

HCI-MemoryMaster

Uvod

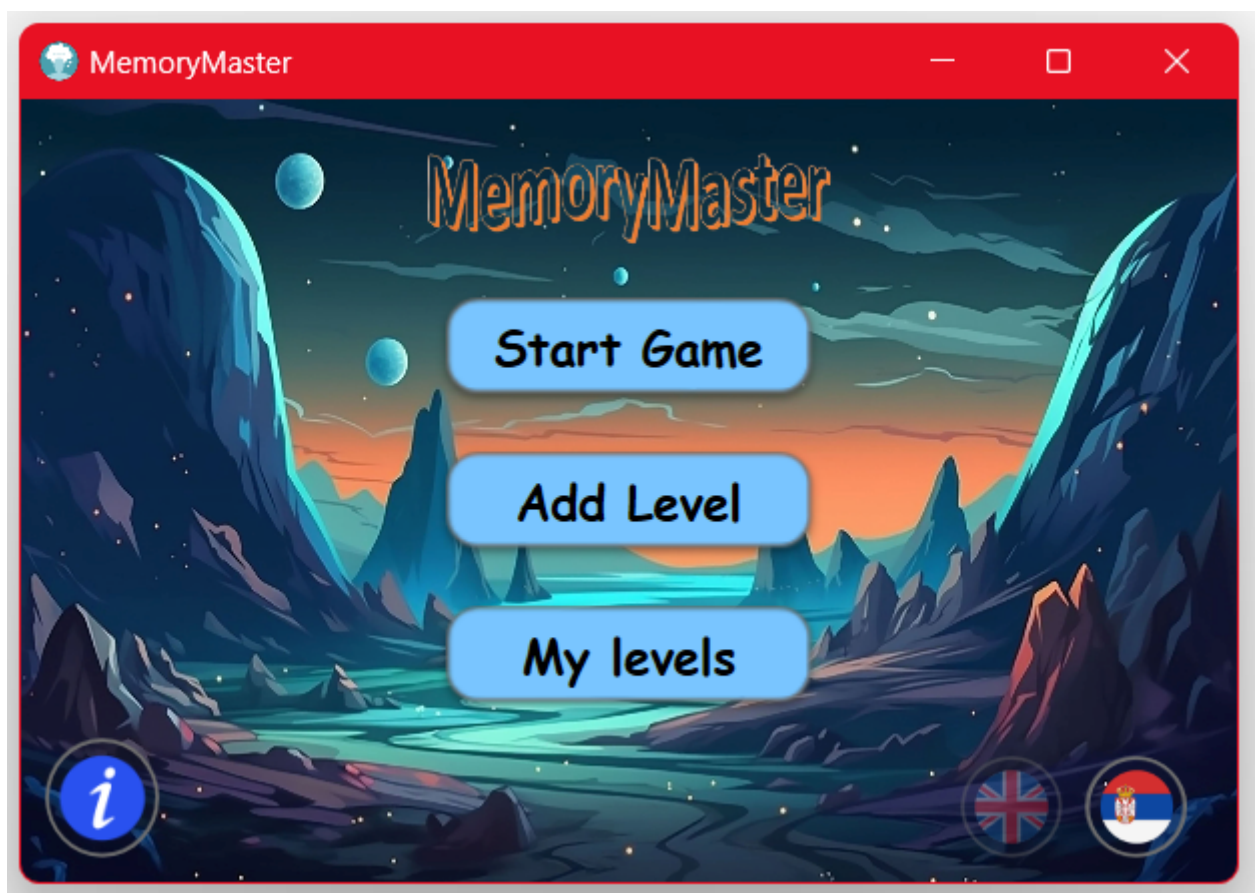
MemoryMaster je video igra koja je zasnovana na popularnoj društvenoj igri - "Memorija". Korisnik otkriva jednu karticu i traži karticu koja ima istu sliku. Ukoliko pronađe sliku dobija poene (više poena za manji broj neispravnih pokušaja). Sama aplikacija posjeduje 8 nivoa, s tim da korisnik može da definiše sopstvene nivoe i upravlja istima.

Arhitektura aplikacije

Aplikacija je napisana u programskom jeziku C# koristeći Windows Presentation Foundation (WPF) framework i koristi bazu podataka u vidu datoteke kao glavni način čuvanja podataka. Za korištenje aplikacije potreban je računar (desktop ili laptop) te odgovarajuće okruženje za pokretanje same aplikacije.

Početna stranica

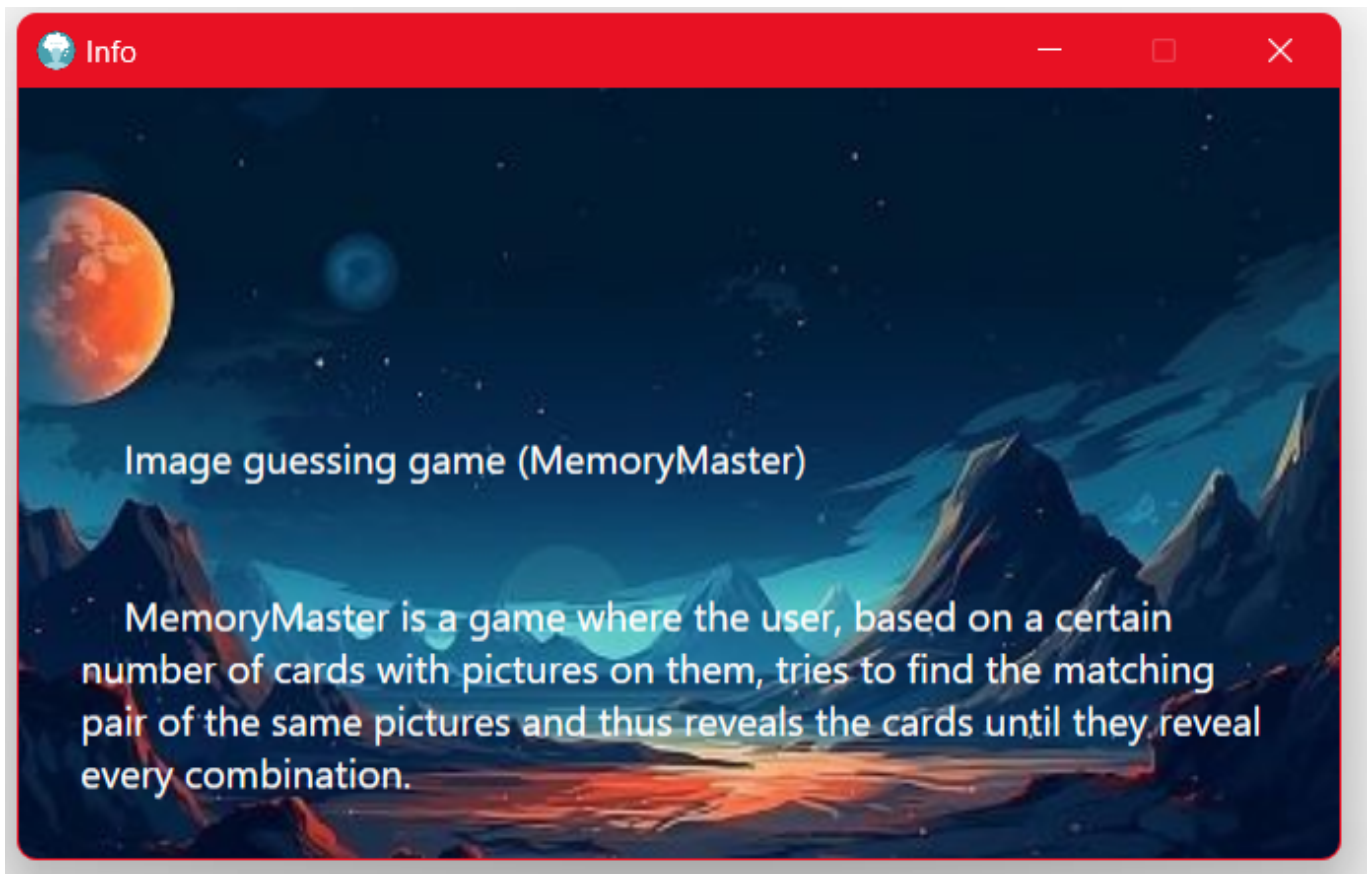
Na početnoj stranici se nalaze opcije za početak igre, kreiranje novog sopstvenog nivoa, pregled (upravljanje) i igranje sopstvenih nivoa, promjena jezika te dugme sa opcijom za prikaz informacija o autoru i aplikaciji.



Početna stranica

Stranica za prikaz informacija o aplikaciji

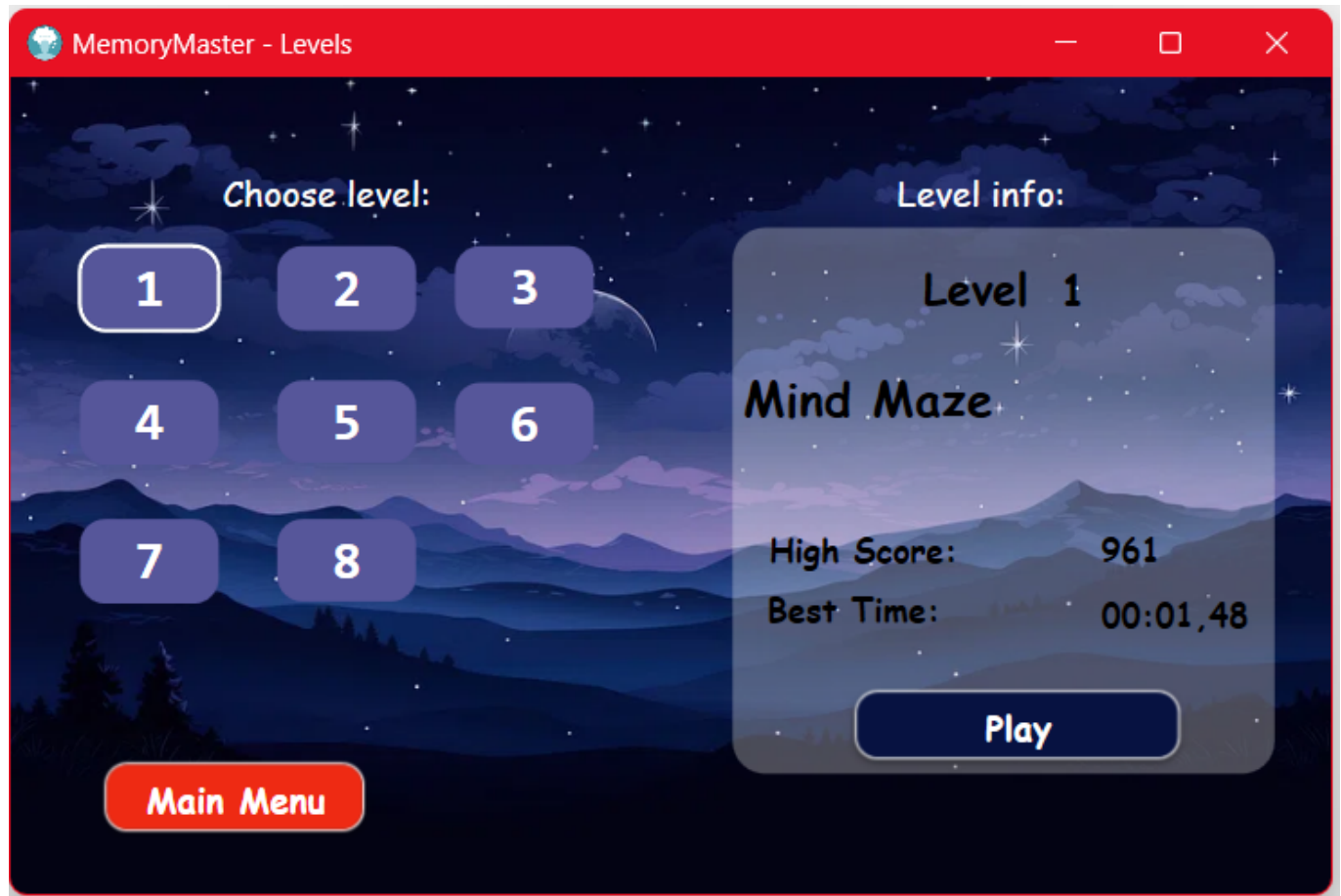
Na ovoj stranici se prikazuju informacije o aplikaciji kao i o autoru aplikacije. Za napuštanje je potrebno kliknuti na dugme za izlazak u vrhu.



Informacije o aplikaciji

Stranica za prikaz nivoa

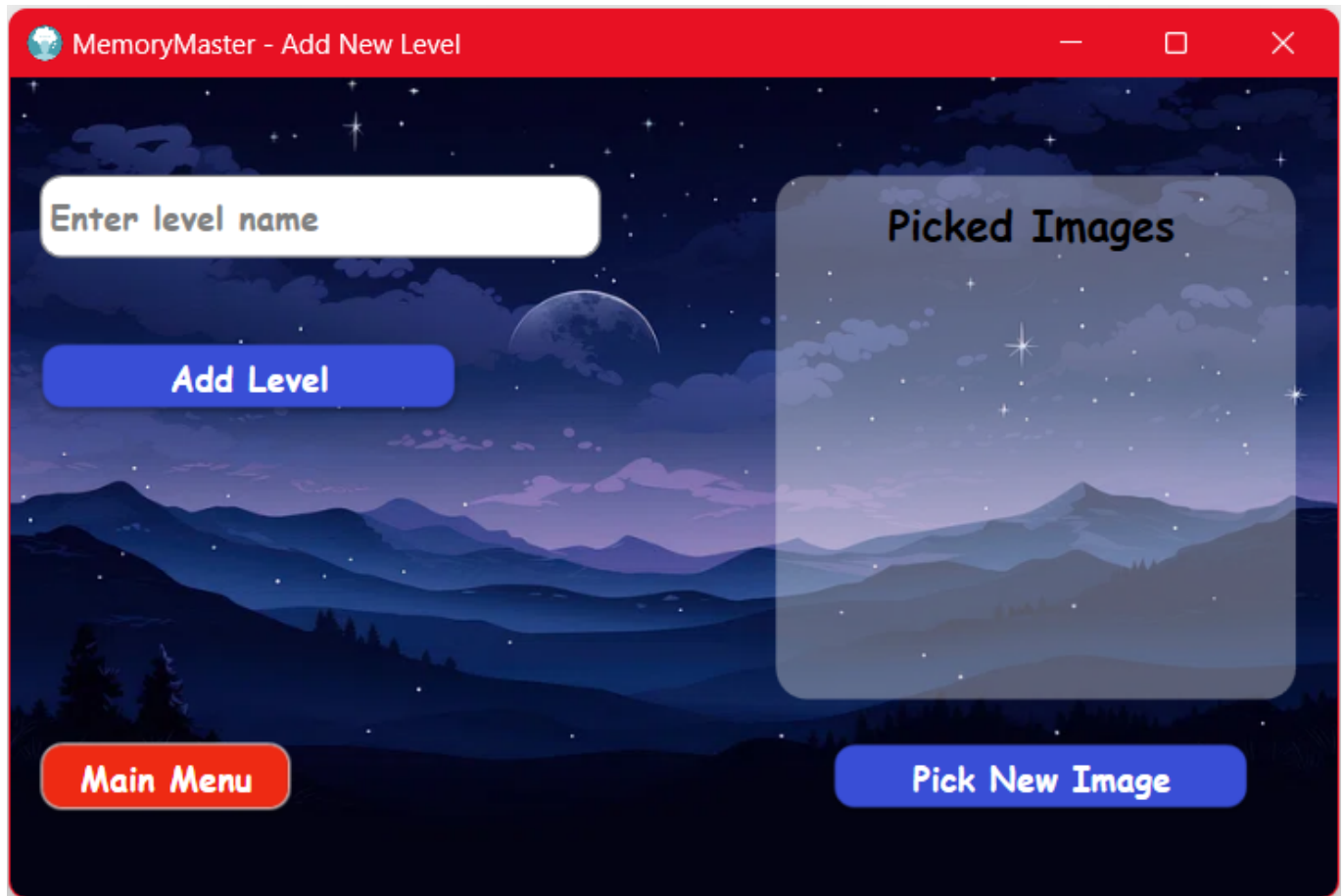
Ovdje se nalazi prikaz svih nivoa ugrađenih u aplikaciji (ukupno 8). Korisnik bira jedan od nivoa koji želi da igra pri čemu mu se prikazuju naziv, najbolje vrijeme i najbolji rezultat za dati nivo te dugme za igranje nivoa. Takođe tu je i dugme za povratak na glavni meni.



Stranica za prikaz nivoaa

Stranica za dodavanje nivoaa

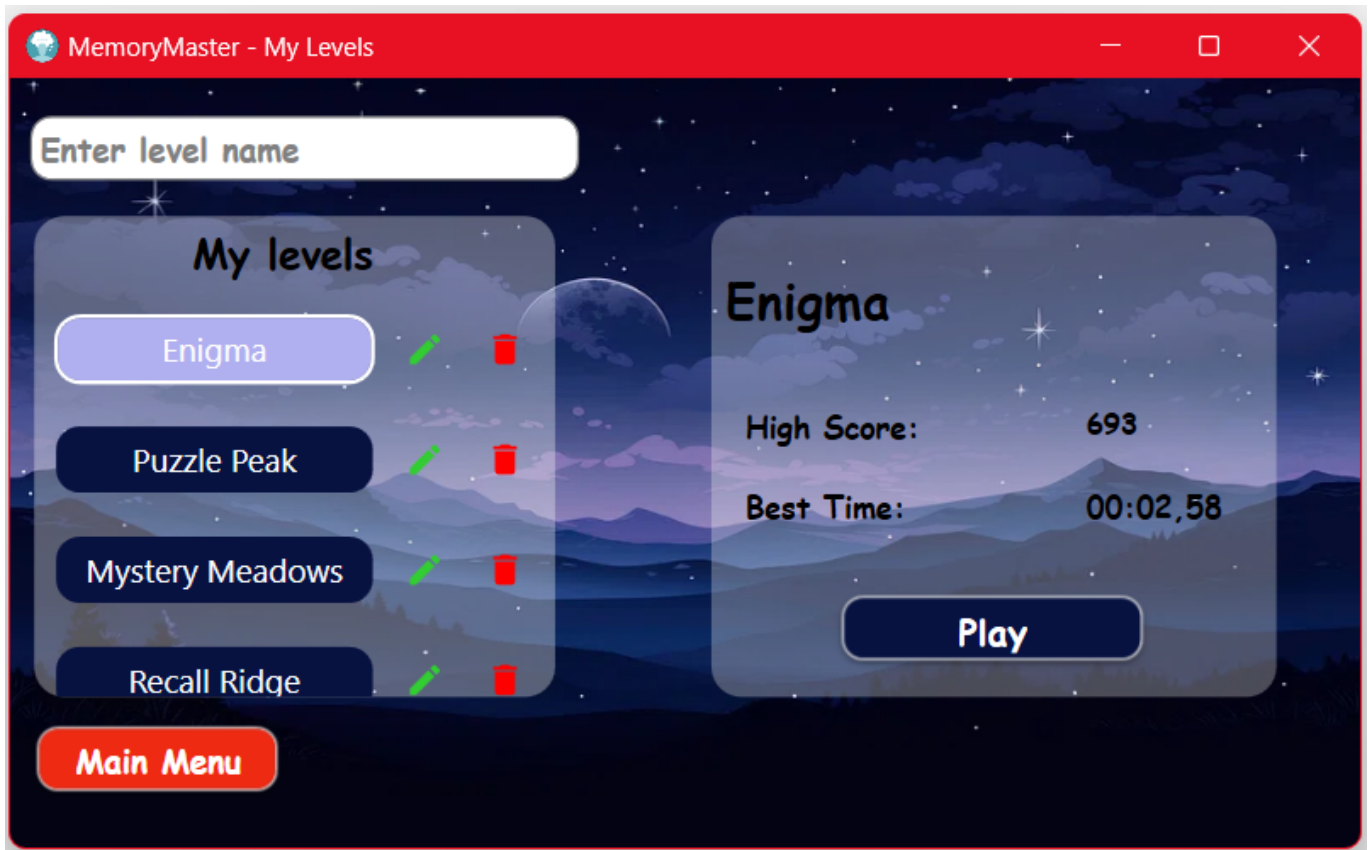
Na ovoj stranici korisnik može da definiše ime novog nivoaa, kao i da doda nove slike(minimalno 2), ali i da ih ukloni nakon dodavanja istih. Kada se klikne na dugme za dodavanje slike otvara se forma za pretragu fajlova(sistemska) u kojoj se biraju slike(samo slike se mogu izabrati, pojedinačno). Klikom na dugme za dodavanje nivoaa provjeravaju se informacije i kreira se novi nivo koji se može igrati odlaskom na stranicu sopstvenih nivoaa.



Stranica za dodavanje nivoa

Stranica za prikaz sopstvenih nivoa

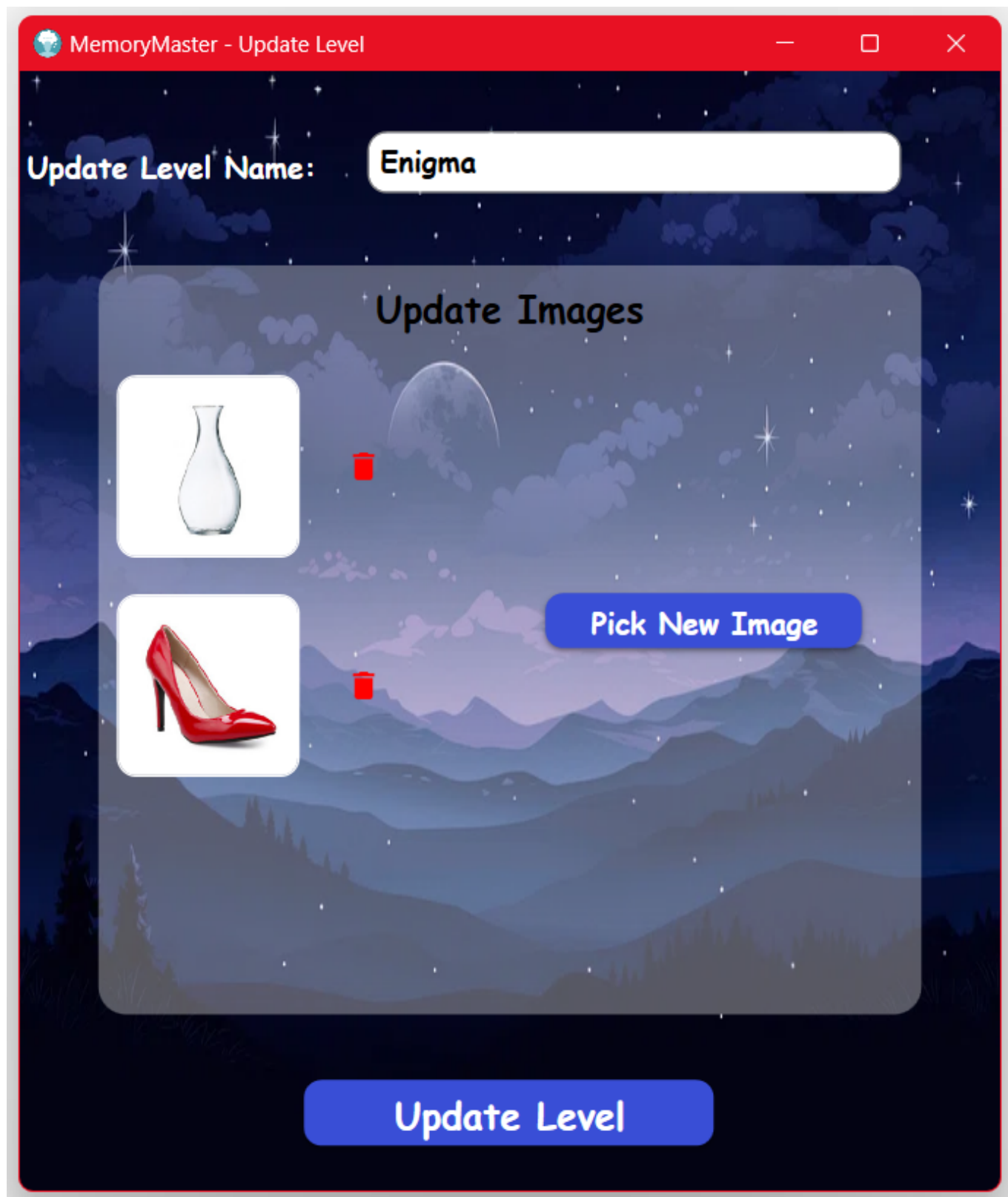
Na stranici za prikaz sopstvenih nivoa, moguće je izmjeniti date nivoe(ime i slike) klikom na ikonicu za ažuriranje pored samog nivoa. Takođe moguće je i izbrisati neki nivo klikom na ikonicu za brisanje. Pored toga moguće je i igrati izabrani nivo klikom na dugme za igranje nivoa. Tu se nalazi i search bar koji omogućava pretragu nivoa po imenu.



Stranica za prikaz sopstvenih nivoa

Stranica za ažuriranje nivoa

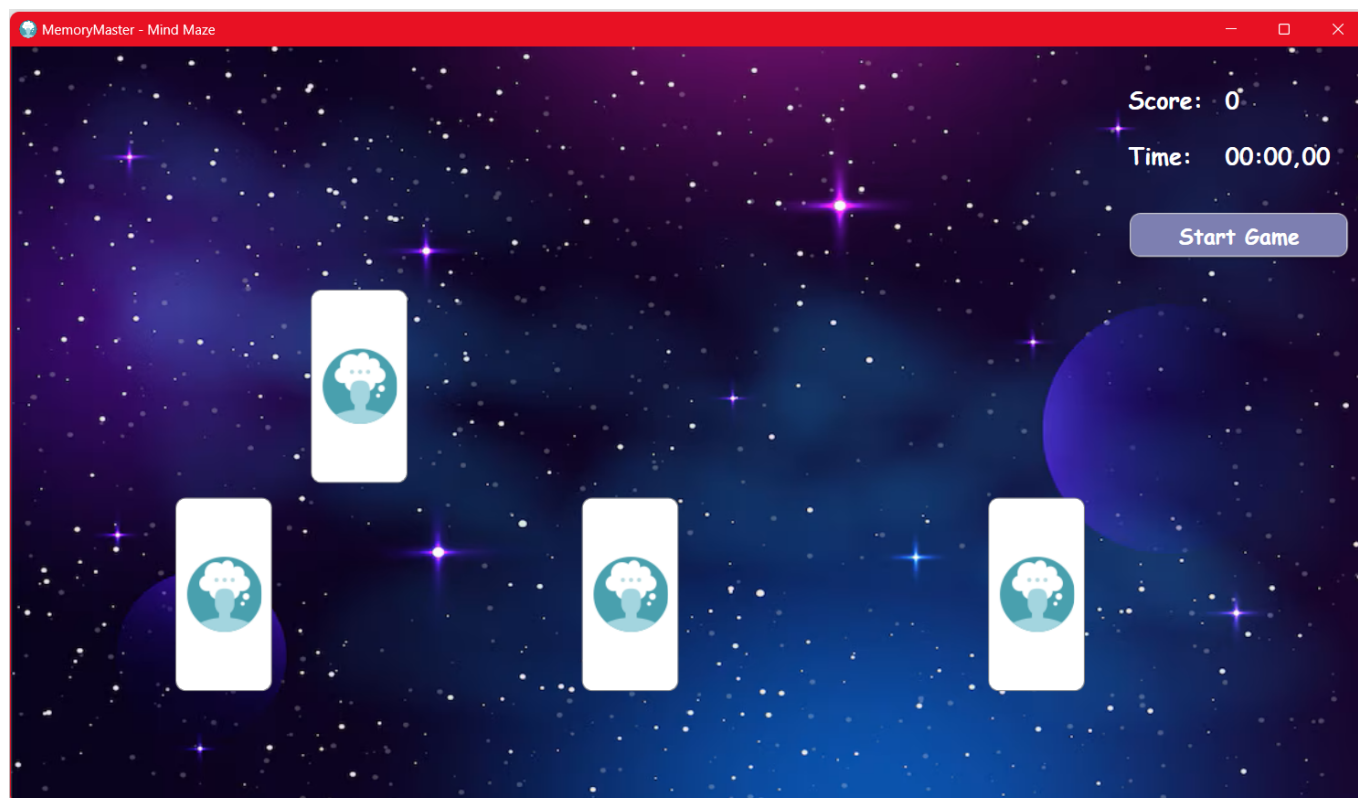
Na ovoj stranici korisnici mogu ažurirati slike, dodati nove, obrisati neke kao i promjeniti ime nivoa.



Stranica za ažuriranje nivoa

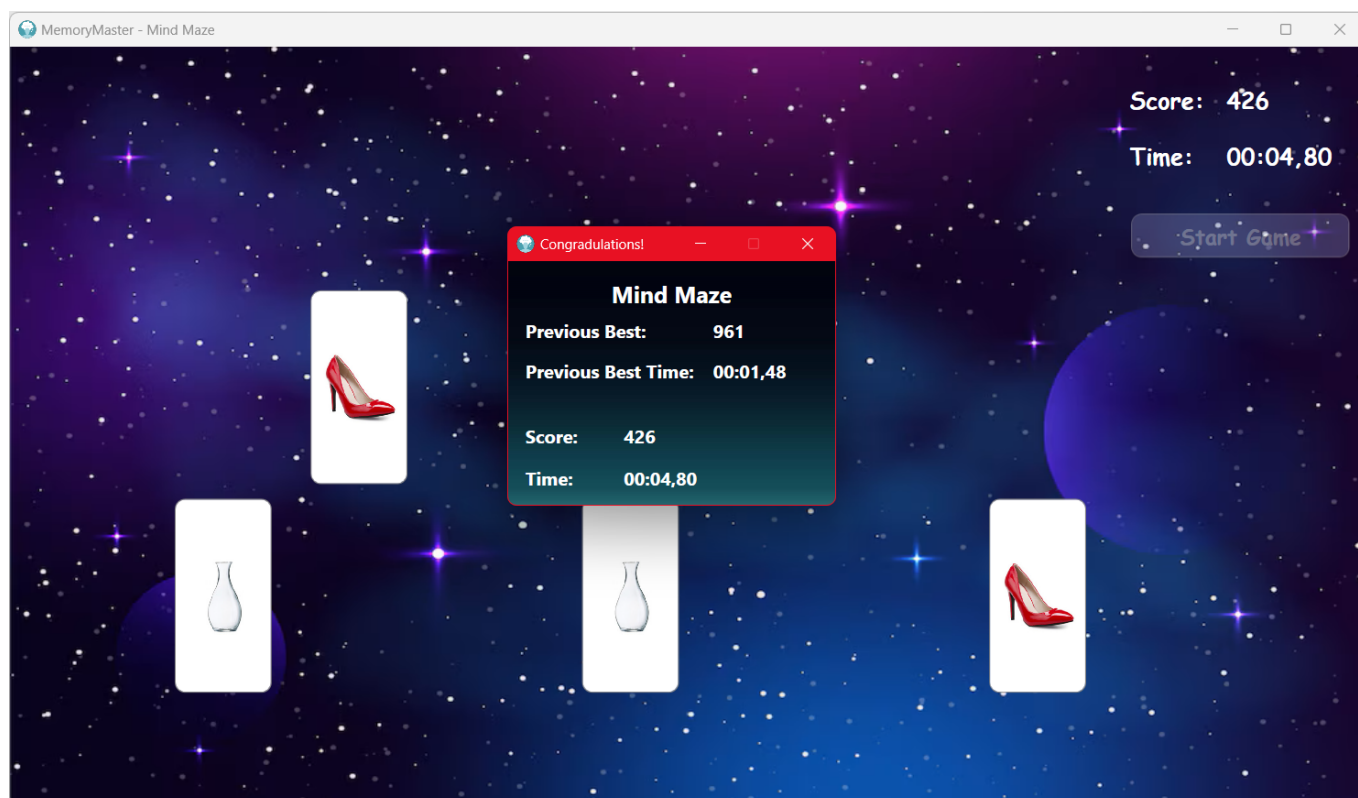
Stranica za igranje izabranog nivoa

Nakon izbora opcije za igranje nivoa, korisnik može da igra nivo. Ovdje se prvo mora pritisnuti dugme za igranje na stranici kako bi brojanje vremena i otkrivanje kartica moglo početi.



Stranica za igranje nivoa

Nakon uspješno završenog nivoa prikazuje se mali prozor sa obavještenjem o uspješnosti. U svakom trenutku je moguće napustiti nivo klikom na dugme za izlazak u vrhu.



Uspješno završen nivo(obavještenje)