vzhledu i statistik postavy. Jinak vzhled vypadá skvěle.“*

---

Tereza (15 let, žákyně):

*„V oknech je špatně viditelný text a jsou všechny stejné. Mapa by mohla být větší, nejde tam skoro nic vidět.“*

# Vyhodnocení řešení a závěr

---

- Nápad s Triangle menu byl všemi chválen
- Tlačítka v Triangle menu by mohla mít při najetí myši popis jaké informace obsahují
- Úmysl schovat nepotřebné panely – kladné ohlasy
- Uživatelé postrádali nápovědu uvnitř hry
- Hlavní menu přehledné a jednoduché
- První reakce na hlavní menu a Triangle menu – ohromení (potvrzeno ohlasy v dotazníku)

# THE RPG GAME

NOVÁ HRA

NATHRÁT

NASTAVENÍ

UKONČIT

## THE RPG GAME

Autoři: Jaroslav Prokop - xproko30  
David Džesler - xdžes300  
Miroslav Pošpišil - xpoapi73

2014

*Něbylo testováno na zvířatech  
Při programování nebyli  
zraněni žádní programátoři ...*



ZPĚT

O HŘE