

Wireframe Mockup, GUI Planning

Katicak Csoport

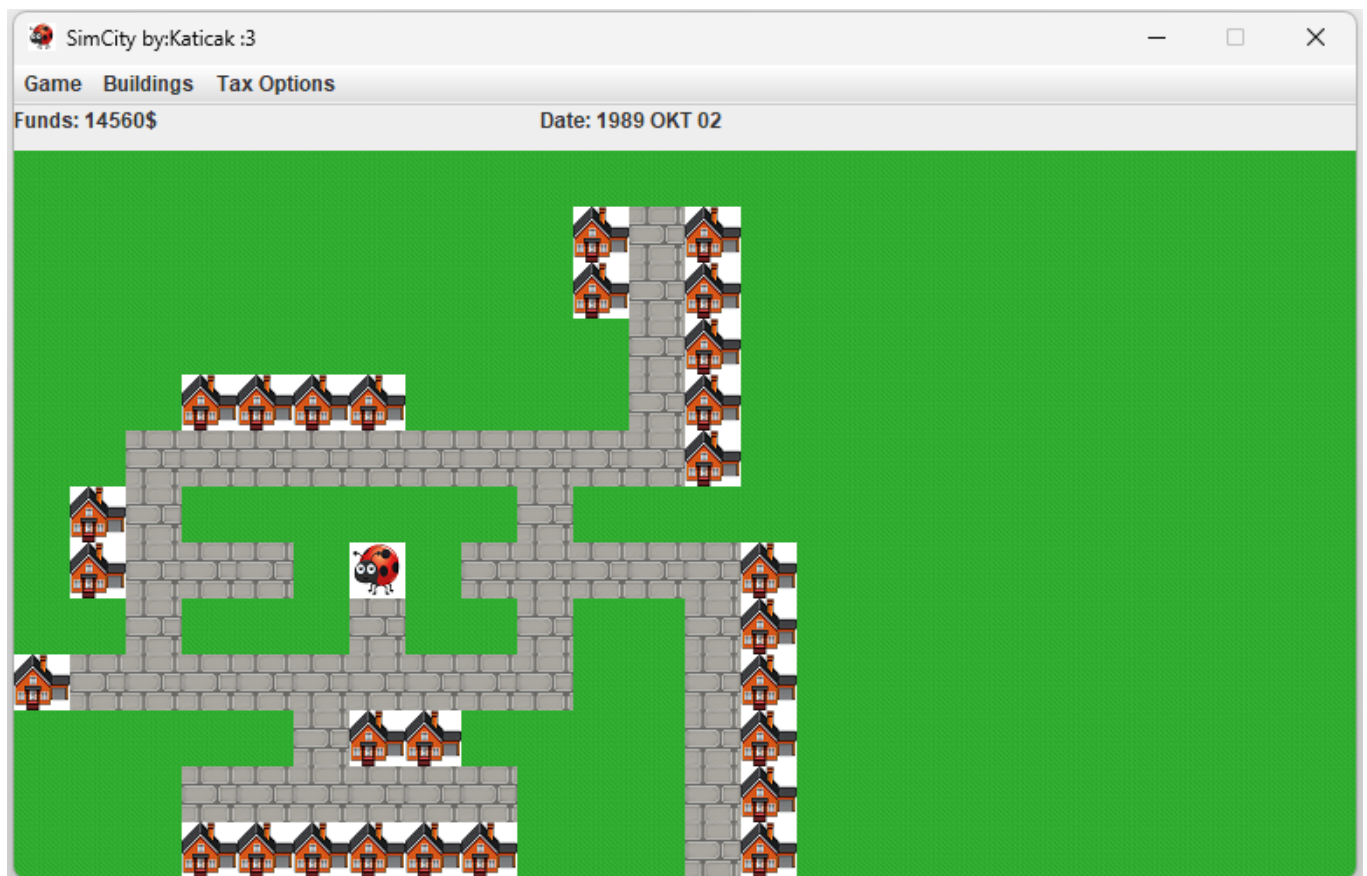


A tervben megjelenő képek csak minták, nem a végleges állapotot tükrözik.

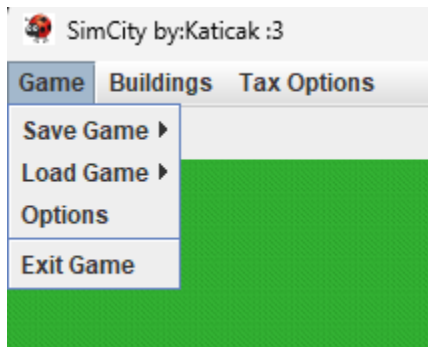
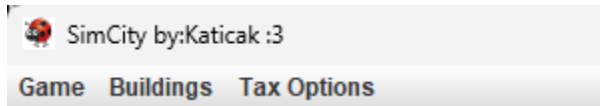
Főablak:

A megjelenést és a GUI vezérlést, a JAVA JSwing osztály elemeinek segítségével valósítjuk meg.

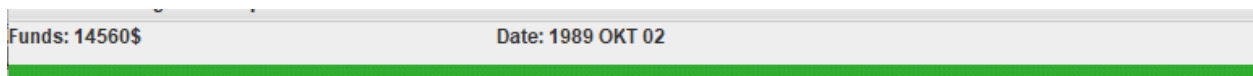
A felhasználó a játéklap megjelenésekor egy Java felületet lát, amin egy JMenuBar, egy JLabel és egy kezdetben 768*448 pixel méretű JFrame jelenik meg. A JFrame-re festjük le az éppen megjelenő 32*32 pixel méretű forrásképeket, melyek egy 24*14 méretű matrix-on tudnak megjeleníteni.



A menüsorból érhetők el a játék főbb beállításai, mentés és betöltés funkciók, és a játékot vezérlő elemek is, amikkel a felhasználó majd képes lesz irányítani a várost. Mint zónákat létrehozni, épületeket építeni, adó funkciókat stb.



Ezen kívül egy időzítő által folyamatosan frissített JLabelen tudja majd követni a felhasználó a legfontosabb információkat a városról, mint a dátum.



A JFrame pedig, a város megjelenéséért felel, és a játékos egér mozgásait és kattintásait figyelve, a GUI része is.



Pop-up ablakok:

A felhasználó információt szerezhet egy játékelemről, arra rákattintva a framen.

Ezek az információk egy új, felugró ablakban jelennek meg, melyeken egy JFrame lesz és egy OK gomb.

Egy szövegdobozban fognak megjelenni a játékelemhez tartozó információk.

Például egy lakóövezetre kattintva a játékos megtudhatja annak a populációját, a teljes befogadható populációt, vagy a zóna boldogság-mutatóját.