

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
Słownik**

Wersja <1.1>

| | |
|---------------|--------------------|
| Scotland Yard | Wersja: <1.1> |
| Słownik | Data: <28/19/2012> |
| s0001 | |

Historia zmian

| Data | Wersja | Opis | Autor |
|--------------|--------|--|-----------------|
| <22/10/2012> | <1.0> | Stworzenie dokumentu i pierwszych wpisów | Wojciech Dębiak |
| <28/10/2012> | <1.1> | Dodanie opisu postaci | Wojciech Dębiak |
| | | | |
| | | | |

| | |
|---------------|--------------------|
| Scotland Yard | Wersja: <1.1> |
| Słownik | Data: <28/19/2012> |
| s0001 | |

Spis treści

| | |
|--|---|
| 1. Wprowadzenie | 4 |
| 1.1 Cel | 4 |
| 1.2 Zakres | 4 |
| 1.3 Odniesienia | 4 |
| 1.4 Streszczenie | 4 |
| 2. Definicje | 4 |
| 2.1 <pojęcie> | 4 |
| 2.2 <następne pojęcie> | 4 |
| 2.3 <grupa pojęć> | 4 |
| 2.3.1 <pojęcie należące do grupy> | 4 |
| 2.3.2 <następne pojęcie należące do grupy> | 4 |
| 2.4 <następna grupa pojęć> | 4 |
| 2.4.1 <pojęcie należące do grupy> | 5 |
| 2.4.2 <następne pojęcie należące do grupy> | 5 |
| 3. Wzorce UML | 5 |

| | |
|---------------|--------------------|
| Scotland Yard | Wersja: <1.1> |
| Słownik | Data: <28/19/2012> |
| s0001 | |

Słownik

1. Wprowadzenie

Zadaniem niniejszego słownika jest wyjaśnienie pojęć nieznanych komuś niezaznajomionemu z branżą czy skrótami występującymi w grach planszowych.

Jego zadaniem jest przybliżenie odbiorcy, pojęć potrzebnych aby w pełni zrozumieć dokumentację projektu.

1.1 Cel

Słownik obejmuje pojęcia ze wszystkich dokumentów związanych z projektem

1.2 Zakres

Słownik powstał na potrzeby projektu Scotland Y@rd i ma w założeniu pokryć całą mechanikę gry jak i sposób jej implementacji.

1.3 Odniesienia

1. Wikipedia – darmowa encyklopedia internetowa dostępna pod adresem: <http://www.wikipedia.pl>

1.4 Streszczenie

Poniżej znajdują się definicje wszystkich trudniejszych haseł występujących w pozostałych plikach dokumentacji. Ten plik jest rozwijany równolegle do rozwoju pozostałych części i aktualizowany jak najczęściej.

2. Definicje

2.1 Interfejs

Sposób komunikacji z programem

2.2 Hot Seats

Tzw. Gorące pośladki. System turowy gdzie gracze po kolei siadają przed komputerem i wykonują swoje ruchy.

2.3 Multiplayer

Inaczej rozgrywka wieloosobowa.

2.4 Postacie

Figury przedstawiające ruchy poszczególnych graczy

2.4.1 Detektywi

Bohaterowie pozytywni. Ich zadaniem jest złapać Pana X.

2.4.2 Pan X

Główny antagonist. Może nim kierować zarówno gracz jak i algorytm. Widać tylko co 6 jego ruch. W przypadku gdy Detektyw wstąpi na jego pole on przegrywa. Gdy skończą się mu ruchy oznacza to, że spełniły się jego nieczne plany i następuje jego wygrana.

3. Wzorce UML