

Repozytorium z projektem:

<https://github.com/Serafin97/Pokedex-Project-KCK>

1. Opis projektu

Celem projektu było stworzenie aplikacji okienkowej wyświetlającej informacje dotyczące I generacji pokemonów.

Aplikacja zakłada możliwość sprawdzenia statystyk poszczególnych pokemonów, ich umiejętności oraz przedmiotów istniejących w świecie przedstawionym w grach I generacji. Istnieje również możliwość sprawdzenia swojej znajomości pokemonów w quizie.

2. Opis Funkcjonalności

- Wyświetlanie danych na temat pokemonów I generacji:
Na tą funkcjonalność składa się wyświetlenie listy z nazwami pokemonów, ich statystyk oraz krótki opis danego pokemona. Do każdej pozycji na liście wyświetlany jest dodatkowo obrazek przedstawiający jego wygląd.
- Wyświetlenie danych dotyczących umiejętności dostępnych w I generacji pokemonów:
Funkcjonalność ta pozwala na wyświetlenie listy z umiejętnościami wraz z ich statystykami i opisem działania.
- Wyświetlenie danych dotyczących dostępnych przedmiotów w świecie pokemon:
Funkcjonalność wyświetla nazwę trzech kolejnych przedmiotów wraz z opisem ich działania oraz zdjęciami na których widnieje ich wygląd. Istnieje możliwość wyszukania przedmiotu po nazwie.
- Quiz sprawdzający wiedzę dotyczącą wyglądu pokemonów:
Do wyboru są dwa poziomy trudności „easy” i „hard” definiujące sposób rozgrywki. W trybie „easy” należy wybrać nazwę wyświetlanego pokemona z czterech dostępnych opcji, zaś w trybie „hard” należy ją wpisać własnoręcznie.

3. Realizacja zmiany warstwy prezentacji

Aplikacja graficzna została utworzona w frameworku Windows Forms z założeniem jak najdokładniejszego odwzorowania aplikacji konsolowej. Wszystkie kontrolki wyboru stworzone za pomocą ASCII Art zostały zastąpione wbudowanymi w framework przyciskami z odpowiednim tekstem, lub grafiką. Wyświetlanie poszczególnych pokemonów i przedmiotów odbywa się przy pomocy kontrolki pictureBox. Wprowadzanie tekstu w celu skorzystania z funkcjonalności wyszukania przedmiotu lub wprowadzenia odpowiedzi w quizie obsługane jest za pomocą kontrolki textBox.

Część logiczna aplikacji została przeniesiona z aplikacji konsolowej, a następnie odpowiednio przystosowana do pracy w aplikacji okienkowej. Z kodu usunięto linie odpowiadające za wypisywanie danych do konsoli, a niezbędne do pracy aplikacji zmienne zostały zglobalizowane w celu obsłużenia danych w zależności od podjętej akcji za pomocą kontrolek.

4. Rozwiązane problemy

Największym problemem przy tworzeniu aplikacji okazała się zmiana poszczególnych widoków po naciśnięciu przycisku w technologii Windows Presentation Foundation. Rozwiązanie tego problemu zajęło 2 tygodnie, a okazało się nim być utworzenie aplikacji w innej technologii.

5. Instrukcja instalacji

- wypakuj pliki
- zbuduj wszystkie 3 projekty za pomocą Visual Studio
- uruchom program przy pomocy IDE lub pliku wykonywalnego
ścieżka: Projekt2/Console Pokedex/StartApp/bin/Debug/ net5.0-windows/startApp.exe

6. Instrukcja użytkownika

Po uruchomieniu aplikacji za pomocą kursora myszy należy wybrać, którą wersję aplikacji chcemy uruchomić - konsolową czy okienkową. Nawigacja po aplikacji konsolowej odbywa się za pomocą strzałek na klawiaturze. Do zatwierdzenia wyboru danej opcji należy użyć klawisza ENTER. Aby cofnąć się do poprzedniego widoku należy wcisnąć klawisz ESCAPE. W wersji okienkowej nawigacja odbywa się za pomocą kursora myszy.

7. Wnioski

Zmiana warstwy prezentacji aplikacji konsolowej na graficzny interfejs użytkownika z zachowaniem logiki jest stosunkowo prostym procesem. W dużej mierze na poziom trudności tego zadania wpływa wybór technologii w której tworzymy aplikację, oraz to jak aplikacja konsolowa została zaimplementowana.