

DOKUMENT PROJEKTU

Wersja dokumentu: 1.1

Data utworzenia: 2.04.2025

Data ostatniej aktualizacji: 2.04.2025

Gra internetowa Codenames

Scrum: Backlog produktu

Redaktor: Agata Domasik

Współautorzy: Zuzanna Nowak
Adam Chabraszewski
Jakub Walasik

Liczba stron: 12



1	Wprowadzenie - o dokumencie	5
1.1	Cel dokumentu	5
1.2	Odbiorcy	5
2	Backlog produktu	7
2.1	O projekcie i produkcji	7
2.2	Persony użytkowników	7
2.3	Scenariusz użycia produktu	8
2.4	Backlog Produktu	9
2.5	Kryteria akceptacji	10
2.6	Definicja ukończenia	12

Wprowadzenie - o dokumencie

1.1 Cel dokumentu

Celem zadania jest opisanie produktu wytwarzanego w ramach projektu. Produkt przybliżany jest poprzez biznesowy scenariusz jego użycia, z którego następnie wywodzone są cechy produktu dokumentowane w backlogu produktu z priorytetami.

1.2 Odbiorcy

- Dr inż. Jakub Miler - prowadzący przedmiot *Realizacja projektu informatycznego*,
- Dr inż. Katarzyna Łukasiewicz - prowadzący zajęcia projektowe,
- Katedra Inżynierii Oprogramowania,
Wydział Elektroniki, Telekomunikacji i Informatyki,
Politechnika Gdańska,
- Członkowie zespołu projektowego:
 - Zuzanna Nowak, 193165 - kierownik projektu
 - Agata Domasik, 193577
 - Jakub Walasik, s193650
 - Adam Chabraszewski, s193373

2.1 O projekcie i produkcji

Gra Codenames to cyfrowa adaptacja popularnej gry towarzyskiej, w której gracze podzieleni na dwie drużyny próbują odgadnąć słowa na planszy na podstawie podpowiedzi od swojego kapitana. Wersja komputerowa umożliwia rozgrywkę online z innymi graczami oraz wprowadza nowe funkcje, takie jak lobby i komunikacja głosowa.

2.2 Persony użytkowników

1. Kasia, 28 lat, fanka gier planszowych

- Wiek: 28 lat
- Zawód: Pracuje jako grafik w agencji reklamowej w Krakowie
- Styl życia: Towarzyska, lubi spotkania ze znajomymi, szczególnie przy planszówkach i winie.
- Problemy:
 - Coraz trudniej zorganizować spotkania na żywo ze względu na pracę i obowiązki znajomych.
 - Brakuje jej wygodnej platformy do grania w planszówki online z bliskimi.
 - Frustrują ją skomplikowane interfejsy aplikacji
- Potrzeby i oczekiwania:
 - Intuicyjna, estetyczna i łatwa w obsłudze platforma.
 - Możliwość tworzenia prywatnych gier z hasłem, tylko dla zaproszonych znajomych.
 - Wbudowany czat głosowy, by można było swobodnie rozmawiać podczas gry – jak przy stole.

2. Piotr

- Wiek: 19 lat
- Zawód: Student informatyki na Politechnice Wrocławskiej
- Styl życia: Spędza dużo czasu przy komputerze – zarówno ucząc się, jak i grając. Lubi techniczne nowinki, streamuje gry od czasu do czasu.
- Problemy:
 - Trudno mu znaleźć godnych przeciwników w planszówki online.
 - Brakuje mu motywacji do grania, gdy nie ma systemu postępu.
- Potrzeby i oczekiwania:
 - Szybkie i sprawne publiczne lobby, gdzie łatwo znajdzie grę bez czekania.
 - System rankingowy i statystyki, by móc śledzić progres i porównywać się z innymi.
 - Wbudowany czat tekstowy – przydatny do komunikacji z innymi graczami, zwłaszcza przy grach drużynowych lub z losowymi przeciwnikami.

2.3 Scenariusz użycia produktu

1. Kasia organizuje grę ze znajomymi w prywatnym lobby

Kasia chce spędzić wieczór z przyjaciółmi, ale nie mogą się spotkać osobiście. Postanawia zorganizować rozgrywkę online w Codenames.

- Loguje się do gry, wybierając logowanie przez e-mail.
- Tworzy prywatne lobby, nadając mu nazwę i ustawiając hasło dostępu.
- Znajomi wyszukują lobby i dołączają do gry, wpisując hasło.
- Wszyscy uczestnicy włączają czat głosowy, aby móc swobodnie się komunikować.
- Drużyny decydują, kto zostanie kapitanem.
- Gra rozpoczyna się, a drużyny na zmianę próbują odgadnąć hasła na planszy.
- Po zakończonej rozgrywce pokazują statystyki – ilość słów odgadniętych przez drużyny.

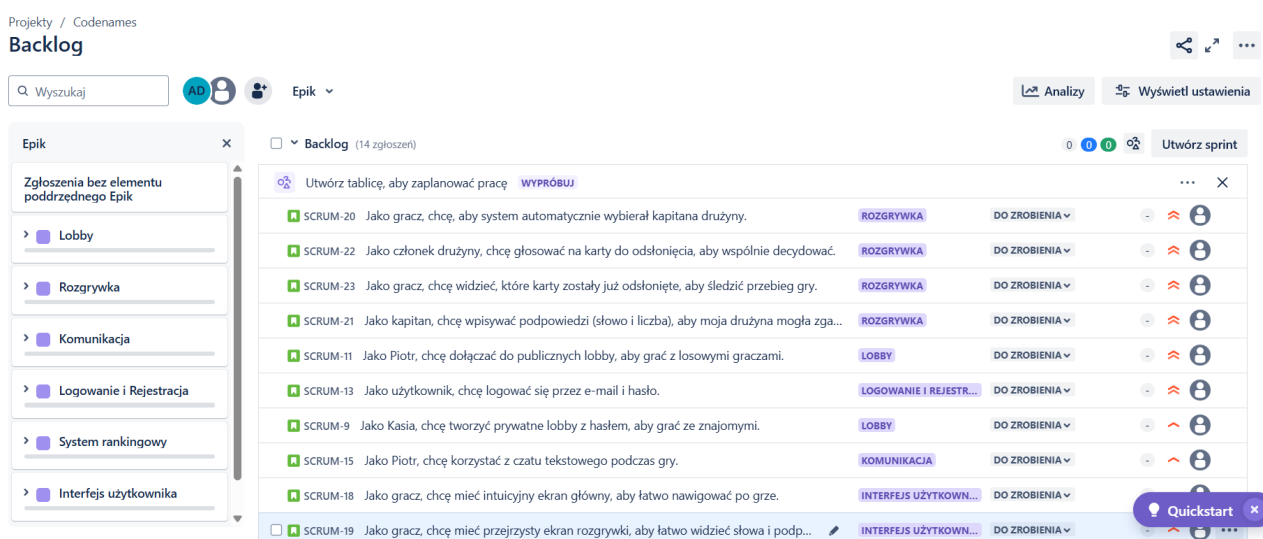
2. Piotr dołącza do publicznego lobby i rywalizuje z nieznajomymi

Piotr ma wolny wieczór i chce zagrać w Codenames, ale nie ma grupy do wspólnej gry. Decyduje się dołączyć do publicznego lobby.

- Loguje się do gry, korzystając z konta Google.
- Wybiera publiczne lobby, do którego chce dołączyć
- System automatycznie przypisuje go do drużyny
- Gra rozpoczyna się, a Piotr zostaje kapitanem swojej drużyny.
- Wpisuje odpowiedź składającą się z jednego słowa i liczby, a jego drużyna próbuje odgadnąć słowa.

- W trakcie rozgrywki Piotr korzysta z czatu tekstowego, aby komunikować się z drużyną.
- Po zakończonej grze otrzymuje punkty rankingowe i sprawdza swoje miejsce w tabeli liderów.

2.4 Backlog Produktu



Rysunek 2.1: Lista elementów backlogu

Lista elementów backlogu jest posortowana według priorytetów:

- **Bardzo wysoki** – kluczowe dla podstawowego działania gry.
- **Wysoki** - ważne, ale nie blokujące działania gry.
- **Średni** – dość ważne dla pewnych grup użytkowników
- **Niski** – funkcjonalności dodatkowe, możliwe do dodania później.

2.5 Kryteria akceptacji

Backlog (Widoczne: 4 z 14 zgłoszeń)

0 0 0 Utwórz sprint

Identyfikator	Opis	Status	Przypisano
SCRUM-21	Jako kapitan, chcę wpisywać podpowiedzi (sł...	DO ZROBIENIA...	
SCRUM-9	Jako Kasia, chcę tworzyć prywatne lobby z ha...	DO ZROBIENIA...	
SCRUM-15	Jako Piotr, chcę korzystać z czatu tekstoweg...	DO ZROBIENIA...	
SCRUM-10	Jako użytkownik, chcę logować się przez Go...	DO ZROBIENIA...	

+ Utwórz zgłoszenie

SCRUM-4 /
SCRUM-15

Opis

Kryteria akceptacji:

- Gracze (oprócz kapitanów) mogą wysyłać wiadomości na czacie.
- Wiadomości wyświetlają się w czacie wraz z nazwą użytkownika autora.
- System wyświetla chat w panelu obok planszy.
- Po zakończeniu gry chat zostaje wyczyszczony.

Rysunek 2.2: Kryteria akceptacji dla funkcjonalności *wysyłanie podpowiedzi*

Backlog (Widoczne: 4 z 14 zgłoszeń)

0 0 0 Utwórz sprint

Identyfikator	Opis	Status	Przypisano
SCRUM-21	Jako kapitan, chcę wpisywać podpowiedzi (sł...	DO ZROBIENIA...	
SCRUM-9	Jako Kasia, chcę tworzyć prywatne lobby z ha...	DO ZROBIENIA...	
SCRUM-15	Jako Piotr, chcę korzystać z czatu tekstoweg...	DO ZROBIENIA...	
SCRUM-10	Jako użytkownik, chcę logować się przez Go...	DO ZROBIENIA...	

+ Utwórz zgłoszenie

SCRUM-3 /
SCRUM-21

Opis

Kryteria akceptacji:

- Kapitan może wpisać podpowiedź zawierającą jedno słowo i liczbę.
- System sprawdza poprawność podpowiedzi (tylko jedno słowo i liczbą).
- Podpowiedź jest wyświetlana wszystkim członkom drużyny.
- Po wpisaniu podpowiedzi kapitan nie może jej zmienić.

Rysunek 2.3: Kryteria akceptacji dla funkcjonalności *lobby prywatne*

Backlog (Widoczne: 4 z 14 zgłoszeń)

0 0 0 Utwórz sprint

Identyfikator	Opis	Status	Przypisano
SCRUM-21	Jako kapitan, chcę wpisywać podpowiedzi (sł...	DO ZROBIENIA...	
SCRUM-9	Jako Kasia, chcę tworzyć prywatne lobby z ha...	DO ZROBIENIA...	
SCRUM-15	Jako Piotr, chcę korzystać z czatu tekstoweg...	DO ZROBIENIA...	
SCRUM-10	Jako użytkownik, chcę logować się przez Go...	DO ZROBIENIA...	

+ Utwórz zgłoszenie

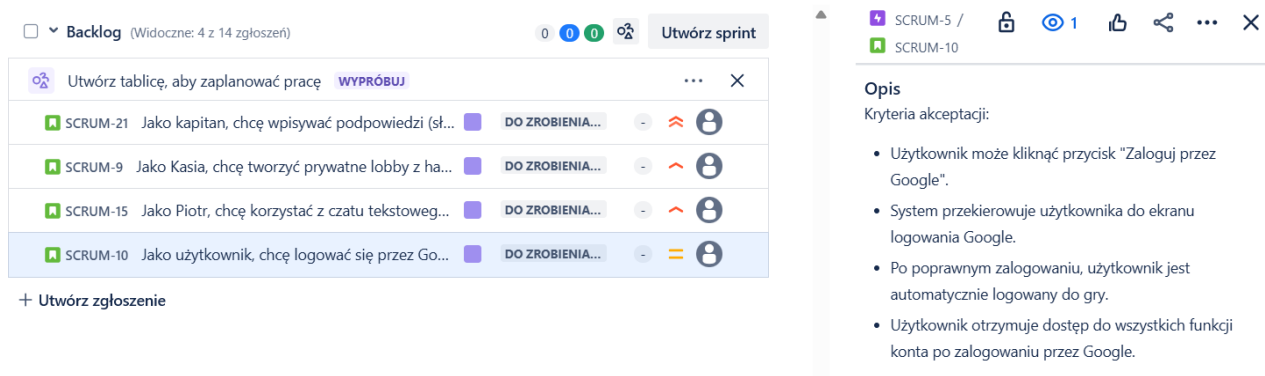
SCRUM-2 /
SCRUM-9

Opis

Kryteria akceptacji:

- Użytkownik może utworzyć lobby, podając jego nazwę oraz maksymalną liczbę graczy (minimum 4).
- System automatycznie ustawia hasło dostępu.
- Inni gracze mogą wyszukać lobby i dołączyć po wpisaniu poprawnego hasła.
- Host może rozpocząć grę tylko po dołączeniu minimalnej liczby graczy.
- Lobby działa stabilnie i nie rozłącza graczy.

Rysunek 2.4: Kryteria akceptacji dla funkcjonalności *czat tekstowy*



Rysunek 2.5: Kryteria akceptacji dla funkcjonalności *autentykacja Google*

Ogólne kryteria akceptacyjne:

- **Stabilność i działanie podstawowych funkcji** - gra działa bezawaryjnie, wszystkie podstawowe funkcje gry działają zgodnie z założeniami
- **Interfejs użytkownika (UI/UX)** - Interfejs jest zgodny z projektem i intuicyjny. Wszystkie komunikaty, etykiety i opcje są w pełni przetłumaczone i poprawne językowo.
- **Bezpieczeństwo** - wszystkie dane użytkowników (np. loginy, hasła, dane osobowe) są odpowiednio zabezpieczone, zaimplementowane są odpowiednie środki ochrony przed atakami typu SQL injection, XSS, CSRF itp.
- **Wydajność** - gra działa płynnie, nawet w przypadku dużej liczby graczy, czas ładowania gry jest akceptowalny (poniżej 3 sekund).
- **Testy** - produkt przeszedł wszystkie testy (testy jednostkowe, integracyjne, funkcjonalne, UX), testy manualne zostały przeprowadzone z udziałem użytkowników docelowych
- **Zgodność z wymaganiami biznesowymi** - wszystkie user stories zostały zrealizowane i zaakceptowane przez interesariuszy.
- **Dokumentacja** - cała dokumentacja (techniczna, użytkowa) jest dostępna i aktualna.

2.6 Definicja ukończenia

1. Wykonanie wszystkich wymaganych zadań - wszystkie funkcje opisane w user story zostały zaimplementowane zgodnie z wymaganiami
2. Przeprowadzenie testów - testy jednostkowe, integracyjne, funkcjonalne, UI/UX, wydajnościowe
3. Przegląd kodu - Kod przeszedł proces przeglądu kodu przez co najmniej jednego członka zespołu (code review).
4. Zatwierdzenie przez interesariuszy: zatwierdzono, że funkcjonalność działa zgodnie z wymaganiami.
5. Utworzenie dokumentacji
6. Gotowość do wdrożenia

