

INŻYNIERIA OPROGRAMOWANIA MAŁY PROJEKT

Osoby odpowiedzialne: Michalina Bielewicz, Natalia Bulak, Wanda Roda

Wymagania funkcjonalne:

1. Program ma się uruchamiać.
2. Program ma wyświetlać okno z napisem "Zagraj" po kliknięciu którego otworzy okno gry właściwej.
3. Program na wejściowym oknie da wybór użytkownikowi do zakończenia działania przyciskiem "Zakończ".
4. Program ma wyświetlać instrukcję dla użytkownika.
5. Program ma każdorazowo w sposób losowy wybierać miejsca dla przycisków.
6. Po kliknięciu przycisku ma się odsłaniać napis.
7. Jeśli po kliknięciu dwóch przycisków napisy są różne, to mają one zniknąć.
8. Jeśli po kliknięciu dwóch przycisków napisy są takie same, to nie mają one zniknąć, a tło ma zmienić kolor.
9. Po kliknięciu przycisku z widocznym już napisem, napis ten nie ma zniknąć.
10. Po wygranej grze ma wyświetlić się okno z napisem "Brawo" oraz przyciskiem "Zakończ".
11. Po kliknięciu przycisku "Zakończ" program ma zakończyć działanie.

Wymagania нефunkcjonalne:

1. Program ma się uruchamiać po 1s od kliknięcia Run.
2. Program ma wyświetlać instrukcje dla użytkownika w oknie startowym.
3. Po kliknięciu przycisku ma się odsłaniać napis. w ciągu 0,01s.
4. Jeśli po kliknięciu dwóch przycisków napisy są różne, to mają one zniknąć po upływie 0,5s.
5. Jeśli po kliknięciu dwóch przycisków napisy są takie same, to nie mają one zniknąć, a tło ma zmienić kolor na szary w ciągu 0,1s.
6. Po wygranej grze ma wyświetlić się okno z napisem "Brawo" oraz przyciskiem "Zakończ" w ciągu 0,01s.
7. Po kliknięciu przycisku "Zakończ" program ma zakończyć działanie w ciągu 0,01s.
8. Program ma być przystępny dla uczniów 1 klasy Szkoły Podstawowej.
9. Program swoją prostotą i przystępnością ma zachęcać nauczycieli do "rozgrzewki umysłowej".
10. Jeśli po kliknięciu dwóch przycisków napisy są takie same, to nie mają one zniknąć, a tło ma zmienić kolor na szary.