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



Zespół projektowy:
Kamil Gzyl
Roksana Gamziuk
Piotr Barnuś

RISK
Słownik

Wersja 1.1

Risk	Wersja: 1.1
Słownik	Data: 03.12.2012
SW_1	

Historia zmian

Data	Wersja	Opis	Autor
29.10.2012	1.0	Zdefiniowanie podstawowych pojęć	Roksana Gamziuk
03.12.2012	1.1	Dodanie kolejnych pojęć	Roksana Gamziuk

Risk	Wersja: 1.1
Słownik	Data: 03.12.2012
SW_1	

Spis treści

1.	Wprowadzenie	4
1.1	Cel	4
1.2	Zakres	4
1.3	Odniesienia	4
1.4	Streszczenie	4
2.	Definicje	4
2.1	Aktor	4
2.2	Czas odpowiedzi systemu	4
2.3	Czas treningu	4
2.4	Błędy programu	4
2.5	Rozdzielczość	4
2.6	Piksele	4
2.7	Interfejs graficzny	4
2.8	Pojęcia programistyczne	4
2.8.1	Algorytm	4
2.8.2	Kod źródłowy	5
2.8.3	Plik wykonywalny	5

Risk	Wersja: 1.1
Słownik	Data: 03.12.2012
SW_1	

Słownik

1. Wprowadzenie

1.1 Cel

Poniższy słownik stworzony jest z myślą o użytkownikach nieznających się na branży informatycznej i języka programistów. Słownik ten ma na celu wyjaśnienie niezrozumiałych pojęć i zwrotów, użytych w dokumentacji projektu.

1.2 Zakres

Słownik obejmuje pojęcia ze wszystkich dokumentów związanych z projektem Ryzyko.

1.3 Odniesienia

Na obecną chwilę brak odniesień.

1.4 Streszczenie

Pozostała część słownika opisuje definicje pojęć użytych w dokumentacji projektu.

2. Definicje

2.1 Aktor

Gracz, użytkujący grę Ryzyko.

2.2 Czas odpowiedzi systemu

Czas potrzebny programowi do wykonania instrukcji zadanych przez użytkownika.

2.3 Czas treningu

Czas potrzebny użytkownikowi do zrozumienia i opanowania zasad gry Ryzyko.

2.4 Błędy programu

W przypadku projektu Ryzyko chodzi o błędy związane z nieprawidłowym działaniem pliku wykonywalnego, dostarczonego użytkownikowi.

2.5 Rozdzielczość

Jeden z parametrów trybu wyświetlania, parametr określający liczbę pikseli obrazu wyświetlanego na ekranie komputera. Rozdzielczość wyraża się w postaci liczby pikseli w poziomie i pionie.

2.6 Piksele

Są to najmniejsze jednolite elementy (przedstawiające konkretny kolor) obrazu wyświetlanego na ekranie monitora.

2.7 Interfejs graficzny

Sposób komunikacji użytkownika z maszyną, wejściem może być np. myszka, klawiatura, natomiast wyjściem jest wyświetlacz graficzny.

2.8 Pojęcia programistyczne

2.8.1 Algorytm

Ścisłe określony ciąg czynności, prowadzący do wykonania pewnego zadania.

Risk	Wersja: 1.1
Słownik	Data: 03.12.2012
SW_1	

2.8.2 Kod źródłowy

Ciąg instrukcji i deklaracji zapisany w odpowiednim języku programowania, opisujący czynności jakie powinien wykonać komputer.

2.8.3 Plik wykonywalny

Plik dostarczony użytkownikowi, który może być przez niego bezpośrednio uruchomiony.