

---

Akademia Górniczo-Hutnicza  
Wydział Fizyki i Informatyki Stosowanej  
Inżynieria oprogramowania 2012/2013

**Zespół projektowy:**

1. Paweł Andruszkiewicz
  2. Wojciech Dębiak
  3. Tomasz Fielek
- 

**Scotland Y@rd**  
**Wizja**

**Wersja 1.0**

Scotland Y@rd	Wersja: 1.0
Wizja	Data: 05/10/2012
A001	

## Historia zmian

Data	Wersja	Opis	Autor
<05/10/2012>	<1.0>	Rozpoczęcie projektu, stworzenie podstawowej wizji projektu	Tomasz Fielek Wojciech Dębiak Paweł Andruszkiewicz

Scotland Y@rd	Wersja: 1.0
Wizja	Data: 05/10/2012
A001	

## Spis treści

1.	Wprowadzenie	4
1.1	Cel	4
1.2	Zakres	4
1.3	Pojęcia	4
1.4	Odniesienia	4
1.5	Streszczenie	4
2.	Wstępne rozpoznanie wymagań	4
2.1	Cel tworzenia systemu	4
2.2	Określenie wymagań	4
2.3	Zakres działania systemu	5
2.4	Przewidywalne mierzalne i niemierzalne korzyści płynące z wdrożenia systemu	5

Scotland Y@rd	Wersja: 1.0
Wizja	Data: 05/10/2012
A001	

# Wizja

## 1. Wprowadzenie

### 1.1 Cel

Wizja ma na celu przedstawienie w uporządkowany sposób wszystkich aspektów projektu *Scotland Y@rd*, zarówno merytorycznych (zakres działania, wymagania), jak i subiektywnych (cel, korzyści). Dzięki temu osoba zainteresowana projektem w łatwy sposób może odnaleźć niezbędne informacje.

### 1.2 Zakres

Wizja dotyczy projektu *Scotland Y@rd* – napisania komputerowej wersji gry planszowej. Została stworzona przez zespół przy rozpoczęciu prac nad projektem. Wszelkie zaproponowane zmiany oraz nowe rozwiązania, omawiane i zatwierdzane będą w obecności wszystkich członków zespołu. Wizja ta narzuca ogólny szkic projektu *Scotland Y@rd*.

### 1.3 Pojęcia

*Scotland Y@rd* – nazwa projektu.

Zawarte w wizji pozostałe pojęcia zostały wyjaśnione w dokumencie Słownik v. 1.0.

### 1.4 Odniesienia

Słownik v. 1.0 – słownik rozwijany będzie stopniowo, równoległe do prac prowadzonych nad projektem.

### 1.5 Streszczenie

W punkcie drugim wizji zostały sprecyzowane: cel tworzenia projektu *Scotland Y@rd* oraz funkcjonalność projektu. Zawarte są też w nim zadania, które zostaną zrealizowane w ramach tworzenia gry *Scotland Y@rd* a także zależność projektu od czynników zewnętrznych. W ostatnim podpunkcie opisane zostały krótko korzyści wynikające z wdrożenia programu.

## 2. Wstępne rozpoznanie wymagań

### 2.1 Cel tworzenia systemu

Celem projektu jest stworzenie komputerowej wersji niezwykle popularnej gry planszowej Scotland Yard. Naszą intencją jest rozpowszechnienie tej gry wśród pokolenia komputerowego. Gra ma zapewnić świetną rozrywkę, rozwijać myślenie logiczne oraz budować umiejętność pracy zespołowej.

### 2.2 Określenie wymagań

Najważniejszym założeniem projektu jest zapewnienie intuicyjności oraz prostoty obsługi interfejsu. Użytkownik nie powinien zastanawiać się jak wykonać ruch, a po prostu czerpać przyjemność z gry. W związku z powyższym, plansza, na której odbywa się cała rozgrywka musi być prosta, czytelna, a jednocześnie maksymalnie ułatwiać grę osobom uczestniczącym w rozgrywce. Istotnym elementem będzie bezbłędność systemu ponieważ najmniejszy błąd (np. w systemie kolejkowania graczy, albo momentu ujawniania Pana X) oznaczać będzie koniec gry. Dlatego też system musi być bezawaryjny i stabilny.

Scotland Y@rd	Wersja: 1.0
Wizja	Data: 05/10/2012
A001	

### 2.3 Zakres działania systemu

System ma zapewnić komfortową rozgrywkę dla elastycznej ilości graczy (od 1 do 6). W zależności od preferencji użytkowników, będzie można zagrać w opcjach „Wszyscy Przeciwko Jednemu” oraz „Wszyscy Przeciwko Komputerowi”. Gracze będą wykonywać swoje ruchy jeden po drugim, czyli w systemie turowym. Implementacją powyższego założenia będzie system Hot Seats.

Najistotniejszym elementem systemu będzie mapa, na której będzie toczona rozgrywka. Będzie składać się z 197 numerowanych pól różnego typu połączonych na 4 różne sposoby (zgodnie z zasadami gry).

Osobną kwestią jest sposób komunikacji na płaszczyźnie gracz – mapa. Będzie ona udostępniała szereg udogodnień, które będą ułatwiały rozgrywkę zarówno Detektywom (pozycje Pana X, podświetlanie dostępnych ruchów Detektywa w danym miejscu, pozostała ilość żetonów, itp.) jak i Panu X ( np. podświetlanie dostępnych ruchów, informacja o dostępnych żetonach).

System ma też zapewniać kontrolę poprawności ruchów wykonywanych przez użytkownika.

### 2.4 Przewidywalne mierzalne i niemierzalne korzyści płynące z wdrożenia systemu

- Spopularyzowanie tytułu Scotland Yard wśród użytkowników komputerowych oraz wzrost zainteresowania grami planszowymi
- Umożliwienie rozgrywki multiplayer.
- Możliwość korzystania z narzędzi systemu kontroli wersji używanych w projektach programowania rozproszonego
- Nabycie bezcennego doświadczenia w pracy zespołowej