



**FAKULTA
INFORMAČNÍCH
TECHNOLOGIÍ
ČVUT V PRAZE**

Matějská v Oblacích

Analytická Dokumentace

Autoři: Jiří Brynda

Šimon Bouma

Anna Vlasáková

Natálie Teplická

Veronika Maňhalová

Kryštof Martinek

Patrik Bobko



Obsah

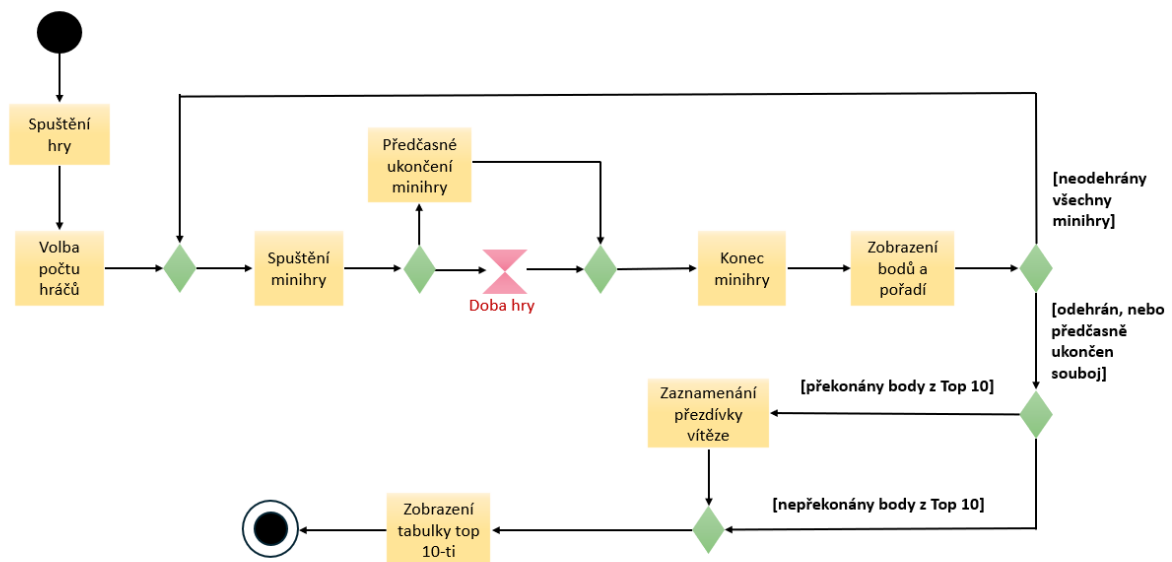
Obsah	2
1. Procesy ve hře	3
1.1 Hlavní proces	3
2. Doménový model	4
2.1 Model hry	4
2.2 Stavový diagram hry	5
2.3 Stavový diagram třídy GameMaster	5
3. Funkční požadavky – Model případů užití	6
3.1 Účastníci	6
3.2 Případy užití	6
3.2.1 Přidat minihru	7
3.2.2 Upravit nastavení minihry	7
3.2.3 Spustit hru	7
3.2.4 Zobrazit TOP 10	8
3.2.5 Zadat přezdívku	8
4. Implementace	8



1. Procesy ve hře

Ve hře je jeden proces, který se opakuje pořád dokola, dokud se hráč nerozhodne ukončit hru.

1.1 Hlavní proces

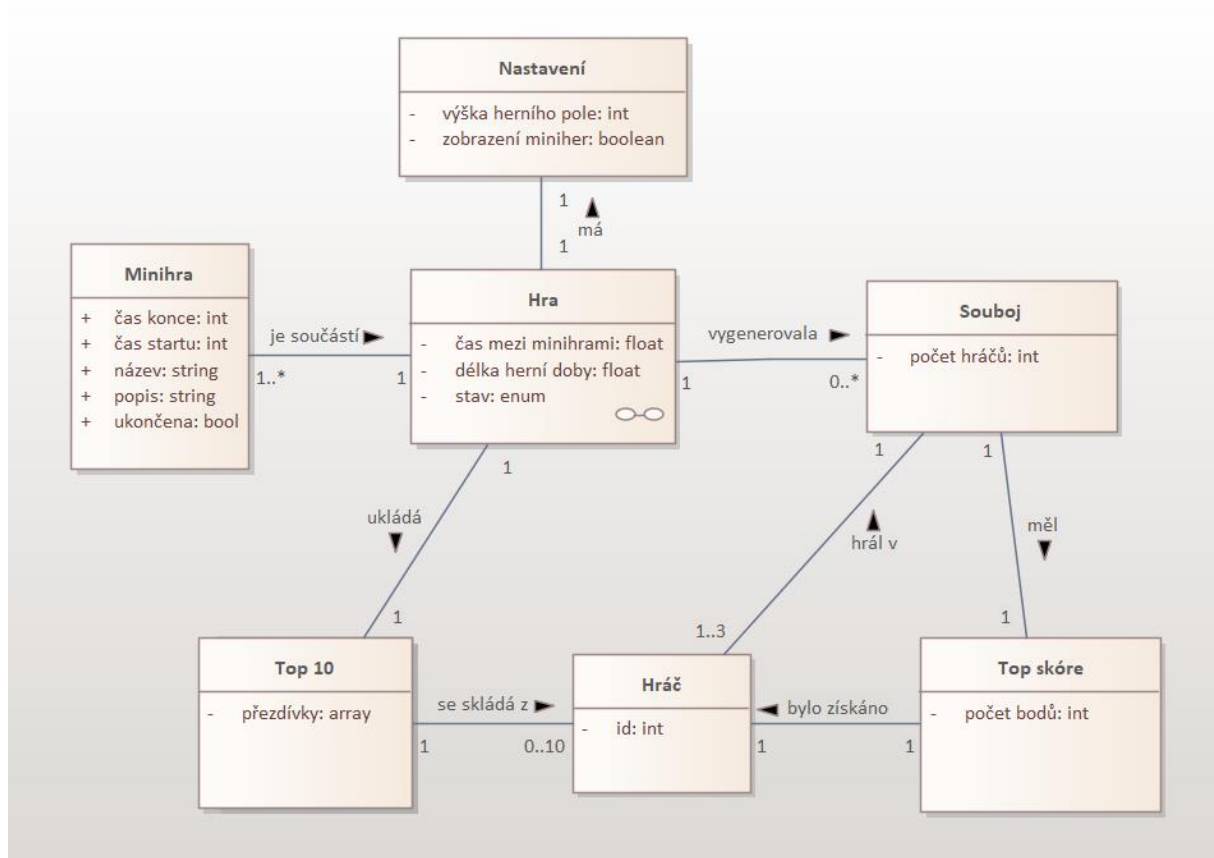




2. Doménový model

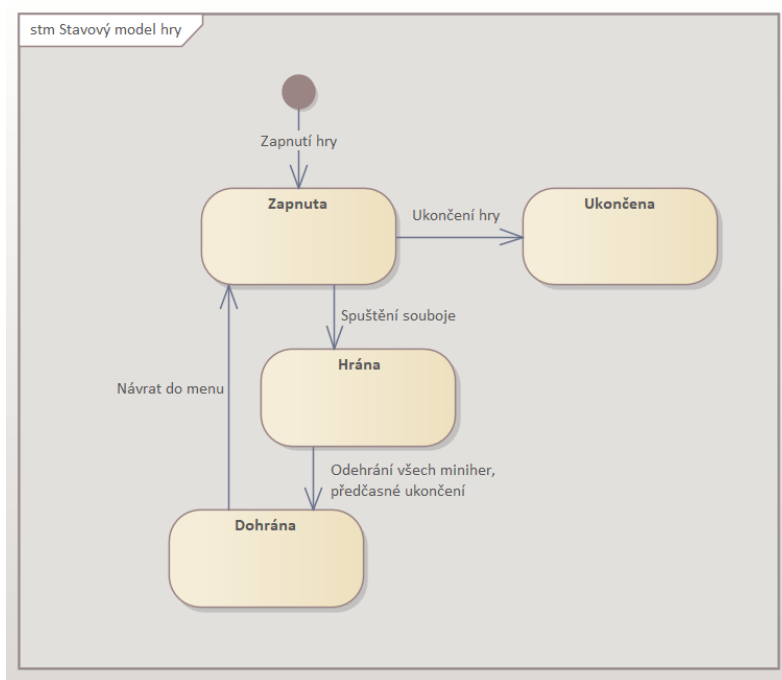
Popis tříd použitých ve hře. Popis hry samotné a třídy GameMaster, která se stará o průchod hrou a přechody mezi jednotlivými stavy.

2.1 Model hry

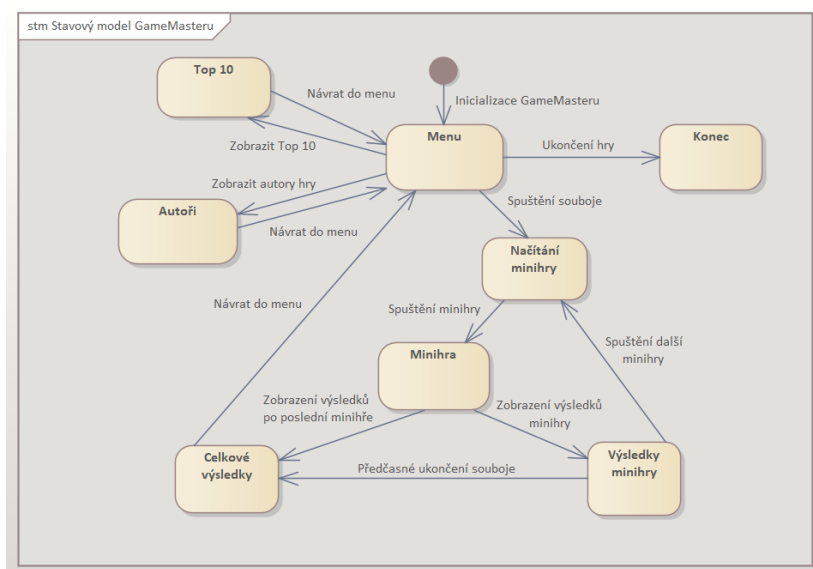




2.2 Stavový diagram hry



2.3 Stavový diagram třídy GameMaster



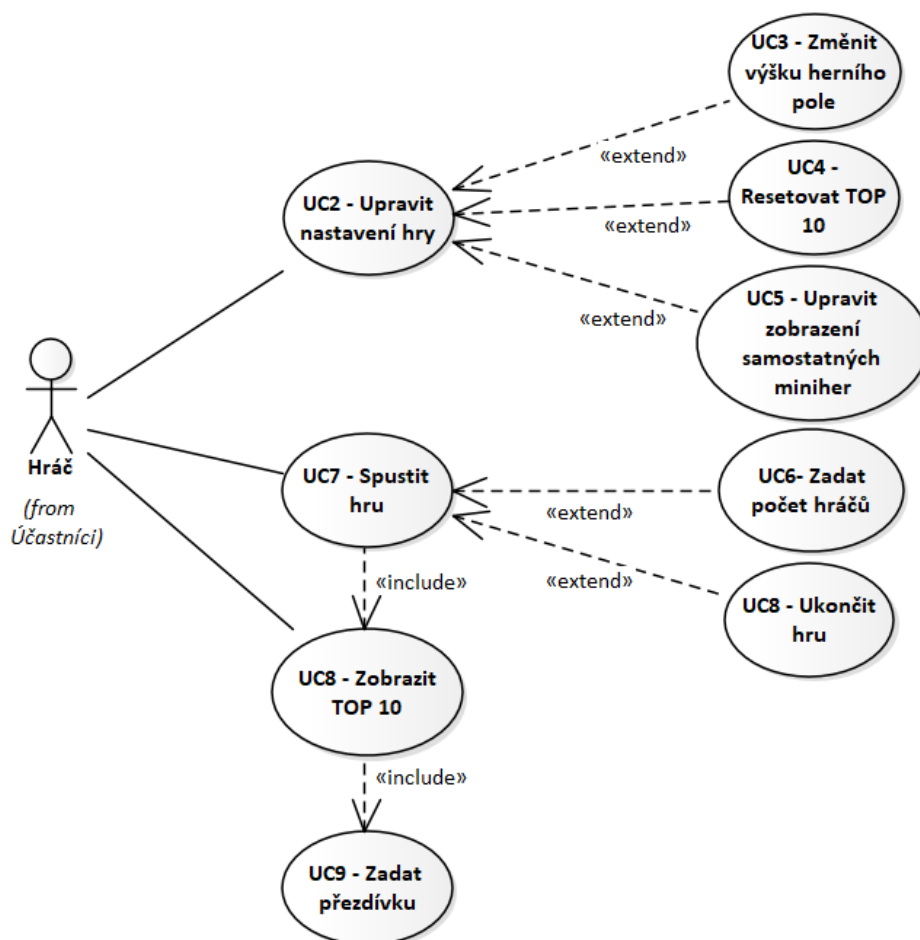


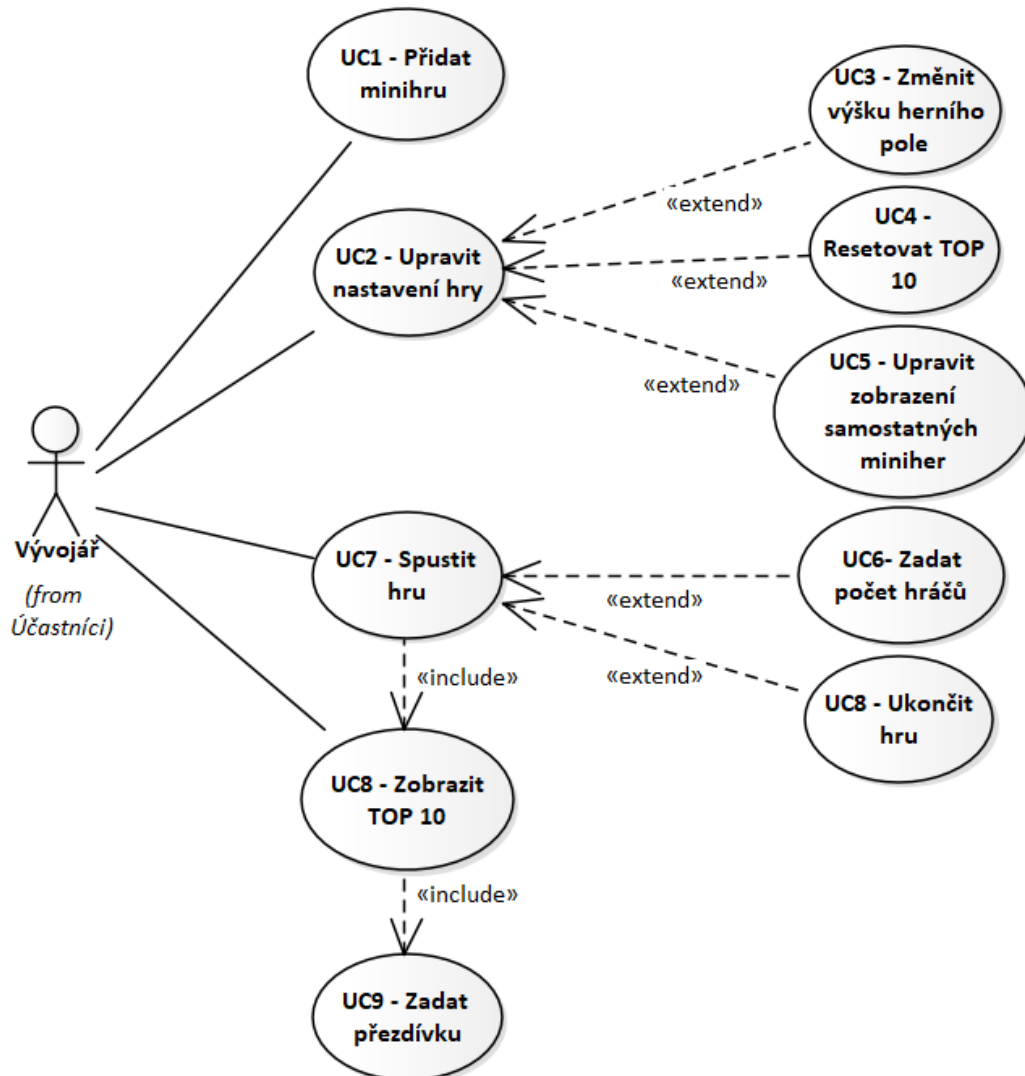
3. Funkční požadavky – Model případů užití

3.1 Účastníci

Účastníky mohou být hráč nebo vývojář. Hráči mohou být až 3 najednou.

3.2 Případy užití





3.2.1 Přidat minihru

Přidání další minihry. Detailnější popis i s obrázky je v samostatném souboru.

3.2.2 Upravit nastavení minihry

Kliknutí na nastavení v Menu, hráč si může resetovat TOP 10, zobrazit tlačítka pro spuštění pouze jedné minihry nebo změnit výšku stánku.

3.2.3 Spustit hru

Kliknutí na tlačítko Hrát, následně se vybere počet hráčů a spustí se hra.



3.2.4 Zobrazit TOP 10

Kliknutí na tlačítko TOP 10 v Menu, zobrazí tabulku 10 nejlepších hráčů.

3.2.5 Zadat přezdívku

Pokud po skončení souboje má nějaký hráč skóre vyšší než poslední v TOP 10, může zadat svoji přezdívku a uložit tím svůj výsledek do TOP 10.

4. Implementace

