

Inżynieria Oprogramowania

Specjalizacja TliM

2022/2023

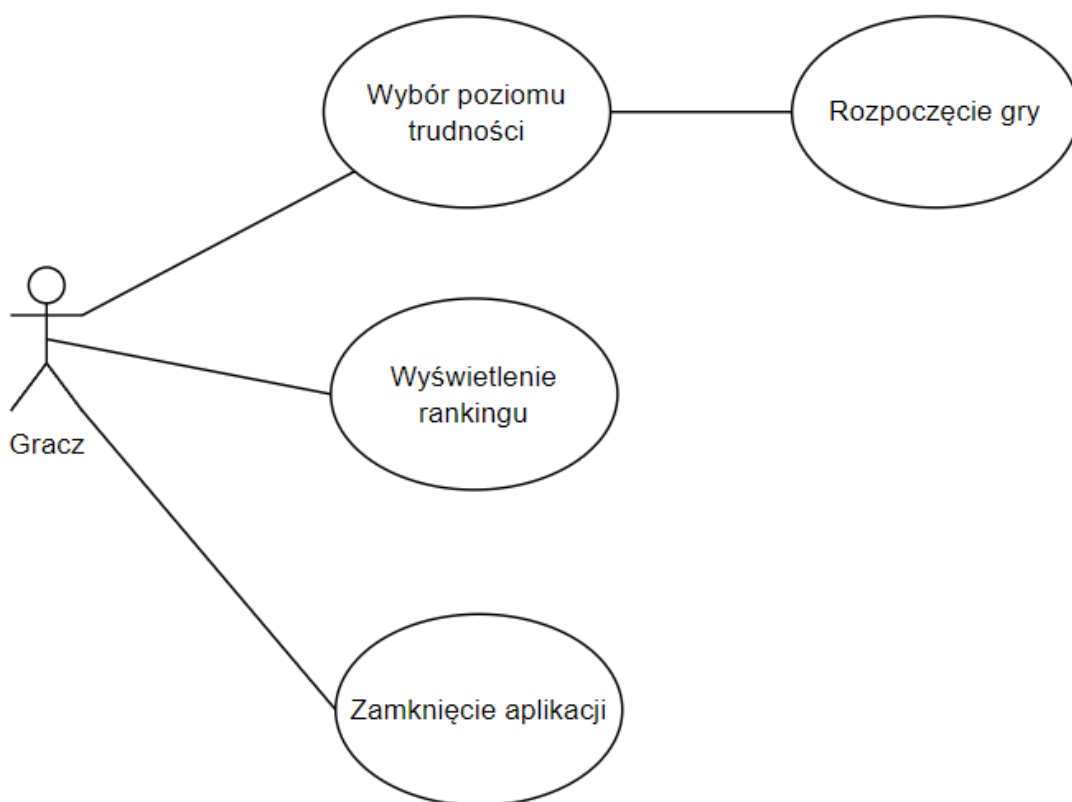
“Tetris”

Krystian Sikorski

Grupa II

Semestr V

# 1. Przypadki użycia (UCD) + 3 x opis słowny (po 0.5 pkt)



	Wybór poziomu trudności
Warunki wstępne	Użytkownik poprawnie uruchomił aplikację
Warunki końcowe	Użytkownik wybrał jeden z dostępnych poziomów trudności
Cel	Gracz ma do wyboru poziom trudności, w zależności od poziomu zaawansowania
Scenariusz główny	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Użytkownik włącza aplikację</li><li>2. Użytkownik klika w przycisk wyboru poziomu</li><li>3. Wyświetlone zostają trzy rodzaje trudności gry</li><li>4. Po wybraniu poziomu przypadek użycia jest zakończony</li></ol>

	Wyświetlenie rankingu
Warunki wstępne	Użytkownik poprawnie uruchomił aplikację
Warunki końcowe	Użytkownik zobaczył dotychczasowe najlepsze wyniki
Cel	Gracz ma możliwość podejrzenia najlepszych dotychczasowych wyników
Scenariusz główny	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Użytkownik włącza aplikację</li> <li>2. Użytkownik klika w przycisk rankingu</li> <li>3. Wyświetlony zostaje ranking</li> <li>4. Po wróceniu przyciskiem do menu głównego przypadek użycia jest zakończony</li> </ol>

	Rozpoczęcie gry
Warunki wstępne	Użytkownik poprawnie uruchomił aplikację oraz wybrał poziom trudności
Warunki końcowe	Użytkownik rozpoczął grę
Cel	Gracz spełnił warunki wstępne i rozpoczął grę
Scenariusz główny	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Użytkownik włącza aplikację</li> <li>2. Użytkownik wybiera poziom trudności</li> <li>3. Po kliknięciu przycisku graj, użytkownik rozpoczyna grę i kończy przypadek użycia</li> </ol>

## 2. Opisz wymagania systemu (platforma, wersja)

System operacyjny Windows 7 wzwyż (wersje 32-bitowe i 64-bitowe)

### 3. Doprecyzuj diagram Gantta

Październik				Listopad				Grudzień				Styczeń			
W1	W2	W3	W4	W1	W2	W3	W4	W1	W2	W3	W4	W1	W2	W3	W4
Ustalenie celów															
	Tworzenie GUI aplikacji														
				Budowa komponentów											
						Kod aplikacji									
										Testy aplikacji					
												Poprawianie błędów			
														Publikacja wersji finalnej	

#### 4. Stwórz model GUI (statyczne obrazki poszczególnych okien)

