

**Wydział Informatyki, Elektroniki i Telekomunikacji**

**Katedra Informatyki**



**Zegar do gier – przypominać / budzik dla wielu  
zdarzeń o charakterze cyklicznym**

**Opis problemu**

**Damian Kudas, Michał Mrowczyk**

**10. kwietnia 2013 r.**

## Spis Treści

1. Wstęp. ....	3
2. Przedstawienie problemu.....	3
3. Cele biznesowe. ....	3
4. Przedstawienie produktu. ....	4
5. Charakterystyka użytkowników.....	4
6. Przykładowe scenariusze.....	5

Wersja	Data	Opis
1.0	29.03.2013	Wersja robocza dokumentu - wstęp, przedstawienie problemu i cele biznesowe.
1.1	10.04.2013	Wersja finalna dokumentu.

## **1. Wstęp.**

Niniejszy dokument stanowi przedstawienie problemu biznesowego, który tworzony system ma za zadanie rozwiązać. Zostaną zaprezentowane główne cele biznesowe, tworzony produkt oraz potencjalne scenariusze użycia.

## **2. Przedstawienie problemu.**

Częstym udogodnieniem podczas pracy / gry jest możliwość ustawienia budzika tzw. przypominacza o danych rzeczach w konkretnych chwilach. Osoby zaangażowane w danym momencie nad konkretnym działaniem, nieraz potrzebują zestawu alarmów, które wraz z upłynięciem czasu, informują o tym użytkownika, by ten wykonał konkretną czynność. Popularnym problemem jest aspekt synchronizacji alarmów, nie nakładania się ich, zgodnego odmierzania czasu, czy też pewnej komunikacji pomiędzy nimi.

## **3. Cele biznesowe.**

Użytkownicy naszej aplikacji powinni mieć możliwość wykonania następujących czynności:

- Ustawienia danego alarmu na konkretną godzinę, jak też w pewnym odstępie czasowym w stosunku do innego alarmu,
- Ustawienie serii alarmów, synchronizacji pomiędzy nimi,
- Ustawienie konkretnego dźwięku alarmu,
- Wylistowanie aktualnych aktywnych budzików,
- Usunięcie danego alarmu z dostępnych,
- Przetawienie alarmu na inną godzinę,
- Cykliczność alarmu,

#### **4. Przedstawienie produktu.**

Celem produktu jest stworzenie aplikacji (desktopowej na Windowsa), która miałaby służyć jako budzik/ przypominacz do wielu zdarzeń o charakterze cyklicznym.

Użytkownik za pomocą prostego, lecz funkcjonalnego GUI , będzie mógł wybrać godzinę (z dokładnością do minut) rozpoczęcia alarmu, przypisać alarm do konkretnych dni tygodnia oraz aplikacji (gry), z której korzysta. Użytkownik aplikacji będzie miał także możliwość wyboru dźwięku użytego jako alarm. Dla jego wygody wybór będzie odbywał się za pomocą eksploratora listującego zawartość katalogu i umożliwiającego wędrowkę po drzewie katalogów. Użytkownik będzie miał możliwość wyboru głośności dźwięku (podanej w procentach) lub całkowitego wyciszenia alarmu. Domyślnie alarm będzie się zapętlał (tzn. dźwięk będzie odtwarzany cyklicznie, aż do momentu wyłączenia go przez użytkownika).

#### **5. Charakterystyka użytkowników.**

użytkownik stacjonarny - Osoba korzystająca z danej aplikacji w czasie pracy/ gry na komputerze/ laptopie.

## 6. Przykładowe scenariusze.

- I. Gra RPG(online)- gracz może poprzez komunikację z innymi partnerami ustalić pewien plan działania, zdobywania doświadczenia, celów mapy, czy też misji. Można ustalić pewien ścisły harmonogram, o którym będą przypominać w danych chwilach alarmy. Gracz po usłyszeniu takiego dźwięku powinien przejść do następnego określonego wcześniej celu.
- II. Praca na komputerze – możliwość skrupulatnego trzymania się wcześniej ustalonego harmonogramu. Przypomnienie o nadchodzących sytuacjach, czy też zmianach.
- III. Gry bez kontroli czasu- możliwość wykorzystania budzika, jako tzw. gwizdka sędziego, który będzie określał koniec czasu dla danego użytkownika podczas gry. Sprawdzony sposób, przy grach wymagających rywalizacji graczy, a zobligowanych do pewnych ram czasowych, na daną czynność i zgromadzenie, jak największych profitów w tym czasie.