



# توثيق لعبة (Kitchen Chaos)

نجلاء حسين القاسمي  
21-16-0096

د. مروة الهادي

## 1- ميكانيكا اللعبة:

### • طريقة اللعب الأساسية:

هي لعبة محاكاة مطعم ممتعة وترفيهية، حيث يتحكم اللاعب في شخصية فريدة تسمى (Burgerito). تقدم اللعبة للاعب تجربة طبخ متنوعة من خلال طهي وصفات مختلفة، والتي تكون محددة بناءً على طلبات خاصة تظهر على الجانب الأيسر من الشاشة.

تشمل الوصفات المتاحة برجر مع الجبن والسلطة، بالإضافة إلى أطباق سلطة فردية. يتم تحديد وقت محدد للاعب لإكمال الطلبات، وعند الانتهاء، يتم حساب عدد الطلبات الصحيحة التي تم تسليمها بنجاح.

تتميز اللعبة برسومات عالية الجودة وبيئات مريحة وعناصر تحكم سهلة الاستخدام، مما يجعلها تجربة ممتعة للجميع. تهدف اللعبة إلى تحفيز مهارات التخطيط والتنظيم والسرعة في اتخاذ القرارات، مع التركيز على تحقيق أهداف محددة في وقت محدود.

### • تدفق اللعبة:

أولاً، ستظهر الشاشة الرئيسية للعبة وتحتوي على صور شخصيات اللعبة، وزر للعب، وزر لإغلاق اللعبة.

ثانياً، ستظهر شاشة تعليمية توضح كيفية اللعب والأزرار المستخدمة.

ثالثاً، عند الضغط على زر "interact" المرتبط بالمفتاح "E" على لوحة المفاتيح، ستغلق شاشة التعليم وتبدأ اللعبة.

في بداية اللعبة، يبدأ العد التنازلي لبدء اللعبة، ثم ستظهر الطلبات ويمكن للاعب عندها التفاعل مع اللعبة.

عند تسليم الطلبية، ستظهر ردود فعل تفاعلية لإعلام اللاعب ما إذا كانت الطلبية صحيحة أم لا.

عند طهي اللحم على النار، يكون هناك وقت محدد لاستوائه، وفي حالة تجاوز الوقت المحدد، سيحترق.

عند الضغط على مفتاح "Esc" على لوحة المفاتيح، ستتوقف اللعبة مؤقتاً وستظهر شاشة تحتوي على ثلاثة خيارات (ain menu, Mptions, OResume):

في شاشة الإعدادات، ستظهر إعدادات مستوى الصوت لنوعين من الأصوات: المؤثرات والموسيقى.

عند انتهاء الوقت المحدد للعبة، والذي يظهر على شكل مخطط دائري على يمين الشاشة، ستتوقف اللعبة وستظهر شاشة انتهاء اللعبة التي تحتوي على عدد الطلبات الصحيحة المسلمة و زر لإعادة اللعبة وآخر للعودة إلى الشاشة الرئيسية.

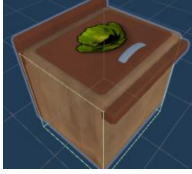
## • الشخصيات والوحدات:

### شخصية اللاعب:

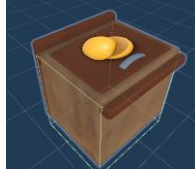
حيث يعتبر الوحدة الرئيسية في اللعبة.

تتضمن اللعبة مجموعة من الشخصيات التي يمكن للاعب الاختيار منها. تختلف الشخصيات في اللون.

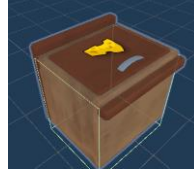
### وحدات المطبخ:



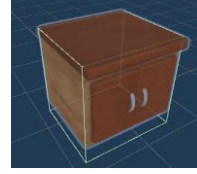
حاوية سلطة



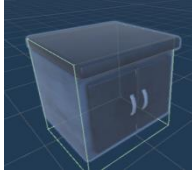
حاوية خبز



حاوية جبن



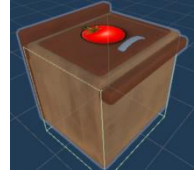
منضدة فارغة



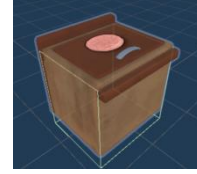
منضدة التسليم



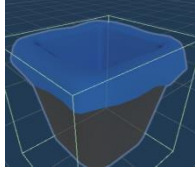
منضدة تقطيع



حاوية طماطم



حاوية لحم



حاوية الصحون



سلة المهملات



حاوية الصحون

### عناصر اللعبة:

المطبخ

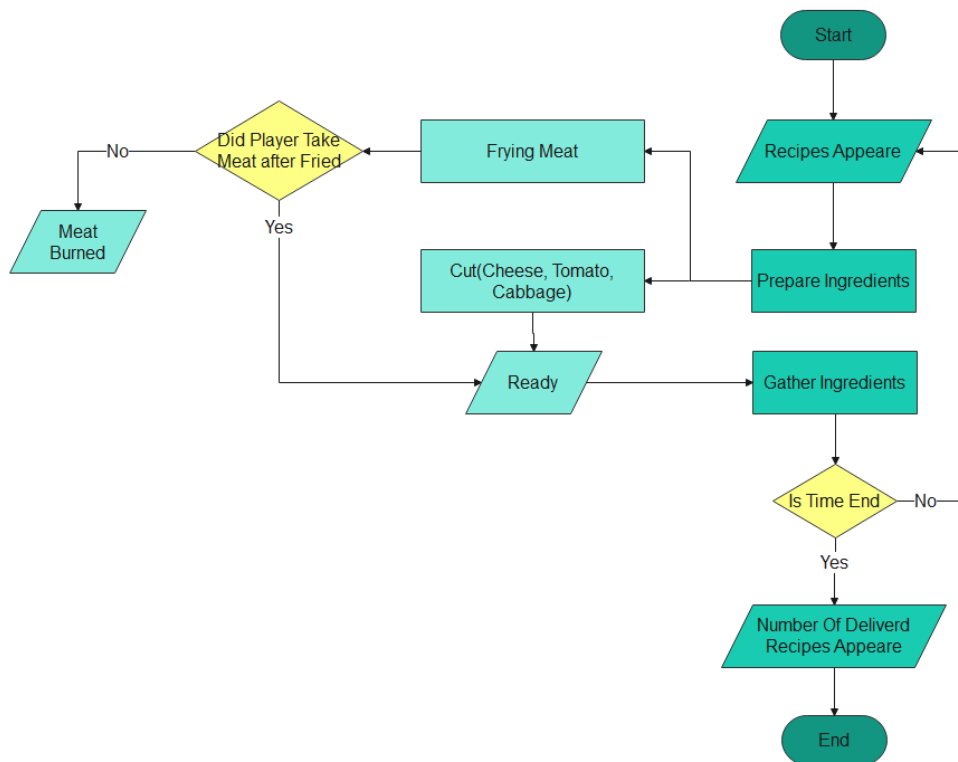
اللاعب

وحدات المطبخ

مكونات الوصفة

## 2- واجهة المستخدم:

### • مخطط التدفق (Flowchart):



## • المتطلبات الوظيفية:

### وصف الواجهة:

واجهة المستخدم تتألف من شاشة رئيسية تعرض شعار اللعبة وخلفية صورة شخصيات اللعبة. تحتوي الشاشة الرئيسة أيضًا على أزرار لبدء اللعب أو الخروج من اللعبة.

### ترتيب العناصر:

تم تنظيم عناصر الواجهة في شاشة اللعبة بحيث يتم وضع مخطط الوقت المتبقي في الزاوية اليمنى أعلى الشاشة والطبقات على الجهة اليسرى من الشاشة. يتم عرض اللاعب في المنتصف مع إمكانية التحرك للوصول لجميع وحدات المطبخ.

### رسومات الواجهة:

. تم استخدام رسومات ثلاثية الأبعاد لعرض اللاعب وجميع أجزاء المطبخ.  
يمكن تخصيص لون اللاعب.

### قوائم الإعدادات:

تحتوي واجهة المستخدم على قائمة إعدادات يمكن الوصول إليها عند الضغط على زر (Esc) تشمل هذه القائمة خيارات لتغيير مستوى صوت التأثيرات في اللعبة والموسيقى.

### التفاعل والتنقالت:

يتم استجابة واجهة المستخدم لتحركات المستخدم وتفاعله مع الأزرار. يتم التنقل بين الشاشة الرئيسية وشاشة اللعبة وشاشة الفوز أو الخسارة باستجابة لإجراءات المستخدم.

### الألوان والنصوص:

تم استخدام ألوان زاهية لتصميم واجهة المستخدم، مع خلفية متحركة ملونة. واستخدمت الخطوط العريضة والواضحة للنصوص على الأزرار وشريط المعلومات.

Mock-up :

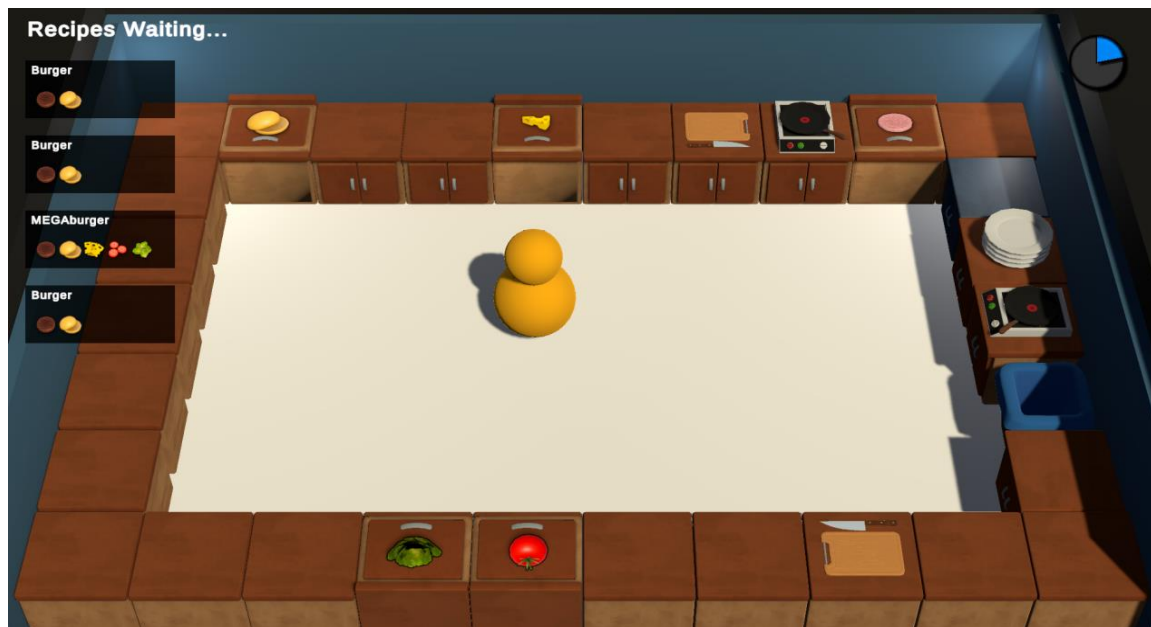
الواجهة الرئيسية:



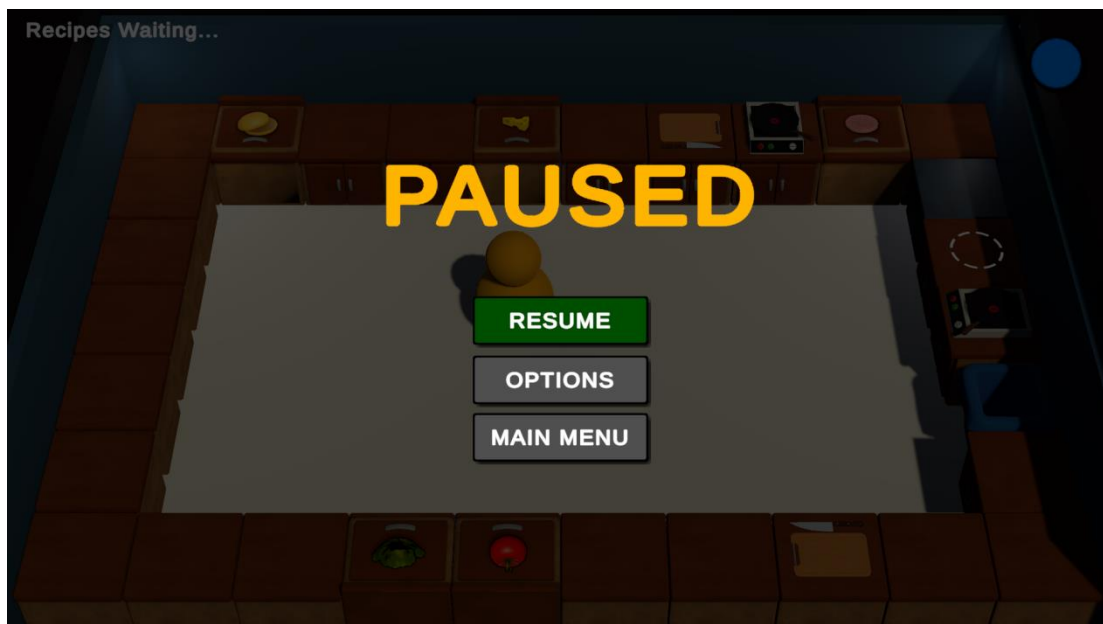
واجهة التعليمات:



### واجهة اللعبة (المطبخ):

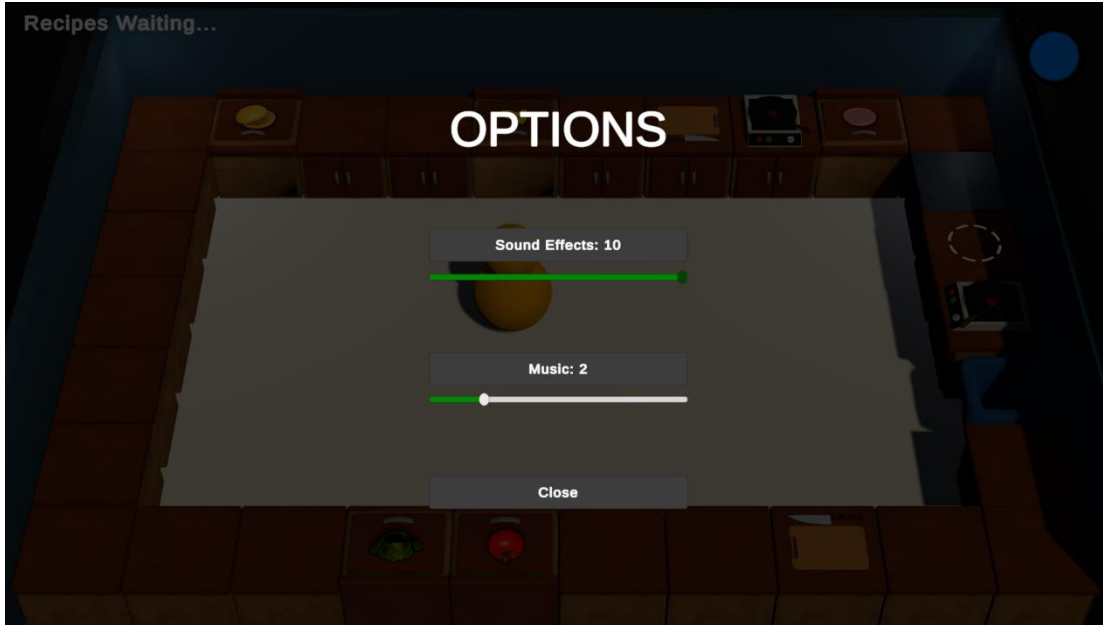


## واجهة الايقاف:





## واجهة الاعدادات:



## 3- الفن والفيديو (Art and video):

### الاهداف:

- إيصال الشعور بالمرح والإبداع، وأن يشعر اللاعبون بالسعادة والإشباع أثناء إعداد الوجبات الشهية في اللعبة.

### توفير تجربة واقعية:

- أن تكون المطابخ والمكونات والأدوات مصممة بشكل واقعي لإعطاء اللاعبين شعورًا بالتفاعل الواقعي مع العملية الطبخ.
- استخدام الألوان والتفاصيل والتأثيرات البصرية: جذب اللاعبين بصريًا وتحقيق جو جمالي، واستخدام التأثيرات البصرية لتعزيز الشهية والإثارة.

### التصميم الفني:

- استخدام أنماط فنية مبتكرة مثل الكرتونية أو الكلاسيكية أو الخيالية لإضفاء طابع فريد على المطابخ والمكونات.

- تصميم واجهة سهلة الاستخدام: توفير واجهة مستخدم سهلة الاستخدام، تتيح للاعبين التفاعل بسهولة مع المكونات والأدوات وإتمام الخطوات الطبخ بسلاسة.

- توفير تحفيز وتحدي: توفير تحديات مثيرة وأهداف محفزة للتحسين المستمر وتطوير مهارات الطبخ لدى اللاعبين.

## 5- الأصوات والموسيقى:

### الاهداف:

- تعزيز تجربة اللاعب وخلق جو مثير ومشوق يناسب طبيعة اللعبة.
- تعزيز الواقعية وإيصال شعور بأهمية الوقت والتنظيم والحماس للاعب.

### الشكل:

موسيقى البداية وشاشة الانتظار:

موسيقى مثيرة ومحفزة لخلق حماس قبل بدء اللعبة

### المؤثرات الصوتية:

- الصوت عند التفاعل مع وحدات المطبخ، عند اخذ او وضع المكونات، عند تقطيع المكونات، عند تسليم الطلبيات.
- صوت خطوات اقدام الشخصية عند الحركة.
- اصوات عند طبخ اللحم على النار.
- ردود الفعل الصوتية عند تسليم طلبية التي تشعر اللاعب في حال كانت الطلبية صحيحة ام خاطئة.
- الاصوات التحذيرية قبل احتراق اللحم.