|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Data modyfikacji | Wersja | Opis zmian | Autor |
| 10.01.2019 | .001 | Stworzenie pliku | Paweł Butkiewicz |
|  |  |  | Paweł Rozpłochowski |

**Analityk – dokumentacja**

**Opis użycia aplikacji:**

- klient gra z przyjaciółmi w grę mającą na celu przeglądanie zdjęć i jednomyślnym stwierdzeniu czy na zdjęciu znajduję się kot czy nie

- obsługiwane będą wyłącznie zdjęcia (nie GIFy, filmiki)

- program będzie używany wyłącznie w przypadku zawiłych, nieoczywistych zdjęć, w przypadku niejednogłośnego werdyktu

- przykładowa rozgrywka:

* W ciągu 15 minut gracze oglądają około 30 zdjęć
* Program ma zostać użyty maksymalnie w 5 przypadkach na jedną rozgrywkę
* Osoby, które „przegrają” mają za zadanie wykonać określone prace domowe (np. zmywanie naczyń)

**Wymagania klienta:**

- celem aplikacji jest jedynie rozwiązanie konfliktu (nie jest istotne czy na zdjęciu rzeczywiście znajduje się kot)

- program ma sprawiać wrażenie profesjonalnej maszyny (ewentualna losowość ma być dobrze zamaskowana przed pozostałymi graczami)

- klient nie chce mieć wpływu na wynik działania programu

- efektem działania aplikacji ma by komunikat pozytywny – w przypadku „znalezienia” kota lub negatywny – w przeciwnym wypadku (np. ramka z napisem jest kot / nie ma kota)

- pozytywny werdykt musi być poparty głosem miauczącego kota

- komunikaty muszą być duże i wyraźnie (przyjaciółka klienta – Mariola – posiada poważną wadę wzroku i jest nieufna w stosunku do współgraczy)

- klient oczekuje animacji działania programu – oczekiwania (np. kręcące się kółeczko / klepsydra)

- użytkujący nie zamierza korzystać z myszki w trakcie gry (program powinien być uruchamiany za pomocą skrótu klawiszowego)

- priorytetem jest przede wszystkim łatwość obsługi aplikacji

- interfejs ma automatycznie zmieniać tryb dzienny i nocny (jak flux) – opcjonalnie

**Specyfikacja sprzętu klienta:**

**-** klient używa systemu Windows 7

- domyślną przeglądarką, której używa jest Opera