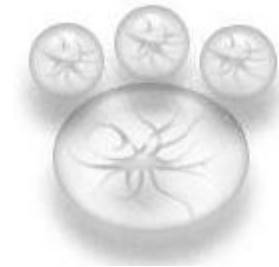

Akademia Górniczo Hutnicza
Wydział Fizyki i Informatyki Stosowanej
Inżynieria oprogramowania
2012/2013



Zespół projektowy:
Kamil Gzyl
Roksana Gamziuk
Piotr Barnuś

RISK **Projekt interfejsu**

Wersja 1.0

RISK	Wersja: 1.0
Projekt interfejsu	Data: 12.01.2013
PI_1	

Historia zmian

Data	Wersja	Opis	Autor
12.01.2013	1.0	Wersja pierwsza interfejsu	Roksana Gamziuk

RISK	Wersja: 1.0
Projekt interfejsu	Data: 12.01.2013
PI_1	

Spis treści

1.	Wprowadzenie	4
1.1	Cel	4
1.2	Zakres	4
1.3	Pojęcia	4
1.4	Odniesienia	4
1.5	Streszczenie	4
2.	Okna główne	5
2.1	Pierwsze okno dialogowe - menu	5
2.1.1	Cel	5
2.1.2	Obiekty i akcje	5
2.1.4	Właściwości	5
2.1.5	Zrzut ekranu	5
3.	Standardy graficzne	6
4.	Kolejność przeglądania	6

RISK	Wersja: 1.0
Projekt interfejsu	Data: 12.01.2013
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: 1.0
Projekt interfejsu	Data: 12.01.2013
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.
- Pole wyboru rozdzielczości, w którym możemy wybrać odpowiednią rozdzielczość ekranu.
- 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: 1.0
Projekt interfejsu	Data: 12.01.2013
PI_1	

3. Standardy graficzne

4. Kolejność przeglądania

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

