

## Hra Lodě

### Co je funkce aplikace, ke které vyvíjíte rozhraní?

Jedná se o hru Lodě. Hra je určená pro dva hráče a lze ji hrát po síti. Každý hráč si vybere přezdívku, dále bude mít možnost buď vyhledat hru s náhodným hráčem, nebo vytvořit privátní místnost a zahrát si s kamarádem. Poté již bude následovat samotná hra – nejprve každý hráč umístí po hrací ploše svoje lodě a poté se může začít hrát dle standardních pravidel hry.

### Co si od výsledného rozhraní slibujete?

Výsledkem by mělo být moderní a intuitivní rozhraní hry – a to především část, kdy hráč umísťuje svoje lodě na hrací plochu. Základem rozhraní bude hlavní menu, které nabídne možnost nastavení, zapnutí nové hry a ukončení hry. Hráč bude mít možnost začít hru s náhodným hráčem, nebo založit vlastní místnost a zahrát si tak se svým kamarádem.

Poté bude následovat samotná hra, která bude obsahovat i okénko s chatem. Nejprve hráči umístí svoje lodě na hrací plochu (s možností nechat si je rozmístit náhodně). Následně začne hra dle klasických pravidel.

### Jaká je cílová skupina uživatelů?

Hra bude určena pro všechny věkové kategorie – díky její jednoduchosti ji můžou hrát jak malé děti, tak i senioři. Proto musí být výsledné rozhraní dostatečně jednoduché a intuitivní.

### Jaká bude cílová platforma/zařízení?

Hra bude určena pro desktopové systémy.

Platformy:

- Windows 7+
- openSUSE 42.1+
- Ubuntu 16.04+
- macOS 10.10+

### Jaké jsou klíčové atributy navrženého rozhraní?

- Hra bude ve Fullscreen modu
- Možnost přizpůsobit si hru v nastavení
- Hra po síti s náhodným hráčem i kamarádem
- Možnost chatování v průběhu hry

## Role experta

- Jaké jsou klíčové aspekty GUI aplikace?
- Jaký problém má GUI řešit?
- Na jaké uživatele aplikace s daným GUI cílí?
- Jak tento problém řeší uživatelé dnes?
- V čem je právě toto GUI lepší než již hotová řešení?

## Cvičení

- Klient chce vytvořit aplikaci pro Offline prohlížení webových serverů
- Aplikace by měla obsahovat jednoduché rozhraní se základními operacemi:
  - Přidat webový server
    - Možnost celý ho zmapovat a stáhnout jako celek,
    - nebo stáhnou jen konkrétní stránku.
  - Zaktualizovat offline webový server
  - Smazat offline webový server
  - Přidat další stránky do offline webového serveru
- Při stahování dat ze serveru by měl být uživatel o průběhu informován

## Testování

- Uživatele bych rozdělil do dvou skupin:
  - Aktivní – ti, kteří například pravidelně cestují vlakem a chtějí při tom pracovat a potřebují nějaká data z webových serverů
  - Pasivní – někdo, kdo například jede na dovolenou a není si jistý, zda bude mít v hotelu internetové připojení a proto si stáhne potřebné informace z webových serverů
- Testování bych prováděl s aktivní skupinou uživatelů. Vybraným uživatelům bych zaslal již hotovou aplikaci a nechal je s ní po dobu dvou týdnů pracovat. Po dokončení bych je nechal vyplnit dotazník:
  - Jak často jste aplikaci využívali?
  - Zaznamenali jste nějaké velké nedostatky offline verze oproti té online?
  - Byla pro vás práce v aplikaci pohodlná a intuitivní?
  - Cítili jste se při stahování nového serveru být dostatečně informováni?