Akademia Górniczo-Hutnicza

im. Stanisława Staszica w Krakowie

Wydział Fizyki i Informatyki Stosowanej

Podstawy Grafiki Komputerowej

2012/2013

Zespół projektowy:

1. Krzysztof Dorzak
2. Bartosz Gruszecki

Tangram

Wizja

Wersja 1.0.0

autor ostatniej poprawki: Krzysztof Dorzak

Historia zmian

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Data | Wersja | Opis | Autor |
| 08/01/2012 | 1.0 | Określenie podstawowej wizji gry | Krzysztof Dorzak |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# 1. Wprowadzenie

# 1.1 Cel

Zadaniem niniejszego słownika jest wyjaśnienie pojęć branżowych, skrótów i innych mniej zrozumiałych zwrotów zawartych w dokumentacji projektu. Jego zadaniem jest przybliżenie odbiorcy, który nie zajmuje się branżą związaną z projektem, możliwych niezrozumiałych dla niego zagadnień..

# 1.2 Zakres

Słownik obejmuje pojęcia ze wszystkich dokumentów związanych z projektem ze strony domowej prowadzącego zajęcia: <http://home.agh.edu.pl/~tarasiuk/dydaktyka/doc/GFK/P/044%20Tangram.pdf>.

# 1.3 Referencje

* Wikipedia – darmowa encyklopedia internetowa dostępna pod adresem: http://www.wikipedia.pl

# 2. Definicje

# 1.1 Pojęcia ogólne

* Interfejs użytkownika - część oprogramowania odpowiadająca za interakcję między aplikacją i użytkownikiem:.
* Aplikacja - program użytkowy, konkretny, ze względu na oferowaną użytkownikom funkcjonalność, element oprogramowania użytkowego.

# 1.2 Pojęcia związane z grą

* Tangram - to rodzaj gry komputerowej w której gracz ma za zadanie z dostępnych klocków (figur) ułożyć określony kształt