

Projektowanie webowych aplikacji graficznych

“One-armed bandit”
Gra przeglądarkowa

Adam Talarczyk

Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
Uniwersytet Śląski
Semestr letni 2020/2020

Spis treści

1	Wstęp	2
1.1	Założenia projektowe	2
1.2	Wymagania funkcjonalne	2
1.3	Wymagania niefunkcjonalne	2
2	Specyfikacja zewnętrzna	2
2.1	Instrukcja obsługi	2
3	Specyfikacja wewnętrzna	2
3.1	Struktura aplikacji	2
3.2	Wzorce projektowe	2
3.3	Biblioteki i API	2
3.4	Kod źródłowy	2
3.5	Uruchomienie aplikacji w środowisku deweloperskim	2
4	Podsumowanie	2
4.1	Uwagi	2
4.2	Błędy	2
4.3	Możliwość dalszego rozwoju	2
4.4	Wnioski	2
	Spis rysunków	3
	Materiały	4

1 Wstęp

1.1 Założenia projektowe

Projekt ma na celu realizację “jednorękiego bandyty” (inaczej zwanego maszyną wrzutową) - automatu hazardowego, który dobiera losowe konfiguracje symboli. Podział automatów ze względu na tryb gry jest wiele, można je kategoryzować pod względem ilości walców i możliwości kombinacji wygranej. Projekt skupia się na wariancie 3-walcowym, gdzie jedyną możliwością wygranej jest jedna, pozioma linia z trzema takimi samymi symbolami.

Gracz na samym początku dysponuje określoną ilością gotówki, za którą może zakreślić kołem. Wirtualne nagrody są w zakresie od \$100 do \$20000.

1.2 Wymagania funkcjonalne

1.3 Wymagania нефunkcjonalne

2 Specyfikacja zewnętrzna

2.1 Instrukcja obsługi

3 Specyfikacja wewnętrzna

3.1 Struktura aplikacji

3.2 Wzorce projektowe

3.3 Biblioteki i API

3.4 Kod źródłowy

3.5 Uruchomienie aplikacji w środowisku deweloperskim

4 Podsumowanie

4.1 Uwagi

4.2 Błędy

4.3 Możliwość dalszego rozwoju

4.4 Wnioski

Spis rysunków

Literatura

- [1] <https://www.deviantart.com/giozaga/art/Casino-Card-Background-Wallpaper-HD-1920x1080-454608180>