

Špecifikácia zadania a užívateľských požiadaviek ITU 2021/2022

Zuzana Hrkľová - xhrklo00
Jakub Vaňo - xvanoj00
Kateřina Cibulcová - xcibul12

Návrh č.1

Hra Námorná bitka

Téma vybraná na základe záľuby hrania danej hry a možnosti ju zlepšiť.

Aplikácia na zlepšenie

fyzická stolná hra - zaberá veľa miesta, vyžaduje si oboch hráčov vedľa seba, človek by ju musel nosiť so sebou, aby ju mal vždy pre prípad pri sebe, možnosť ľudskej chyby pri vyhodnocovaní ťahu

web/aplikácia - jednoduchý vzhľad, bez možnosti jeho obmeny, rýchlo omrzí, nemožnosť zmeniť počet lodí alebo veľkosť hracej plochy, otravné reklamy

Typický užívateľ

Každý kto vyhľadáva časovo nenáročnú spoločenskú hru, či už na odreagovanie od práce/školy, spríjemnenie čakania na autobus, cesty vlakom alebo len prosté zahnanie nudy.

Použitie

Hra pre dvoch hráčov. Na začiatku hry si každý hráč vyberie pozície svojich lodí. Následne sa hráči striedajú snažia trafiť protivníckove lode na hracej ploche.

Potenciálne zmeny

Zlepšenie grafiky, väčšia rozmanitosť lodí a hracích plôch, možnosť bonusov v hre.

Návrh č.2

Hra Pexeso

Téma návrhu bola vybraná na základe diskusie so synovcom, ktorý rád hráva stolné hry a skúša aj jednoduché hry na internete.

Aplikácia na zlepšenie

stolná hra - vyžaduje dostatok priestoru na rozloženie pexesových obrázkov, pokiaľ si chce človek skrátiť voľnú chvíľu napríklad pri cestovaní, musí hru mať po ruke

webová hra - väčšina aplikácií v českom jazyku je užívateľsky neprívetivá - neprehľadná, prekombinovaná, po vizuálnej stránke nie je príliš dobre spracovaná, neumožňuje hru pre dvoch hráčov cez web

Typický užívateľ

Skôr deti a mladší užívatelia, ktorí si radi formou jednoduchej hry oddýchnu od školských povinností a majú dostatok voľného času, ktorý radi trávia na internete.

Použitie

Hráči postupne otáčajú obrázky po dvoch a snažia sa nájsť zhodné dvojice obrázkov. Kľúčom hry je zapamätať si rozloženie jednotlivých obrázkov, aby hráč získal čo najviac dvojíc.

Potenciálne zmeny

Prehľadnejšia a jednoduchšia vizuálna podoba hry, možnosť hry dvoch hráčov cez web.

Návrh č.3

Hra Maľované krížovky

Téma návrhu bola inšpirovaná babkou, ktorá rada spestruje svoje dni maľovaním krížoviek.

Aplikácia na zlepšenie

papierová verzia - zle sa opravuje, nie je vždy poruke

mobilné aplikácie - obsahujú veľa reklám, väčšie krížovky sú zväčša ťažko ovládateľné

Typický užívateľ

Osoba, ktorá si rada cibrí logické zmýšľanie a vyhľadáva pohodu a relax. Typická cieľová skupina sú najmä starší ľudia s množstvom voľného času.

Použitie

Používateľ si vyberie obrázok, a snaží sa ho správne vyplniť podľa čísel na okraji.

Potenciálne zmeny

Ľahšie narábanie s aplikáciou pri väčších obrázkoch, možnosť vytvoriť si vlastný obrázok a posilať si vytvorené obrázky navzájom medzi priateľmi, farebné obrázky.

Vybraný návrh zadania: Námorná bitka

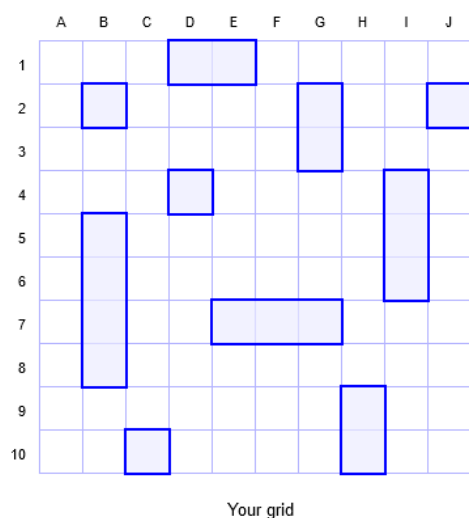
Dôvod výberu

Najväčší potenciál a očakávaná popularita tejto hry v rôznych vekových kategóriách.

Analýza a potreby používateľa

Človek v práci/škole, ktorý má veľa povinností a má záujem o jednoduché hry na internete, ktoré vie hrať aj popri škole/práci kdekoľvek. Vďaka nim sa vie odreagovať od starostí reálneho života.

Súčasný návrh



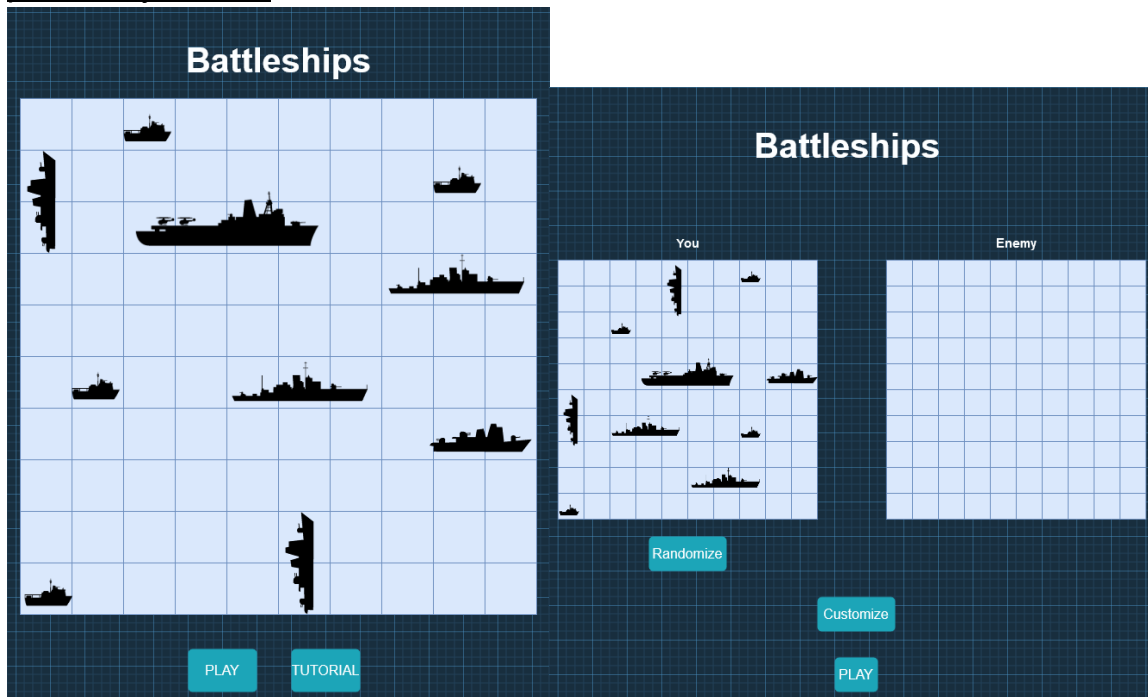
V súčasnom návrhu vie užívateľ posúvať svoje lode a hrať proti náhodnému protivníkovi alebo pomocou linku s kamarátom. Pri hre s kamarátom má možnosť výberu medzi klasickým rozostavením lodí alebo tzv. ruským. Počas hry sa zásah zobrazí červeným krížom a miss bodkou. Hra končí keď jeden z hráčov úspešne zničí všetky protivníkové lode.

Návrh zadania

Nové riešenie umožní používateľovi, meniť veľkosť a vzhľad lodí rovnako ako aj hracej plochy. Zlepšenie vizuálnej podoby hry. Predĺženie záujmu hrať túto hru. Jednoduchý tutoriál pre začiatočníkov.

Návrh riešenia

predbežný nákres:



Frontend - Webová aplikácia(React, Javascript, HTML, css)

Backend - SQL databáza, python a flask framework pre API