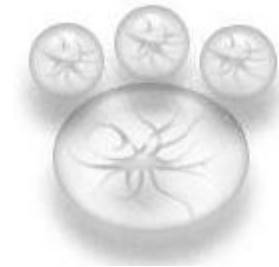

Akademia Górniczo Hutnicza
Wydział Fizyki i Informatyki Stosowanej
Inżynieria oprogramowania
2012/2013



Zespół projektowy:
Kamil Gzyl
Roksana Gamziuk
Piotr Barnuś

RISK

Projekt interfejsu

Wersja 1.1

RISK	Wersja: 1.1
Projekt interfejsu	Data: 17.01.2013
PI_1	

Historia zmian

Data	Wersja	Opis	Autor
12.01.2013	1.0	Wersja pierwsza interfejsu	Roksana Gamziuk
17.01.2013	1.1	Dodanie kolejnych okien	Roksana Gamziuk

RISK	Wersja: 1.1
Projekt interfejsu	Data: 17.01.2013
PI_1	

Spis treści

1.	Wprowadzenie	5
1.1	Cel	5
1.2	Zakres	5
1.3	Pojęcia	5
1.4	Odniesienia	5
1.5	Streszczenie	5
2.	Okna główne	6
2.1	Pierwsze okno dialogowe - menu	6
2.1.1	Cel	6
2.1.2	Obiekty i akcje	6
2.1.3	Właściwości	6
2.1.4	Zrzut ekranu	6
2.2	Plansza gry	7
2.2.1	Cel	7
2.2.2	Obiekty i akcje	7
2.2.3	Właściwości	7
2.2.4	Zrzut ekranu	7
3.	Okna drugorzędne: okna właściwości	8
3.1	Menu z ilością wojsk	8
3.1.1	Cel	8
3.1.2	Obiekty i akcje	8
3.1.3	Właściwości	8
3.1.4	Zrzut ekranu	8
4.	Okna drugorzędne: Pozostałe	9
4.1	Okno graczy	9
4.1.1	Cel	9
4.1.2	Obiekty i akcje	9
4.1.3	Właściwości	9
4.1.4	Zrzut ekranu	9
4.2	Ilość wojsk do wykorzystania	10
4.2.1	Cel	10
4.2.2	Obiekty i akcje	10
4.2.3	Właściwości	10
4.2.4	Zrzut ekranu	10
4.3	Faza gry	11
4.3.1	Cel	11
4.3.2	Obiekty i akcje	11
4.3.3	Właściwości	11
4.3.4	Zrzut ekranu	11
4.4	Rzut kośćmi	12
4.4.1	Cel	12
4.4.2	Obiekty i akcje	12
4.4.3	Właściwości	12
4.4.4	Zrzut ekranu	12

RISK	Wersja: 1.1
Projekt interfejsu	Data: 17.01.2013
PI_1	

4.5	Wymiana kart Ryzyka	13
4.2.1	Cel	13
4.2.2	Obiekty i akcje	13
4.2.3	Właściwości	13
4.2.4	Zrzut ekranu	13
5.	Kolejność przeglądania	14

RISK	Wersja: 1.1
Projekt interfejsu	Data: 17.01.2013
PI_1	

Projekt interfejsu

1. Wprowadzenie

Celem tego dokumentu jest zaprezentowanie interfejsu gry Ryzyko. W poniższych punktach omówiony zostanie graficzny interfejs użytkownika. Dokument ten wyjaśni, co dokładnie gracz zobaczy na ekranie i jak powinien z tego korzystać.

1.1 Cel

Przedstawienie interfejsu gry Ryzyko.

1.2 Zakres

Projekt interfejsu odnosi się do całej gry, do wszystkiego, co możemy w niej zobaczyć.

1.3 Pojęcia

Wszystkie pojęcia użyte w niniejszym dokumencie, zostały wytłumaczone w dokumencie *Słownik ver. 1.1*

1.4 Odniesienia

Słownik.

1.5 Streszczenie

Dalsza część dokumentu zawiera szczegółowy opis wszystkich interfejsów gry Ryzyko i ich właściwości.

Przedstawione zostały wszystkie okna dialogowe, a także opcje w nich zawarte, wraz ze szczegółowym opisem ich przeznaczenia.

RISK	Wersja: 1.1
Projekt interfejsu	Data: 17.01.2013
PI_1	

2. Okna główne

2.1 Menu główne

2.1.1 Cel

Menu główne jest pierwszym oknem dialogowym, jakie zobaczy użytkownik po uruchomieniu gry. Okno to odpowiada za główne ustawienia użytkownika i samej gry. Okno to ma pomóc użytkownikowi w rozpoczęciu gry i doborze odpowiednich ustawień.

2.1.2 Obiekty i akcje

Menu główne zawiera kilka obiektów:

- Przycisk dostępności gracza, w którym możemy zdecydować, czy chcemy, dodać gracza do rozgrywki.
- Pole tekstowe, w którym wpisujemy nazwę gracza.
- Pole wyboru koloru gracza, w którym wybieramy jakim kolorem będzie użytkownik grał.
- Przycisk Do boju!, który rozpoczyna rozgrywkę.
- Przycisk Zamknij, który kończy działanie gry.

2.1.3 Właściwości

2.1.3.1 Pozycja

Menu główne wyświetla się na środku ekranu użytkownika. Nie można go zminimalizować, ani przesunąć.

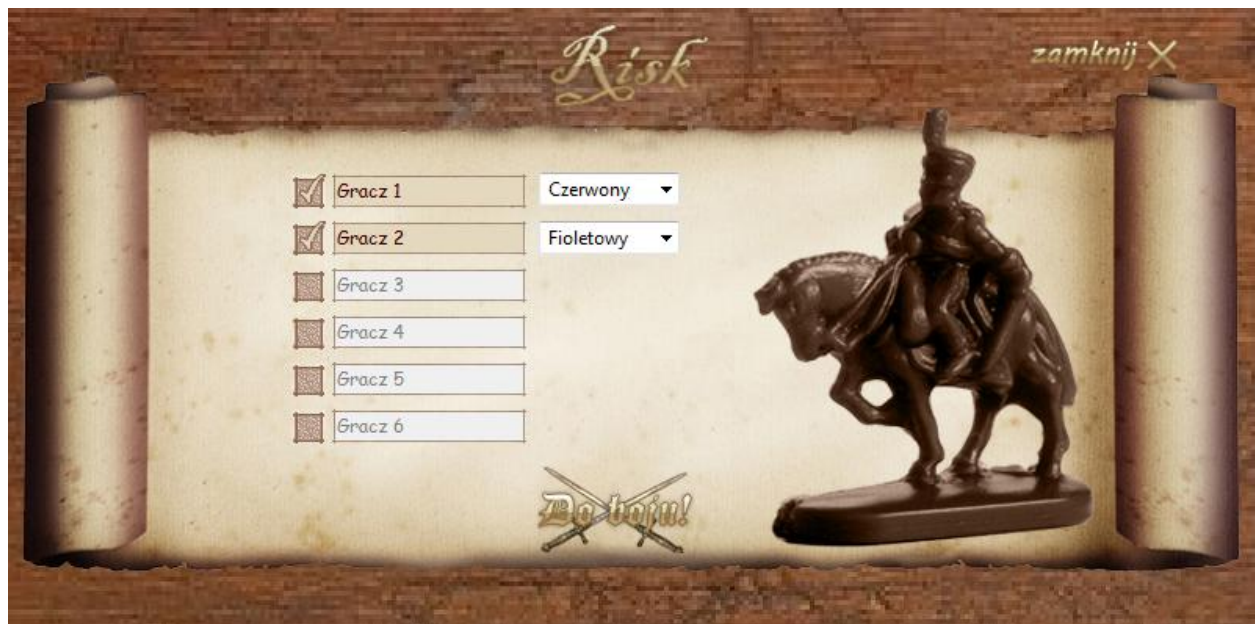
2.1.3.2 Rozmiar

Rozmiar okna jest stały i nie można go zmienić.

2.1.3.3 Kształt

Standardowe okno systemowe w kształcie prostokąta.

2.1.4 Zrzut ekranu



RISK	Wersja: 1.1
Projekt interfejsu	Data: 17.01.2013
PI_1	

2.2 Plansza gry

2.2.1 Cel

Plansza gry przedstawia mapę świata, na której będzie rozgrywać się gra. Uczestnik może wybrać tu obszar, przemieszczać wojska, atakować obcą armię i dozbrajać jednostki.

2.2.2 Obiekty i akcje

Plansza gry składa się z:

- Mapy świata, na której rozróżnione są różne państwa. Na te państwa można klikać i w zależności od fazy gry następuje rozmieszczenie tam wojsk, ich dozbrajanie lub też zaatakowanie wrogiej armii.
- Przycisk *Koniec tury*, który kończy aktualną fazę gry i przechodzi do następnej fazy.
- Przycisk *Zamknij*, wychodzący z gry.

2.2.3 Właściwości

2.2.3.1 Pozycja

Okno rozciąga się na całą szerokość ekranu. Nie można go zminimalizować, ani przesunąć.

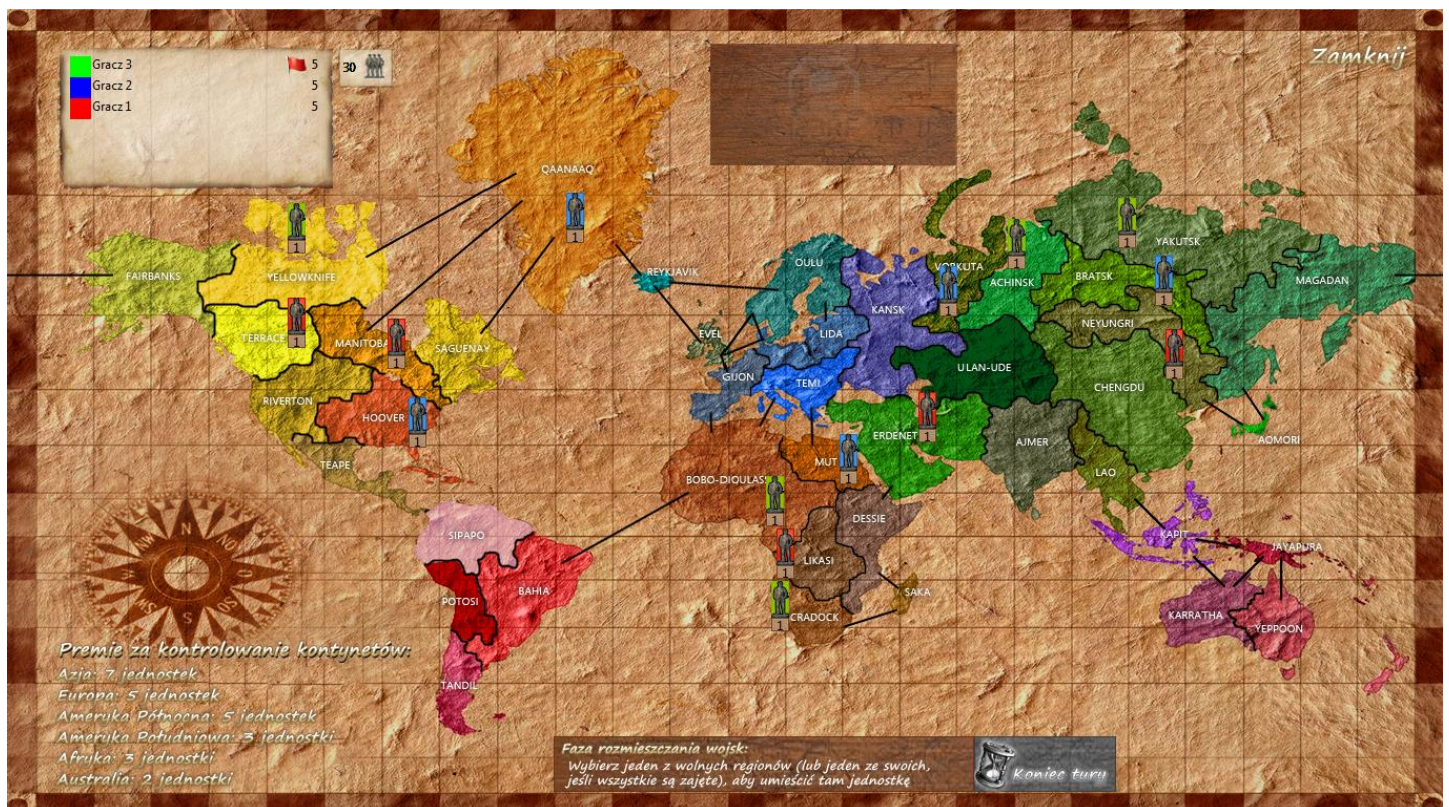
2.2.3.2 Rozmiar

Rozmiar okna jest stały i nie można go zmienić. Plansza rozciąga się na całą szerokość ekranu.

2.2.3.3 Kształt

Standardowe okno systemowe w kształcie prostokąta.

2.2.4 Zrzut ekranu



RISK	Wersja: 1.1
Projekt interfejsu	Data: 17.01.2013
PI_1	

3. Okna drugorzędne: okna właściwości

3.1 Menu z ilością wojsk

Okno to pojawia się w przypadku przejęcia przez gracza obcego terytorium, bądź w fazie ruchu i decyduje o tym, ile wojsk zostanie na tym terytorium umieszczonych.

3.1.1 Cel

Wyznaczenie jaka ilość wojsk ma się znaleźć na zaznaczonym terytorium.

3.1.2 Obiekty i akcje

- Pole wyboru z dostępną ilością wojsk, jakie można pozostawić na przejętym lub wybranym w fazie ruchu terytorium. Użytkownik może wybrać odpowiednią liczbę.
- Przycisk *Ok* zatwierdzający wybór gracza i ustawiający na danym terytorium wybraną ilość wojsk.
- Przycisk *Anuluj*, który wyłącza wybór ilości wojsk. Przycisk jest niedostępny dla terytorium przejętego od wroga.

3.1.3 Właściwości

3.1.3.1 Pozycja

Okno to pojawia się w odpowiednim momencie na środku ekranu. Pozycja stała.

3.1.3.2 Rozmiar

Rozmiar okna jest stały i niezmienny.

3.1.3.3 Kształt

Okno w kształcie prostokąta.

3.1.4 Zrzut ekranu



RISK	Wersja: 1.1
Projekt interfejsu	Data: 17.01.2013
PI_1	

4. Okna drugorzędne: Pozostałe

4.1 Okno graczy

To okno pokazuje ilu użytkownikowi prowadzi aktualną rozgrywkę, a także wskazuje do kogo należy aktualny ruch (jest to wskazywane przez czerwoną flagę obok imienia gracza).

4.1.1 Cel

Okno to ma za zadanie ułatwić użytkownikom kolejność rozgrywki poprzez zaznaczenie gracza, do którego należy aktualny ruch. Oprócz tego każdy gracz może sprawdzić ilość zdobytych punktów.

4.1.2 Obiekty i akcje

- Pole z kolorem gracza i jego nazwą, identyfikujące użytkownika.
- Liczba, znajdująca się w tej samej linii, co nazwa gracza, oznaczająca ilość zdobytych przez gracza punktów.
- Czerwona flaga, wskazująca na gracza, który powinien wykonać teraz ruch.

4.1.3 Właściwości

4.1.3.1 Pozycja

Okno to znajduje się w lewym górnym rogu planszy gry. Nie da się wykonać na nim żadnej akcji.

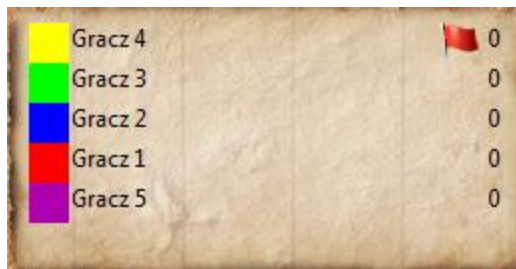
4.1.3.2 Rozmiar

Rozmiar okna jest stały i niezmienny.

4.1.3.3 Kształt

Okno w kształcie prostokąta.

4.1.4 Zrzut ekranu



RISK	Wersja: 1.1
Projekt interfejsu	Data: 17.01.2013
PI_1	

4.2 Ilość wojsk do wykorzystania

To pole informuje użytkowników, jaka ilość wojsk jest do rozdysponowania w aktualnej fazie.

4.2.1 Cel

Pokazanie ile nowych wojsk jest do wykorzystania w aktualnej fazie.

4.2.2 Obiekty i akcje

- Liczba, określająca liczbę wojsk do wykorzystania.

4.2.3 Właściwości

4.2.3.1 Pozycja

Okno znajduje się u góry planszy, tuż obok okna z graczami.

4.2.3.2 Rozmiar

Stały rozmiar.

4.2.3.3 Kształt

Okno w kształcie prostokąta.

4.2.4 Zrzut ekranu



RISK	Wersja: 1.1
Projekt interfejsu	Data: 17.01.2013
PI_1	

4.3 Faza gry

To pole informuje użytkownika, jaka jest aktualnie faza gry.

4.3.1 Cel

Okno to informuje użytkowników o aktualnej fazie gry i wyjaśnia, co należy zrobić.

4.3.2 Obiekty i akcje

- Pole tekstowe, informujące graczy co należy zrobić.

4.3.3 Właściwości

4.3.3.1 Pozycja

Okno znajduje się na samym dole planszy gry, na środku. Okno jest stałe i nie da się go przesunąć.

4.3.3.2 Rozmiar

Stały rozmiar.

4.3.3.3 Kształt

Okno w kształcie prostokąta.

4.3.4 Zrzut ekranu

W zależności od fazy gry, występują cztery różne okna:

*Faza rozmieszczania wojsk:
Wybierz jeden z wolnych regionów (lub jeden ze swoich, jeśli wszystkie są zajęte), aby umieścić tam jednostkę*

*Faza walki:
Kliknij na swój region z dwoma lub więcej jednostkami, a następnie na sąsiedni wrogi region, aby go zaatakować*

*Faza ruchu:
Wybierz swój region z dwoma lub więcej jednostkami, a następnie sąsiedni aby przenieść tam wojska*

*Faza rekrutacji:
Kliknij na jeden ze swoich regionów aby umieścić tam dodatkowe jednostki*

RISK	Wersja: 1.1
Projekt interfejsu	Data: 17.01.2013
PI_1	

4.4 Rzut kośćmi

Okno to jest wyświetlane w fazie walki, podczas ataku gracza na terytorium wroga. Następuje wtedy rzut kośćmi, który decyduje, czy gracz atakuje wroga i wygrywa, czy też musi się bronić.

4.4.1 Cel

Pokazanie wylosowanej liczby oczek obu graczy i zdecydowanie, który gracz wygrywa potyczkę.

4.4.2 Obiekty i akcje

- Kości po obu stronach okna, reprezentujące liczbę wyrzuconych oczek przez gracza atakującego i broniącego się.
- Obrazek miecza bądź tarczy, oznaczający w pierwszym wypadku, że gracz atakujący wyrzucił wyższą liczbę oczek i atakuje wojska przeciwnika, zmniejszając ich liczbę, bądź w drugim przypadku oznaczający, że gracz atakujący wyrzucił mniejszą liczbę oczek i musi się bronić, będąc narażony na stratę wojsk.

4.4.3 Właściwości

4.4.3.1 Pozycja

Okno znajduje się u góry planszy gry, na jej środku.

4.4.3.2 Rozmiar

Stały rozmiar.

4.4.3.3 Kształt

Okno w kształcie prostokąta.

4.4.4 Zrzut ekranu



RISK	Wersja: 1.1
Projekt interfejsu	Data: 17.01.2013
PI_1	

4.5 Wymiana kart ryzyka

To okno pojawia się po zakończeniu tury przez gracza, w przypadku gdy ma on dostępne karty.

4.5.1 Cel

Pozwala wymienić karty na dodatkowe wojska, które można rozmieścić w fazie rekrutacji.

4.5.2 Obiekty i akcje

- Przycisk *Wymień trzy jednakowe*, który pozwala na wymianę 3 takich samych kart na
- Przycisk *Wymień trzy różne*, który pozwala wymienić 3 różne karty.
- Przycisk *Zakończ*, który wychodzi z menu wymiany kart, nie wymieniając żadnych.
- Pole Wartość kolejnego zestawu kart ryzyka, mówiące jaką ilość dodatkowego wojska dostaniemy przy wymianie kart.

4.5.3 Właściwości

4.5.3.1 Pozycja

Okno znajduje się u góry planszy, tuż obok okna z graczami.

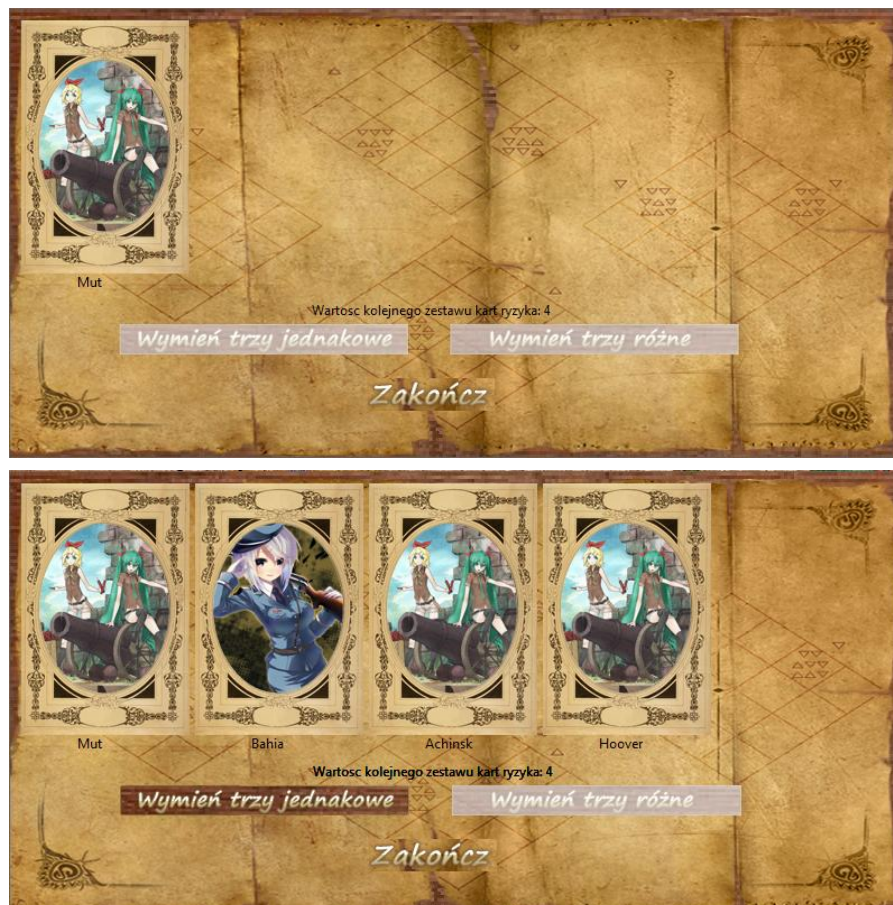
4.5.3.2 Rozmiar

Stały rozmiar.

4.5.3.3 Kształt

Okno w kształcie prostokąta.

4.5.4 Zrzut ekranu



RISK	Wersja: 1.1
Projekt interfejsu	Data: 17.01.2013
PI_1	

4.6 Zwycięstwo i porażka

Te okna pojawiają się, gdy jeden z graczy przegra lub zwycięży.

4.6.1 Cel

Pokazuje, kto wygrał, a kto przegrał.

4.6.2 Obiekty i akcje

- Przycisk *Zamknij*, który wyłącza komunikat.

4.6.3 Właściwości

4.6.3.1 Pozycja

Okno wyskakuje na środku ekranu.

4.6.3.2 Rozmiar

Stały rozmiar.

4.6.3.3 Kształt

Okno w kształcie prostokąta.

4.6.3.4 Zrzut ekranu

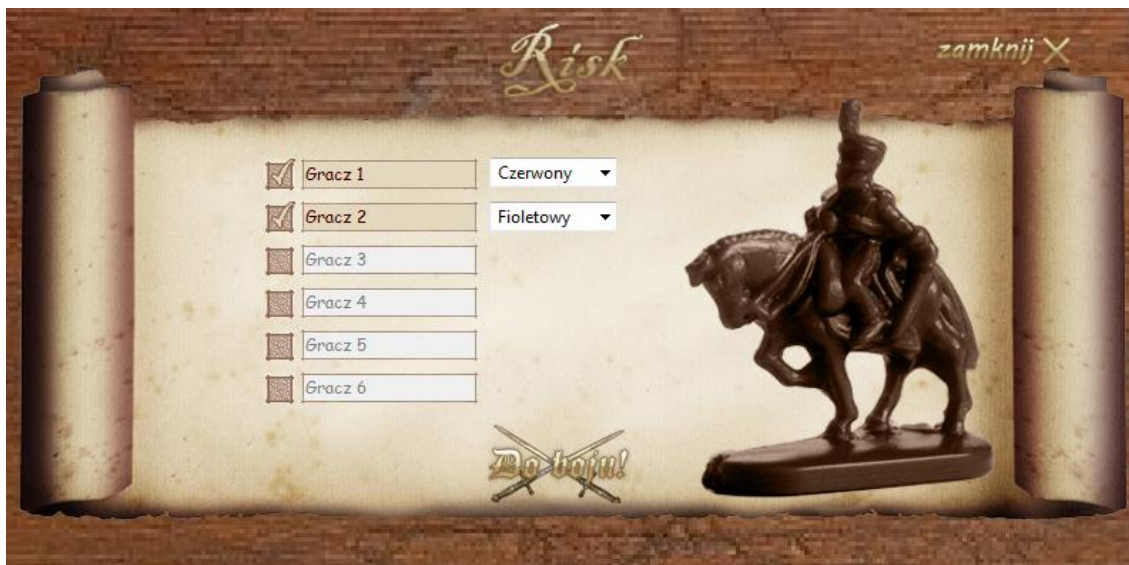
Okna porażki i zwycięstwa:



RISK	Wersja: 1.1
Projekt interfejsu	Data: 17.01.2013
PI_1	

5. Kolejność przeglądania

Pierwszym oknem, jakie zobaczy użytkownik po uruchomieniu gry jest menu główne:



Po wyborze graczy, ich nazw i kolorów, użytkownik przechodzi do mapy świata, na której będzie się rozgrywać gra. Gra zaczyna się od fazy rozmieszczania wojsk:



RISK	Wersja: 1.1
Projekt interfejsu	Data: 17.01.2013
PI_1	

Po odpowiednim rozmieszczeniu wojsk pojawia się faza walki:

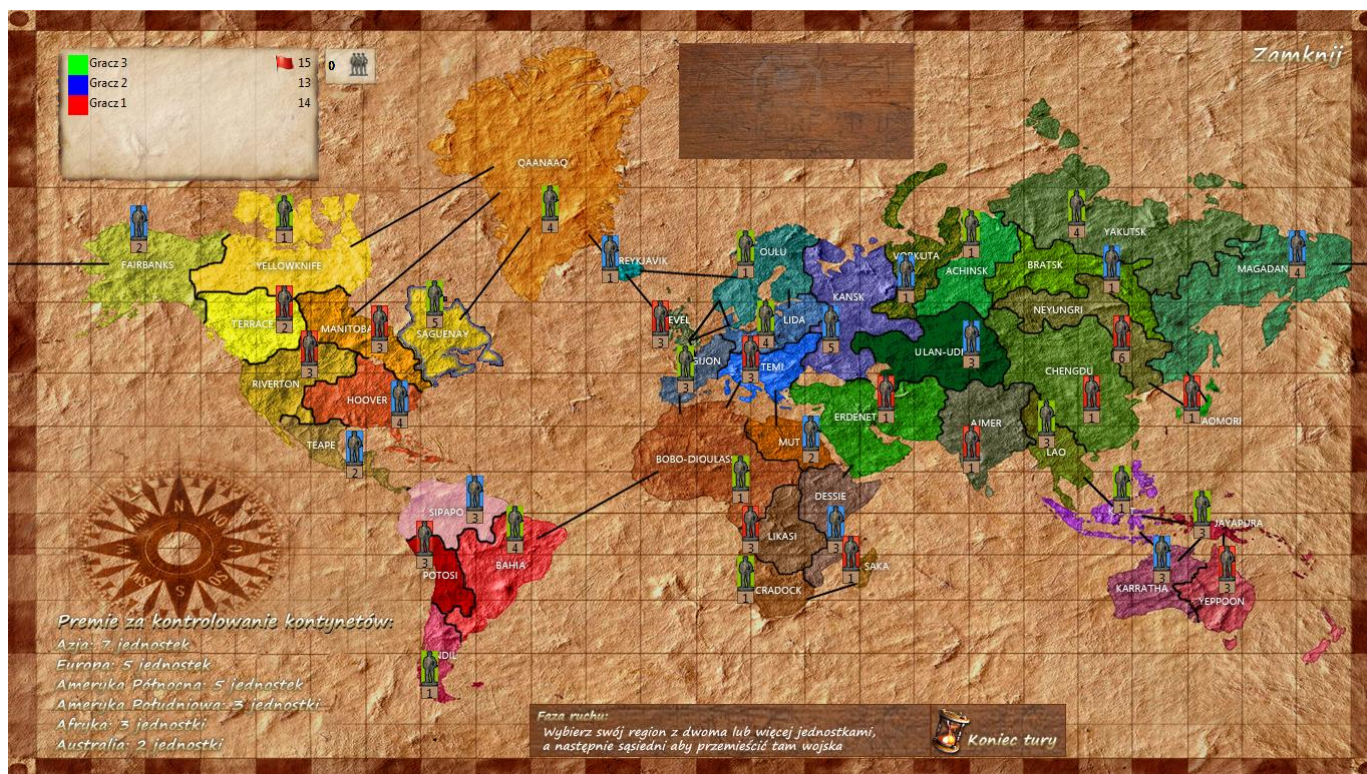


Po przejściu danego terytorium pojawia się menu, w którym należy wybrać, ile wojsk chcemy tam zostawić:



RISK	Wersja: 1.1
Projekt interfejsu	Data: 17.01.2013
PI_1	

Następnie następuje faza ruchu:

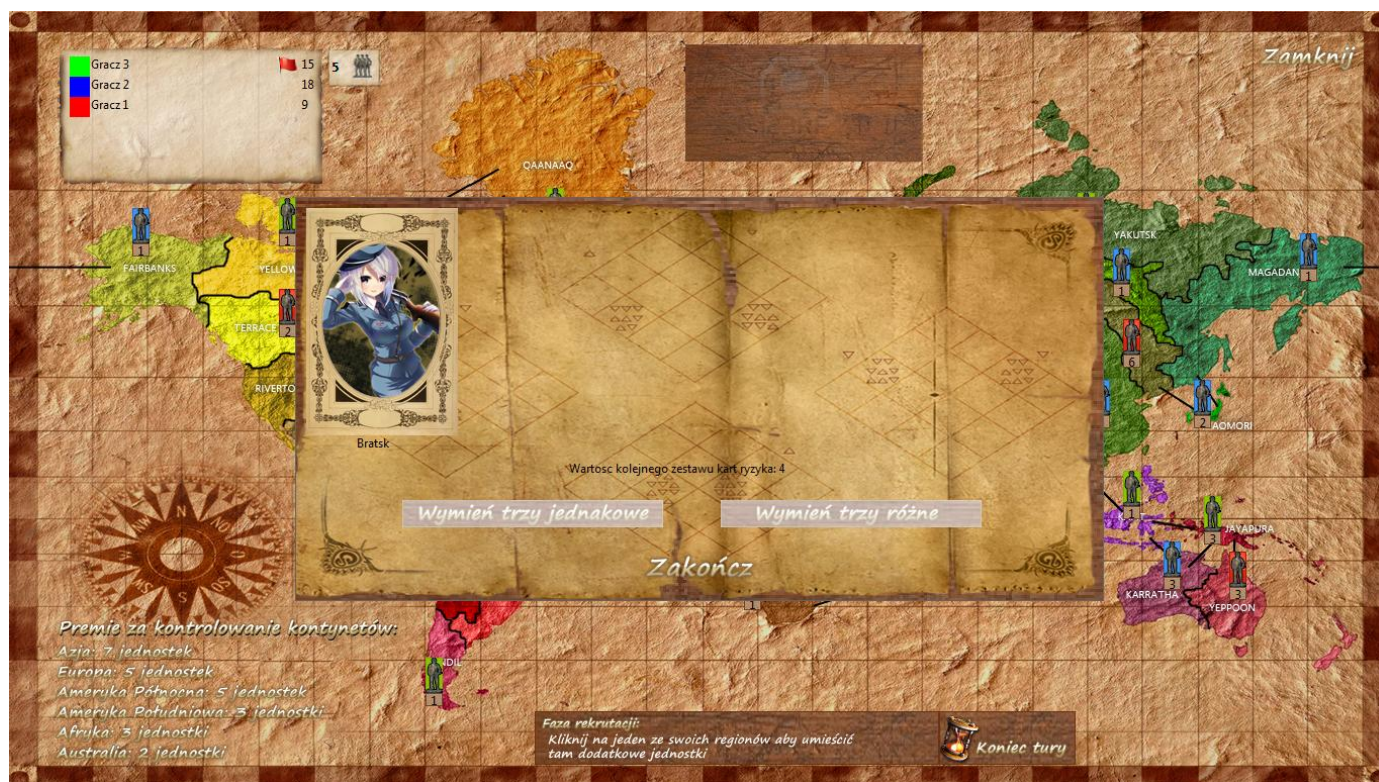


Następnie mamy fazę rekrutacji:



RISK	Wersja: 1.1
Projekt interfejsu	Data: 17.01.2013
PI_1	

Jeśli gracz posiada jakąkolwiek kartę Ryzyka to pojawia się ekran:



W razie porażki któregoś z graczy pojawia się okno:

