# Schopenhauer-Qt

Gra w wisielca dla wielu graczy na platformy mobilne

Wersja wstępna specyfikacji na dzień 12.10.16

## Wstęp

Celem projektu jest napisanie klienta na platformy mobilne (Universal Windows Platform, Android) do aplikacji webowej (gra w wisielca multiplayer). Interfejs aplikacji zostanie napisany z użyciem QtQuick Controls 2.0, zaś backend w C++ z użyciem bibliotek wbudowanych w Qt. Aplikacja komunikować się będzie z serwisem webowym przy użyciu wystawionego API. Komunikację z serwerem w czasie rzeczywistym zapewni protokół WebSocket (sama gra). Pozostałe elementy natomiast będą pobrane przy użyciu zapytań http. Docelowo, wszystkie funkcjonalności z wersji webowej będą dostępne również w aplikacji mobilnej.

## Spis podstawowych funkcjonalności

Przede wszystkim, aplikacja musi posiadać następujące funkcjonalności:

- możliwość założenia nowej gry/pokoju oraz dołączenia do istniejącej,

- lobby, lista dostępnych gier oraz czat,

- gra (wysyłanie określonych komend do serwera i obsługiwanie stanu),

- logowanie oraz zakładanie nowego konta,

- zarządzanie profilem

## Harmonogram prac

### Milestone 1 – deadline 10 listopada 2016

- komunikacja klient<->serwer, działająca gra (bez logowania, łączenie się po ID, zakładanie nowej),

- makieta interfejsu,

- działający prototyp

### Milestone 2 – deadline 1 grudnia 2016

- autentykacja (logowanie, rejestracja itd.),

- widok profilu, zaproszenia,

- pobieranie listy gier z serwera

### Milestone 3 – deadline 1 stycznia 2016

- czat,

- porty na platformy mobilne,

- niewyszczegółowione dodatkowe funkcjonalności (powiadomienia push?)

Spis funkcjonalności, jak i harmonogram prac może ulec zmianie w czasie rozwoju aplikacji.