
AGH Kraków
Karol Haiduk
Magdalena Szkółka
Sylwester Tomaszewski

Rogalik
Instrukcja Obsługi

Wersja 0.1

Rogalik	Wersja: 0.1
Instrukcja obsługi	Data: 05.01.2012

Historia zmian

Data	Wersja	Opis	Autor
02/10/2012	0.1	Utworzenie dokumentu	Sylwester Tomaszewski
05/10/2012	0.2	Lekkie poprawki	Karol Haiduk

Rogalik	Wersja: 0.1
Instrukcja obsługi	Data: 05.01.2012

Spis treści

1. Wprowadzenie	4
1.1 Cel	4
1.2 Zakres	4
1.3 Pojęcia	4
1.4 Odniesienia	4
2. Wstępne rozpoznanie wymagań	4
2.1 Cel tworzenia systemu	4
2.2 Określenie wymagań	4
2.3 Zakres działania systemu	4
2.4 Przewidywalne mierzalne i niemierzalne korzyści płynące z wdrożenia systemu	4

Rogalik	Wersja: 0.1
Instrukcja obsługi	Data: 05.01.2012

Instrukcja Obsługi

1. Wprowadzenie

1.1 Cel

Celem instrukcji obsługi jest wyjaśnienie użytkownikowi opcji dostępnych w grze a także kwestja jej obsługi.

1.2 Zakres

Instrukcja ta dotyczy gry RPG na zaliczenie przedmiotu Inżynieria Oprogramowania.

1.3 Pojęcia

Pojęcia zawarte w Instrukcji wyjaśnione są w Słowniku.

1.4 Odniesienia

Słownik, zawarty w pliku 03_sownik.pdf

2. Klawiszologia

2.1 Główne menu

Po uruchomieniu gry mamy do wyboru parę opcji , opis klawiszy poniżej:

N - klawisz rozpoczynający nowa gre

W- klawisz przenoszący nas do widoku wczytywania gry

O- klawisz otwierający widok opcji

E- wyjście z gry

ESC - wyjście z gry

Istnieje również możliwość poruszania się po menu :

strzałka góra / dół – poruszanie się po menu

spacja – zatwierdzenie zaznaczonej opcji

2.2 Gra

Po rozpoczęciu gry poruszamy się następującymi klawiszami :

strzałka góra - góra

strzałka dół – dół

strzałka prawo - prawo

strzałka lewo – lewo

Istnieją również kombinacje przyciskow np. **strzałka dół+prawo** – przesuwamy się w prawy dolny róg po skosie.
Opis klawiszy akcji

A – widok statystyk/atributow/doswiadczenia

I- widok inventory/ekwipunku

ESC – menu gry

Opis klawiszy menu w grze:

strzałka góra / dół – poruszanie się po menu

spacja – zatwierdzenie zaznaczonej opcji

ESC - powrót do gry