

Projekt indywidualny - dokumentacja użytkownika

Mateusz Bakała

1 czerwca 2016

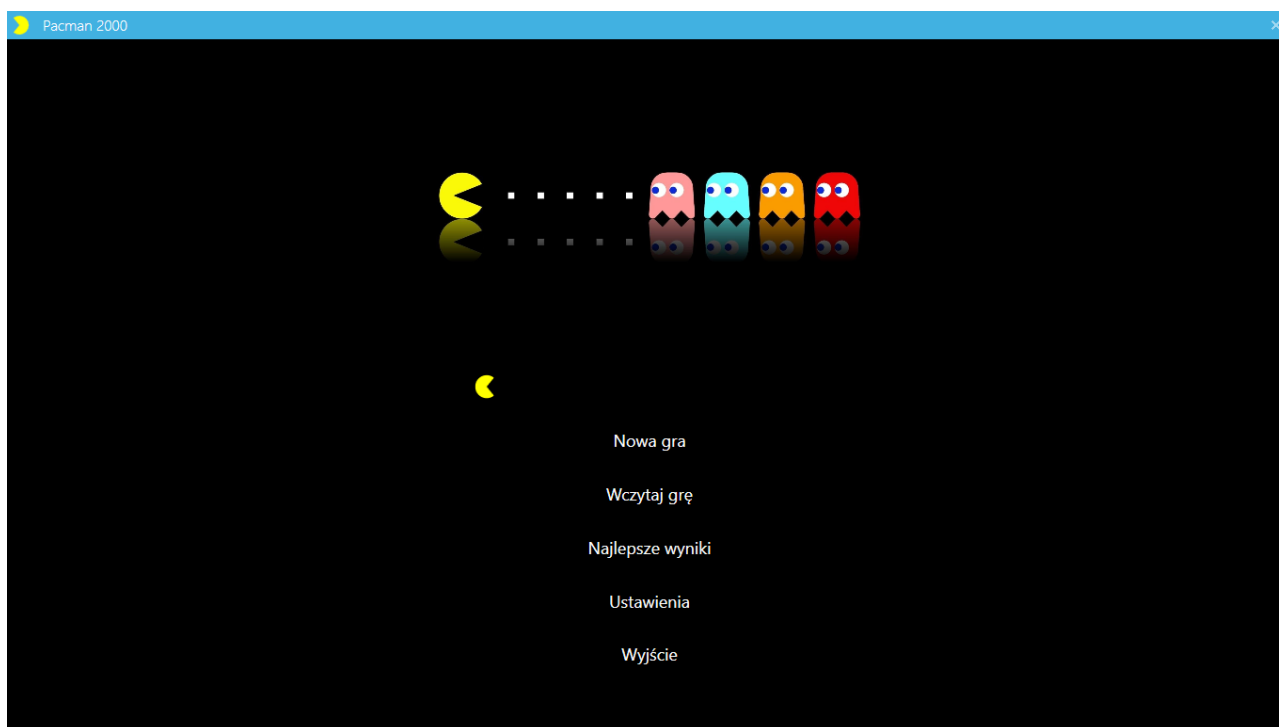
1 Wstęp

Niniejszy dokument stanowi instrukcję użytkownika do aplikacji Pacman-2000. Wyjaśnione zostanie działanie aplikacji i jej podstawowe funkcjonalności.

2 Menu startowe

Tuż po uruchomieniu aplikacji zaprezentowane zostaje menu startowe. Dostępnych do wyboru jest pięć opcji:

- Nowa gra - przechodzi do nowej gry.
- Wczytaj grę - wczytuje grę z pliku i kontynuuje ją.
- Opcje - pozwala zmienić klawisze sterowania gracza.
- Najlepsze wyniki - wyświetla najlepsze wyniki uzyskane w aplikacji.
- Wyjście - kończy działanie aplikacji.



Rysunek 1: Menu startowe

3 Opcje

Po wybraniu przycisku "Opcje" z menu startowego gracz zostaje przeniesiony do widoku opcji. Użytkownik ma tutaj możliwość zmienić klawisze sterowania Pacmanem. Zmiana klawisza odbywa się poprzez wciśnięcie przycisku "Zmień" obok wybranego kierunku poruszania, a następnie podaniu nowego klawisza sterującego z klawiatury.

Dyspozycja zmiany klawisza zostanie zaakceptowana pod warunkiem, że wciśnięty klawisz nie jest już przypisany do jakiejś funkcji w aplikacji (ruch w jakimś kierunku, albo specjalnie zarezerwowany klawisz Escape, za pomocą którego można zapauzować rozgrywkę).

Wciśnięcie przycisku "Powrót" spowoduje przejście z powrotem do menu startowego.

4 Najlepsze wyniki

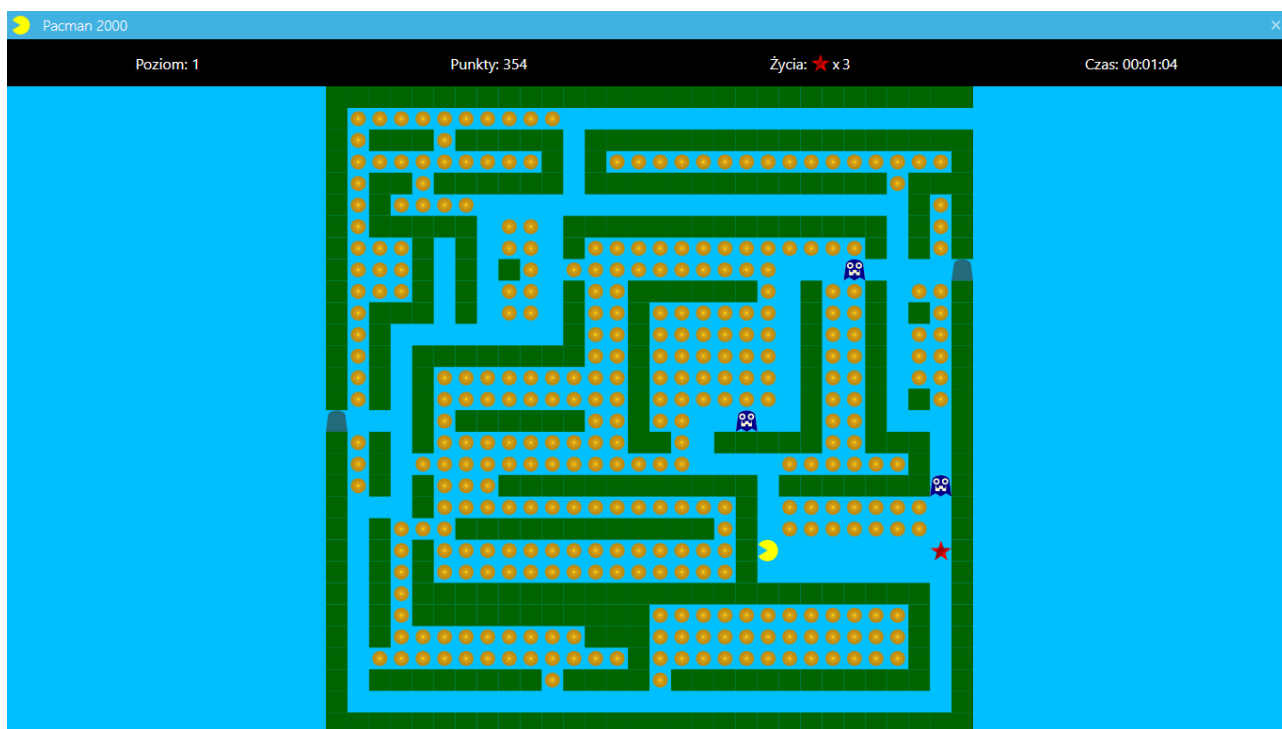
Po wybraniu opcji "Najlepsze wyniki" z menu startowego użytkownik zostaje przekierowany do widoku najlepszych wyników. Przedstawiona jest tutaj tabela zawierająca 10 (lub mniej) najlepszych wyników uzyskanych w grze. Wyniki są posortowane malejąco po ilości zdobytych punktów.

W widoku tym gracz może zdecydować się na wyczyszczenie wyników poprzez

kliknięcie odpowiedniego przycisku (co skutkuje wyczyszczeniem listy) lub na powrót do menu startowego.

5 Gra

W trybie rozgrywki zadaniem gracza jest poruszanie Pacmanem w taki sposób, aby zebrać jak największą liczbę monet i zdobyć jak największą liczbę punktów. Jednocześnie należy czynić to tak aby unikać ścigających gracza przeciwników. Każda kolizja z przeciwnikiem skutkuje utratą jednego życia. Początkowo gracz ma trzy życia, jednak może zdobywać kolejne generowane w losowych miejscach na planszy co minutę. Po utracie wszystkich żyć gra kończy się. Gra może zostać przerwana w dowolnym momencie poprzez wciśnięcie klawisza Escape, co skutkuje przejściem do trybu pauzy.



Rysunek 2: Gra

6 Pauza

Po wciśnięciu przycisku Escape podczas rozgrywki gracz przechodzi do trybu pauzy. Gra zostaje wówczas wstrzymana. W tym widoku gracz ma trzy możliwości:

1. Kontynuuj grę - wznowia przerwana grę.

2. Zapisz grę - zapisuje stan gry do pliku.
Uwaga: jest to jedyna możliwość zapisu stanu gry w aplikacji.
3. Powrót do menu - wraca do widoku menu startowego. Jeżeli gra nie została wcześniej zapisana i gracz zdecyduje się na powrót do menu startowego, niezapisany stan gry zostanie bezpowrotnie utracony.

7 Koniec gry

W tym widoku zostaje wyświetlona liczba uzyskanych punktów i czas trwania gry. Jeżeli dodatkowo wynik uprawnia gracza do zajęcia pozycji na liście najlepszych wyników, to pojawia się pole tekstowe w którym gracz może podać swoje imię.

8 Zakończenie działania aplikacji

Gracz może zakończyć aplikację na dwa sposoby:

1. Poprzez kliknięcie przycisku "Wyjście" w menu startowym
2. W dowolnym momencie działania aplikacji poprzez zamknięcie okna głównego (przyciskiem "X" w prawym górnym rogu lub w inny sposób).

Zakończenie pracy aplikacji w czasie rozgrywki będzie skutkowało nieodwracalną utratą niezapisanego stanu gry!