

Graphic Novel Game

RAPORT DE PROIECTARE

Echipa nr. ...
Ifrim Marius
Stefan Slevoaca
Cojocaru Alex
Luca Iov
Tapirdea Alexandru

Cuprins

1. Scopul aplicației.....	3
2. Aria de acoperire a aplicației	3
3. Perspectiva funcțională.....	3
4. Modelul de date	3
Jocul fiind de tip graphic novel, baza de data este structurata astfel incat sa reflecte acest fapt. Astfel, entitatile, clasele si elementele functionale vor fi facute dupa un singur sablon simplu. Fiecare cadru al jocului (n) este o imagine statica cu text, audio si o legatura arborescenta cu toate cadrele posibile de tip n+1. Un cadru este entitatea de baza care este transmis si prelucrat in functie de ce face userul.	
5. Perspectiva structurală	3
6. Perspectiva comportamentală.....	3
7. Perspectiva fizică.....	4
8. Perspectiva de dezvoltare	4
9. Contribuția echipei	4

1. Scopul aplicației

Aplicatia este un joc destinat in principal oamenilor cu dezabilitati care vor sa aiba o experienta de gaming de tip ‘choose your own adventure’. Aplicatia va folosi tehnici de prelucrare a limbajului natural pentru a face jocul accesibil persoanelor cu diverse dezabilitati, pe langa elementele standard ale unui astfel de joc.

2. Aria de acoperire a aplicației

Aplicatia este un joc destinat unui public larg. Desi conceptia este in principal pentru oameni cu dezabilitati, jocul este destinat oricui este interesat de stilul ‘choose your own adventure’. Singurul element essential al jocului este distractia pe care o poate oferi diverselor grupuri de oameni. Jocul nu este un mesaj politic sau ceva care ar putea fi folosit in alt scop decat distractie.

3. Perspectiva funcțională

Perspectiva funcțională descrie modul în care sunt implementate specificațiile funcționale în interfața aplicației. Se vor folosi fluxuri de interfață (wireframes), în care sunt reprezentate ecranele (elementele de interfață care sunt conținute în fiecare ecran), precum și tranziții între ecrane. Acestea pot fi proiectate pe hârtie și/sau folosind unelte software specializate.

Referință: <http://sixrevisions.com/user-interface/website-wireframing/>

4. Modelul de date

Jocul fiind de tip graphic novel, baza de data este structurata astfel incat sa reflecte acest fapt. Astfel, entitatile, clasele si elementele functionale vor fi facute dupa un singur sablon simplu. Fiecare cadru al jocului (n) este o imagine statica cu text, audio si o legatura arborescenta cu toate cadrele posibile de tip n+1. Un cadru este entitatea de baza care este transmis si prelucrat in functie de ce face userul.

5. Perspectiva structurală

Jocul este creat dupa un model de data simplu. Jocul va fi web-based si jucabil din browser. Exista o baza de data si un server care gestioneaza elementele necesare pentru a fi afisate pe ecran. Interfața pe care o vede userul va fi generata in conformitate cu elementele servite de la server. Inputul user-ului este transmis prin interfata la server unde este prelucrat. Dupa aceasta prelucrare, serverul cere elementele necesare bazei de date, pe care apoi le prelucreaza si le trimite userului. In esenta, aplicam un stil de tip MVC pentru a crea un joc interactiv.

6. Perspectiva comportamentală

In mod practic, userul vede in fata un cadru care ii permite sa aleaga mai multe optiuni care ii sunt ascunse. Userul trebuie sa vorbeasca pentru a alege o cale de actiune. In

funcție de acțiunea pe care o alege userul, se poate schimba cadrul sau i se poate cere o reitereare a alegerii, în cazul în care nu a fost înțeleasă de către aplicație. Jocul se termină o dată ce userul a ajuns într-un cadru final.

7. Perspectiva fizică

Jocul se va comporta ca o aplicație web, motiv pentru care o conexiune la internet este necesară. Datele vor fi păstrate într-o bază de date și prelucrate de un server. Userul va interacționa cu aplicația prin intermediul browserului.

8. Perspectiva de dezvoltare

Perspectiva de dezvoltare descrie modul în care urmează să ajungem la aplicație. Această perspectivă trebuie să conțină:

- a. Descompunerea pe componente de dezvoltare, folosind user stories
- b. Estimarea efortului de dezvoltare a componentele
- c. Alocarea componentelor membrilor echipei de Dezvoltare
- d. Împărțirea perioadei de dezvoltare în iterații de 1-2 săptămâni și stabilirea obiectivelor concrete pentru fiecare
- e. Planificarea componentelor de dezvoltare pe iterații, astfel încât fiecare iterație să aibă obiective concrete, care să fie demonstrabile în aplicație la sfârșitul iterației.

9. Contribuția echipei

Contribuția fiecărui membru al echipei la realizarea analizei aplicației, pe capitole sau subcapitole din Raportul de proiectare.