

Навчання з Патроном – це навчальна гра для дітей дошкільного віку та початкових класів.

Функціональні вимоги:

ПРОЕКТ ПОВИНЕН ПІДТРИМУВАТИ НАСТУПНІ ФУНКЦІЇ:

1. Як користувач, я можу зайти у гру «Сапер» під псевдонімом;

Необхідні умови:

- Користувач не авторизований у системі;
- Для користувача вже є псевдонім в базі даних;

2. Як користувач, я можу створити новий псевдонім;

Необхідні умови:

- Не існує такого псевдоніму;
- Необхідні поля для заповнення: псевдонім;

3. Як користувач, я можу перейти на складніший рівень гри;

Необхідні умови:

- Користувач повинен почати гру;
4. Як користувач, я можу бачити результати під час гри;

Необхідні умови:

- Почати гру;

5. Як користувач, я можу вибирати арифметичні дії;

Необхідні умови:

- Відкрити застосунок і натиснути кнопку початку;

6. Як користувач, я можу бачити рейтинг користувачів гри «Сапер»;

Необхідні умови:

- Зайти в гру «Сапер»;

7. Як користувач, я можу вийти зі застосунку;

Необхідні умови:

- Натиснути кнопку виходу;

Неавторизовані користувачі можуть обирати будь-які арифметичні дії, але не можуть грати в «Сапер». Ця гра доступна після авторизації під псевдонімом.

1 вікно: Головне меню.

Тут розміщені кнопки, щоб розпочати гру(переходить в 2 вікно) та вийти з застосунку.

2 вікно: Почати гру.

Тут є кнопки, які відповідають за вибір арифметичних дій, а саме додавання і віднімання(переходить у вікно 3), множення і ділення(переходить у вікно 4). Також тут є можливість перейти в реєстрацію для гри «Сапер» (переходить у вікно 5), повернутися назад і закрити застосунок.

3 вікно: Додавання і віднімання.

Тут розміщена віртуальна цифрова клавіатура, відображається приклад і поле, куди вписати відповідь, кнопка очищення поля для відповіді, рахунок гри. Також є кнопки почати гру, перевірити чи правильна відповідь, перейти на наступний рівень складності, повернутися назад і закрити застосунок.

4 вікно: Множення і ділення.

Тут розміщена віртуальна цифрова клавіатура, відображається приклад і поле, куди вписати відповідь, кнопка очищення поля для відповіді, рахунок гри. Також є кнопки почати гру, перевірити чи правильна відповідь, перейти на наступний рівень складності, повернутися назад і закрити застосунок.

5 вікно: Реєстрація в гру «Сапер».

Тут є кнопки повернутися назад і закрити застосунок, перейти у гру, побачити рейтинг гравців та поле для вводу псевдоніму.

6 вікно: Рейтинг гравців «Сапер».

Тут розміщені кнопки повернутися назад і закрити застосунок, поле з псевдонімами гравців.

7 вікно: Гра «Сапер».

Тут розміщена віртуальна цифрова клавіатура, відображається приклад і поле, куди вписати відповідь, кнопка очищення поля для відповіді, рахунок гри та час, кількість спроб, що залишилися. Також є кнопки почати гру, перевірити чи правильна відповідь, повернутися назад і закрити застосунок.

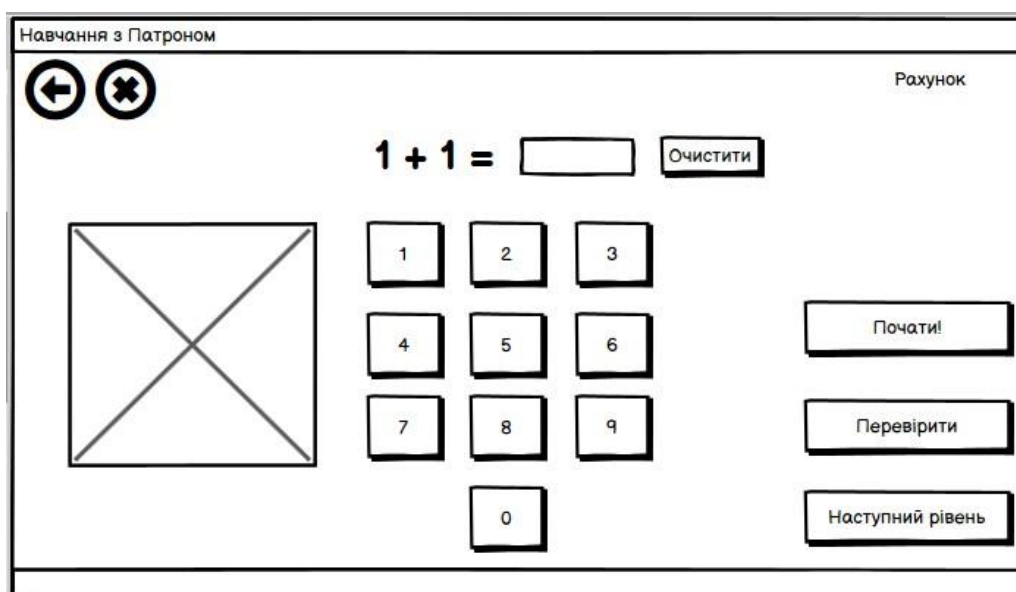
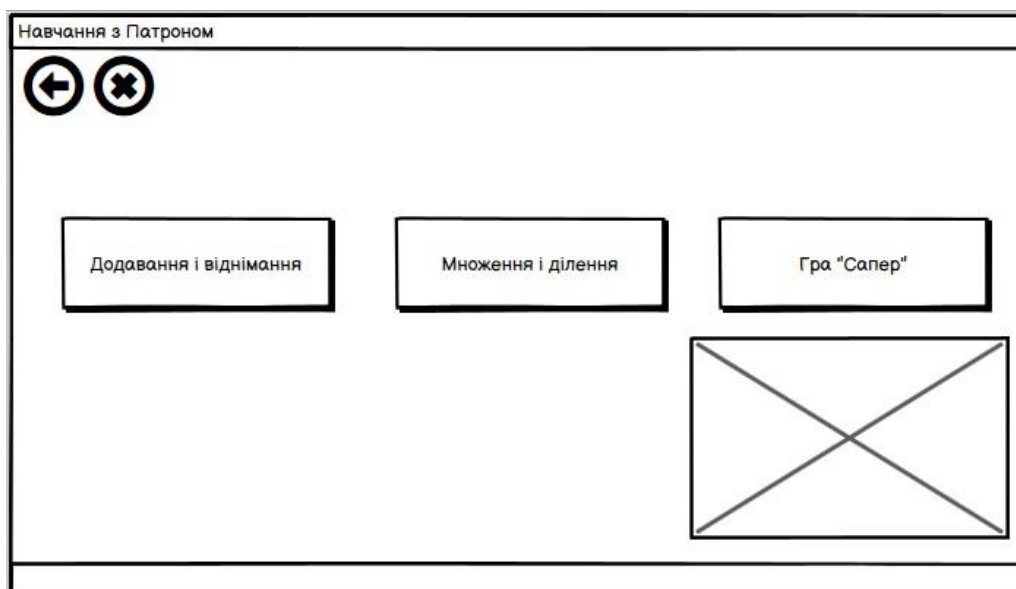
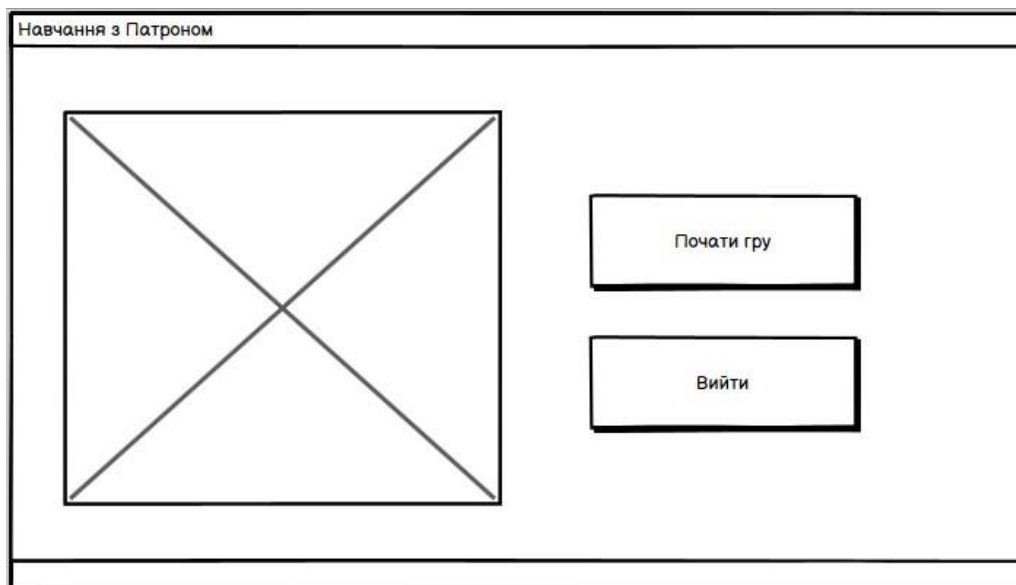
Нефункціональні вимоги:

Мова інтерфейсу: українська.

Вимоги до ПЗ для запуску програми: лише для операційних системи Windows.

База даних: Microsoft SQL Server.

Використовуючи balsamiq.com для кожної сторінки застосунку створили wireframes:



Навчання з Патроном

←

✖

Рахунок

1 * 1 =

Очистити

1

2

3

4

5

6

7

8

9

0

Почати!

Перевірити

Наступний рівень

Навчання з Патроном

←

✖

Введіть псевдонім

До роботи!

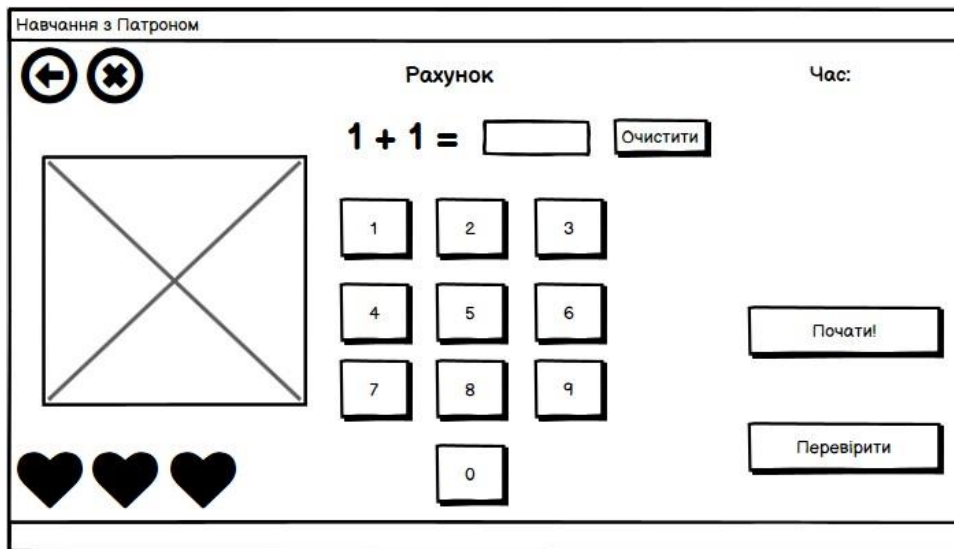
Рейтинг

Навчання з Патроном

←

✖

Item One
Item Two
Item Three



Usecase діаграми, що може робити кожен тип юзера з програмою:

