

# Lista komponentów

## Szablon

### Strona

**Komponent1** – Opis

**Komponent2** – Opis

...

*Strona* to nazwa ekranu/widoku/okienka, który stanowi kompletną całość.

*Komponent* to pojedynczy element na stronie, guzik, plansza szachowa, timer itd. Opis zawiera krótki opis roli i wyglądu. Niektóre komponenty mogą zawierać w sobie podkomponenty, który można też opisać. Opis nie musi być szczegółowy.

## Słownik

*Użytkownik* - Osoba korzystająca z aplikacji (która nie jest Graczem i z której pisana jest perspektywa).

*Gracz* - Osoba korzystająca z aplikacji.

*Inna strona* - Odwołanie się do innej strony.

**Inny element na stronie** - Odwołanie się do innego elementu na stronie.

## Ekran logowania

**Logo** – Grafika, która po wciśnięciu, przekierowuje użytkownika na *Stronę główną*.

**Login** – Pole tekstowe + Label.

**Hasło** – Pole tekstowe + Label.

**Zaloguj się** – Przycisk, który wysyła podane przez użytkownika dane do weryfikacji. Jeśli są poprawne, użytkownikowi udało się zalogować i zostaje przekierowany do *Strony głównej*. Inaczej, musi ponownie wpisać swoje dane.

**Zarejestruj się** - Przycisk przekierowujący do *Ekranu rejestracji*.

**Zaloguj przez Google+** - przycisk przekierowujący do magicznej krainy OpenAuth

**zapomniałem hasła** – przycisk do odzyskiwania

## Ekran rejestracji

**Logo** – Grafika, która po wciśnięciu, przekierowuje użytkownika na stronę główną.

**Login** – Pole tekstowe + Label.

**Email** – Pole tekstowe + Label.

**Hasło** – Pole tekstowe + Label.

**Powtórz hasło** - Pole tekstowe + Label.

**Zarejestruj się** – Przycisk, który wysyła zapytanie, do bazy, czy danemu użytkownikowi może zostać utworzone konto i czy dane są poprawne, jeśli tak, to zwracany jest komunikat, że konto zostało utworzone, a użytkownik jest przekierowany do *Ekranu Logowania*.

## Strona główna [po zalogowaniu]

**Logo** – Grafika, która po wciśnięciu, przekierowuje użytkownika na *Stronę główną*.

**Wyloguj** – Wyróżniony tekst, który po wybraniu wylogowuje użytkownika.

**Menu** – Składa się z dwóch opcji, które może wybrać użytkownik.

**Wyszukaj grę** – Przycisk, który przekierowuje użytkownika do *Panelu wyszukiwania gry*.

**Profil** – Przycisk, który przekierowuje użytkownika do *Strony profilu*.

**Znajomi** – *Lista znajomych*.

## Strona profilu [Zalogowanego]

**Logo** – Grafika, która po wciśnięciu, przekierowuje użytkownika na stronę główną.

**Menu** – Składa się z dwóch opcji, które może wybrać użytkownik.

**Wyszukaj grę** – Przycisk, który przekierowuje użytkownika do *Panelu wyszukiwania gry*.

**Profil** – Przycisk, który przekierowuje użytkownika do *Strony profilu*.

**Znajomi** – *Lista znajomych*.

**Imię** – Label [Etykieta + wartość].

**Nazwisko** – Label [Etykieta + wartość].

**Email** – Label [Etykieta + wartość].

**Login** – Label [Etykieta + wartość].

**Statystyki** – Tabela podsumowująca statystyki gracza.

**Zwycięstwa przeciwko SI** – Label [Etykieta + wartość].

**Zwycięstwa przeciwko Graczom** – Label [Etykieta + wartość].

**Zwycięstwa przeciwko Znajomym** – Wartość zmieniająca się zależnie od filtru.

**Wynik** – Label [Etykieta + wartość].

**Filtr** – Pole tekstowe.

**Historia gier** – Lista historii partii, w których brał udział użytkownik.

**Gracz białych pionków** – Label [Etykieta + wartość].

**Gracz czarnych pionków** – Label [Etykieta + wartość].

**Zwycięzca** – Label [Etykieta + wartość].

**Game time format** – Label [Etykieta + wartość].

**Timestamp** – Label [Etykieta + wartość].

**Historia ruchów** – Tabela przedstawiająca listę wykonanych ruchów.

**Ruch** – Label [Pionek + Ruch + Gracz (kolor)]

## Strona profilu [Innych użytkowników]

**Logo** – Grafika, która po wciśnięciu, przekierowuje użytkownika na stronę główną.

**Menu** – Składa się z dwóch opcji, które może wybrać użytkownik.

**Wyszukaj grę** – Przycisk, który przekierowuje użytkownika do *Panelu wyszukiwania gry*.

**Profil** – Przycisk, który przekierowuje użytkownika do *Strony profilu*.

**Znajomi** – *Lista znajomych*.

**Imię** – Label [Etykieta + wartość].

**Nazwisko** – Label [Etykieta + wartość].

**Login** – Label [Etykieta + wartość].

**Statystyki** – Tabela podsumowująca statystyki gracza.

**Zwycięstwa przeciwko SI** – Label [Etykieta + wartość].

**Zwycięstwa przeciwko Graczom** – Label [Etykieta + wartość].

**Zwycięstwa przeciwko Użytkownikowi** – Label [Etykieta + wartość]. Zwycięstwa przeciwko zalogowanemu użytkownikowi.

## Lista znajomych

**Logo** – Grafika, która po wciśnięciu, przekierowuje użytkownika na stronę główną.

**Lista znajomych** - Lista zawierająca listę znajomych.

**Znajomy** – Label [Nazwa], który po naciśnięciu przekierowuje do *Strony profilu* znajomego.

**Chat** – Przycisk, który otwiera/ przekierowuje do Ekranu chatu ze znajomym.

## Ekran chatu

**Adresat** – Label. Odnośnik do *Strony profilu* użytkownika.

**Chat** – Lista wiadomości przesyłanych między użytkownikami.

**Wiadomość** – Label [Użytkownik + Data + Treść.]

## Panel wyszukiwania gry

**Tryb gry** – Pole tekstowe + Label.

**Czas gry** – Pole tekstowe + Label.

**Szukaj** – Przycisk. (Gdy Gracz zostanie znaleziony, Użytkownik zostaje przekierowany do *Strony*

*rozgrywki szachowej)*

**Postęp** – Progress Wheel. (Pojawia się dopiero po wciśnięciu przycisku **Szukaj**.)

**Anuluj** – Przycisk. (Przerywa wyszukiwanie gry, wyłącza **Postęp**)

### Strona rozgrywki szachowej

**Plansza** – Plansza 8 na 8, na której pojawiają się pionki szachowe obu graczy. Użytkownik może przemieszczać się swoimi pionkami.

**Oponent** – Label [Nazwa + Kolor].

**Gracz** – Label [Nazwa + Kolor].

**Timer Oponenta** – Label.

**Timer Gracza** – Label.

**Poddaj** – Przycisk, którego wybranie oznacza, że użytkownik poddał grę.

**Chat** – *Ekran chatu*.

### Strona podsumowania partii

**Logo** – Grafika, która po wciśnięciu, przekierowuje użytkownika na *Stronę główną*.

**Historia partii**– Przebieg zakończonej partii.

**Gracz białych pionków** – Label [Etykieta + wartość].

**Gracz czarnych pionków** – Label [Etykieta + wartość].

**Zwycięzca** – Label [Etykieta + wartość].

**Game time format** – Label [Etykieta + wartość].

**Timestamp** – Label [Etykieta + wartość].

**Historia ruchów** – Tabela przedstawiająca listę wykonanych ruchów.

**Ruch** – Label [Pionek + Ruch + Gracz (kolor)]

**Rewanż** – Przycisk (Kolejna gra z tymi samymi ustawieniami i tym samym graczem)

**Następna gra** – Przycisk (Kolejna gra z tymi samymi ustawieniami i oczekiwanie na wyszukanie kolejnego gracza)