

---

**AGH Kraków**  
**Karol Haiduk**  
**Magdalena Szkółka**  
**Sylwester Tomaszewski**

---

**Rogalik**  
**Projekt interfejsu**

**Wersja 0.1**

Rogalik	Wersja: 0.3
Projekt interfejsu	Data: 05.01.2013

## Historia zmian

Data	Wersja	Opis	Autor
15/11/2012	0.1	Utworzenie wstępnej wersji dokumentu.	Magdalena Szkółka
17/11/2012	0.2	Ukonczenie dokumentu	Sylwester Tomaszewski
05/01/2012	0.3	Poprawki	Sylwester Tomaszewski

Rogalik	Wersja: 0.3
Projekt interfejsu	Data: 05.01.2013

## 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	<Nazwa pierwszego okna>	5
2.1.1	Cel	5
2.1.2	Obiekty i akcje	5
2.1.3	Kompozyty	5
2.1.4	Właściwości	5
2.1.5	Zrzut ekranu	5
3.	Okna drugorzędne: Okna właściwości	6
3.1	<Nazwa okna właściwości>	6
3.1.1	Cel	6
3.1.2	Obiekty i akcje	6
3.1.3	Kompozyty	6
3.1.4	Właściwości	6
3.1.5	Zrzut ekranu	6
4.	Okna drugorzędne: Pozostałe	7
4.1	<Nazwa okna>	7
4.1.1	<Typ>	7
4.1.2	Cel	7
4.1.3	Obiekty i akcje	7
4.1.4	Kompozyty	7
4.1.5	Właściwości	7
4.1.6	Zrzut ekranu	7
5.	Standardy graficzne	7
6.	Inne standardy	7
7.	Kolejność przeglądania	7

Rogalik	Wersja: 0.3
Projekt interfejsu	Data: 05.01.2013

# Projekt interfejsu

## 1. Wprowadzenie

### 1.1 Cel

Celem tego dokumentu jest przedstawienie jakie możliwości ma użytkownik korzystający z gry RPG od strony interfejsu. Przedstawia graficzną reprezentację gry, interfejsu okna menu [i inna szczegółowa dokumentacja zawarta w projekcie]. Dokument może być także wykorzystywany do późniejszej prezentacji.

### 1.2 Zakres

Zrozumienie interfejsu użytkownika do przypadku użycia, jak interfejs użytkownika wpływa i czego wymaga od "wnętrza" systemu [ i jak interfejs użytkownika wpływa na analizę systemu, planowanie działań badawczych]

### 1.3 Pojęcia

Pojęcia zawarte w Specyfikacji wymagań projektu wyjaśnione są w Słowniku.

### 1.4 Odniesienia

Słownik, zawarty w pliku 02\_sownik.pdf.

### 1.5 Streszczenie

Dokument ten podzielony jest na dwie [trzy] główne sekcje: Okno główne, Okno drugorzędne: Okno właściwości [,Okno drugorzędne: Pozostałe]. Wszystkie rozdziały zawierają informacje [ graficzne] o powiązaniach okien podstawowych i drugorzędnych. W dokumencie zawarty jest także opis standardu graficznego, który wykorzystany jest w projekcie.

Rogalik	Wersja: 0.3
Projekt interfejsu	Data: 05.01.2013

## 2. Okna główne

### 2.1 Menu

#### 2.1.1 Cel

Celem okna głównego jest przedstawienie potencjalnemu graczowi jakie możliwości ma gra. Może on zobaczyć różne opcje. Zapoznać się ze światem gry.

#### 2.1.2 Obiekty i akcje

Obiekty	Akcje
<b>Klawisz Spacja</b>	Potwierdzenie wybranej opcji.
<b>Klawisz Escape</b>	Powrót do Menu w czasie trwania gry.

#### 2.1.3 Kompozyty

1. Rozpocznij nową grę – po wybraniu tego kompozytu gracz rozpoczyna nową grę RPG.
2. Wczytaj grę – dzięki temu gracz będzie mógł rozpocząć grę od momentu, w którym gracz ją przerwał i zapisał do późniejszego odczytu.
3. Opcje – w kompozycie tym gracz ma możliwość zobaczyć jakie opcje ma gra, w których skład wchodzi rozdzielczość, ustawienie klawiszy [głębia kolorów, głośność muzyki itp.].
4. Zakończ – po wyborze tego kompozytu gra oraz interfejs okna głównego zostają wyłączone a wszelkie niezapisane dane utracone.

#### 2.1.4 Właściwości

##### 2.1.4.1 Pozycja

Okno jest ruchome (tzn. można je przemieszczać) oraz posiada wszystkie właściwości zdefiniowane przez użytkownika.

##### 2.1.4.2 Rozmiar

Okno można zamknąć [minimalizować, zmniejsza i rozszerzać] oraz posiada wszystkie właściwości zdefiniowane przez użytkownika.

##### 2.1.4.3 Kształt

Standardowy wygląd okna – prostokąt.

Rogalik	Wersja: 0.3
Projekt interfejsu	Data: 05.01.2013

2.1.4.4 Kolor

2.1.5 *Zrzut ekranu*

Rogalik	Wersja: 0.3
Projekt interfejsu	Data: 05.01.2013

### 3. Okna drugorzędne: Okna właściwości

#### 3.1 Rozpocznij nową grę

##### 3.1.1 Cel

Drugorzędne okno zmienienia opcji.

##### 3.1.2 Obiekty i akcje

Obiekty	Akcje
Klawisz Spacja	Potwierdzenie wybranego kompozytu.

##### 3.1.3 Kompozyty

##### 3.1.4 Właściwości

###### 3.1.4.1 Pozycja

Okno jest ruchome (tzn. można je przemieszczać) oraz posiada wszystkie właściwości zdefiniowane przez użytkownika.

###### 3.1.4.2 Rozmiar

Okno można zamknąć [minimalizować, zmniejsza i rozszerzać] oraz posiada wszystkie właściwości zdefiniowane przez użytkownika.

###### 3.1.4.3 Kształt

Standardowy wygląd okna – prostokąt.

###### 3.1.4.4 Kolor

##### 3.1.5 Zrzut ekranu

Rogalik	Wersja: 0.3
Projekt interfejsu	Data: 05.01.2013

## 4. Okna drugorzędne: Pozostałe

### 4.1 <Nazwa okna>

#### 4.1.1 <Typ>

#### 4.1.2 Cel

#### 4.1.3 Obiekty i akcje

#### 4.1.4 Kompozyty

#### 4.1.5 Właściwości

##### 4.1.5.1 Pozycja

##### 4.1.5.2 Rozmiar

##### 4.1.5.3 Kształt

##### 4.1.5.4 Kolor

#### 4.1.6 Zrzut ekranu

## 5. Standardy graficzne

*Jako że celem projektu jest wykonanie prostej gry RPG (kafelkowej) będziemy korzystali z popularnych formatów grafiki (np. PNG) . Do wyświetlania będziemy używać biblioteki SFML w oknie o rozmiarach 1280x720.*

## 6. Inne standardy

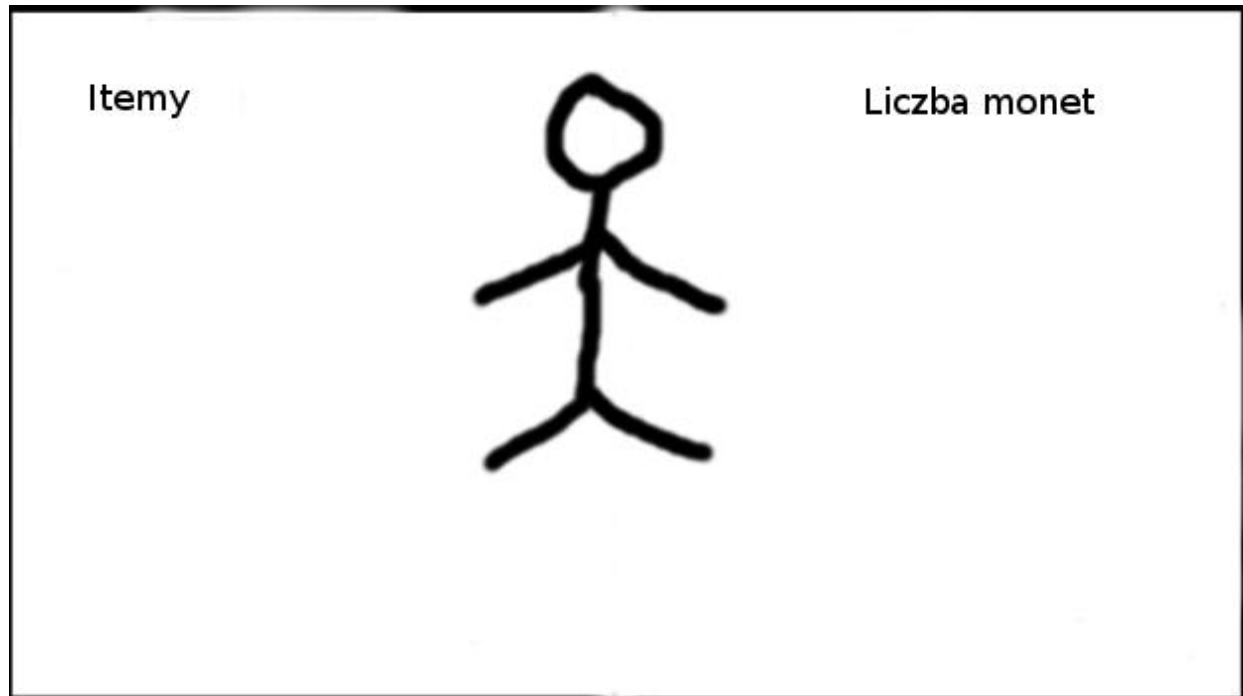
*Nie będziemy korzystać z innych standardów w naszym projekcie.*

## 7. Kolejność przeglądania

Nowa Gra
Wczytaj
Opcje
Wyjście



Rogalik	Wersja: 0.3
Projekt interfejsu	Data: 05.01.2013



Widok z mapy

