



POLITECHNIKA WARSZAWSKA

Dokumentacja końcowa

Chess Master

Projekt Indywidualny

Sebastian Kurpios

Spis treści

1	Opis aplikacji	2
2	Technologia wykonania	2
3	Wymagania	2
4	Opis interfejsu	3
4.1	Menu	3
4.2	Główny interfejs	4
4.3	Interfejs logowania	5
4.4	Interfejs edycji profilu	5

1 Opis aplikacji

Aplikacja Chess Master jest to program do gry w szachy z wykorzystaniem interfejsu 3D. Program pozwala na grę wieloosobową, obecnie z wykorzystaniem jednego komputera, lecz w przyszłości stanie się on również platformą webową. Ponadto program umożliwia komunikację pomiędzy graczami. Aplikacja jest zgodna ze standardami gry w szachy, a wykonane ruchy wyświetlają się w *szachowej notacji algebraicznej*.

2 Technologia wykonania

Wykorzystane technologie:

- język programowania - C#
- GUI - Windows Forms, WPF
- Interfejs 3D - Helix Toolkit

3 Wymagania

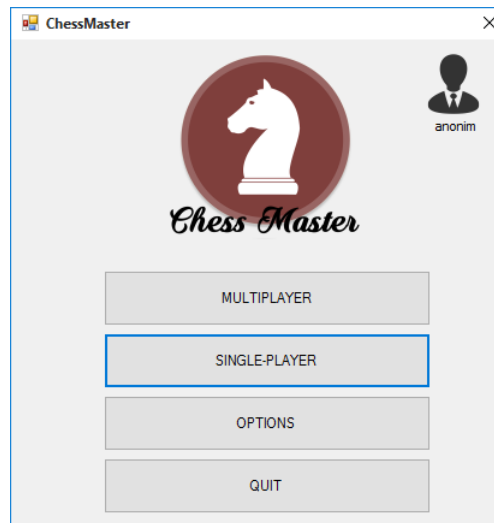
Z powodu napisania aplikacji w technologii *.NET*, do poprawnego działania aplikacji potrzebny jest system operacyjny Windows od wersji *XP*.

Zalecane wymagania sprzętowe:

- procesor: min. 2 rdzeniowy, np. Intel Core 2 Duo
- pamięć RAM: min. 1 GB
- pamięć procesora GPU: 1 GB

4 Opis interfejsu

4.1 Menu

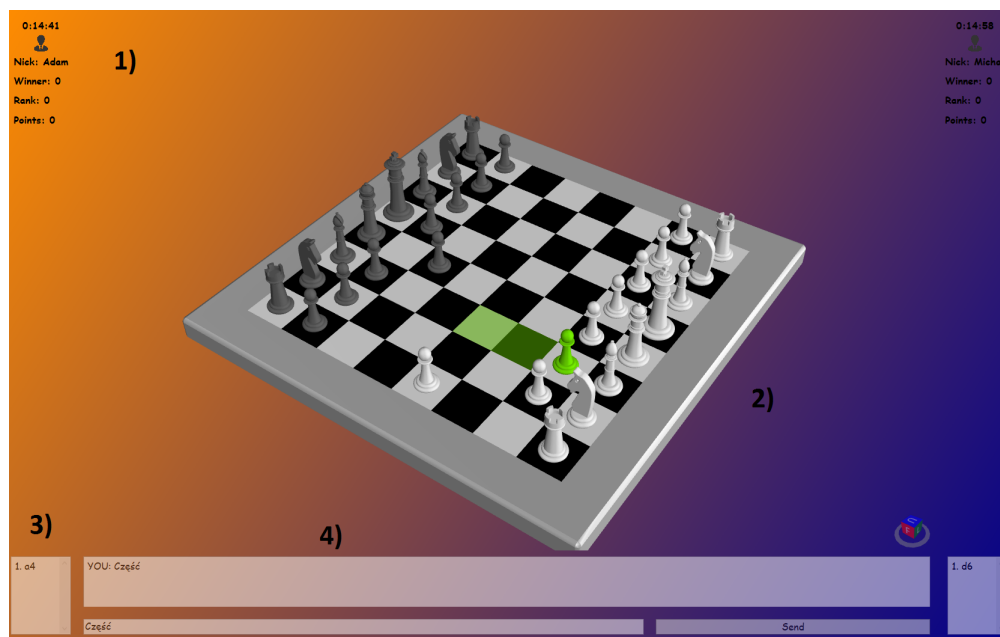


Rysunek 1: Menu

Opis interfejsu (od góry):

- nazwa i zdjęcie użytkownika - po naciśnięciu otwiera okno edycji profilu lub logowania/rejestracji w przypadku braku zalogowania
- Multiplayer - umożliwia grę wieloosobową
- Single-player - umożliwia grę jednoosobową (obecnie opcja jest niedostępna)
- Options - zawiera możliwy wybór opcji
- Quit - umożliwia wyjście z aplikacji

4.2 Główny interfejs



Rysunek 2: Szachownica

Opis interfejsu (wg numerku):

1. pozostały czas oraz profil użytkownika - zdjęcie, liczba wygranych, liczba punktów, ranking; jeśli czas nie został podany to wyświetla czas gry użytkownika
2. plansza - po naciśnięciu na pionek użytkownika podświetlają się możliwe do wykonania ruchy (na zielono lub na czerwono w przypadku istnienia pojedynku lub ruchu specjalnego (roszada, bicie w przelocie)), naciśnięcie na podświetlane pole przenosi pionek na naciśnięty kwadrat
3. historia ruchów - pokazuje historię ruchów użytkownika w notacji algebraicznej
4. czat - umożliwia komunikację pomiędzy użytkownikami

4.3 Interfejs logowania

Sign In/Up

Sign In

Nick or e-mail

Password

Sign In

or

Login with Facebook

Sign Up

Nick

E-mail

Password

Sign Up

or

Sign Up with Facebook

Rysunek 3: Logowanie

Interfejs logowania umożliwia logowanie lub rejestrację. W tym celu wypełniamy formularz i naciskamy przycisk *Sign In* lub *Sign Up*. Ponadto w przyszłości będzie możliwe logowanie się i rejestracja korzystając z serwisu *facebook*.

4.4 Interfejs edycji profilu

UserForm

Trophy

adam123

e-mail:

password: ...

points: 0

ranking: 0

designation:

Rysunek 4: Edycja profilu

Zawiera podstawowe informacje o użytkowniku:

1. adres e-mail - możliwość zmiany

2. hasło - możliwość zmiany
3. liczba punktów
4. ranking
5. trofea i nagrody
6. zdjęcie profilowe - możliwość zmiany