**Wydział Informatyki, Elektroniki i Telekomunikacji**

**Katedra Informatyki**



**Zegar do gier – przypominacz / budzik dla wielu**

**zdarzeń o charakterze cyklicznym**

**Opis problemu**

**Damian Kudas, Michał Mrowczyk**

**10. kwietnia 2013 r.**

Spis Treści

[1. Wstęp. 3](#_Toc353387893)

[2. Przedstawienie problemu. 3](#_Toc353387894)

[3. Cele biznesowe. 3](#_Toc353387895)

[4. Przedstawienie produktu. 4](#_Toc353387896)

[5. Charakterystyka użytkowników. 4](#_Toc353387897)

[6. Przykładowe scenariusze. 5](#_Toc353387898)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 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,

- Przestawienie 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 wędrówkę 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.

1. 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.
2. Praca na komputerze – możliwość skrupulatnego trzymania się wcześniej ustalonego harmonogramu. Przypomnienie o nadchodzących sytuacjach, czy też zmianach.
3. Gry bez kontroli czasu- możliwość wykorzystania budzika, jako tzw. gwizdka sędziego, który będzie określał koniec czasu dla danego użykownika 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.