

Specyfikacja gry mobilnej „Wisielec”

Autor: Paweł Paszyński

Spis treści

1. Wstęp	
1.1. Ogólny opis aplikacji.....	2
1.2. Słownik pojęć.....	2
2. Opis interfejsu	
2.1. Ekran powitalny.....	3
2.2. Interfejs menu.....	4
2.3. Interfejs rozgrywki.....	5
3. Specyfikacja wymagań	
3.1. Wymagania funkcjonalne.....	6
3.2. Wymagania niefunkcjonalne.....	8

1. Wstęp

- 1.1. Głównym celem projektu jest zbudowanie aplikacji mobilnej pracującej na platformie Android, która umożliwi prostą rozgrywkę w postaci gry w „Wisielca”. Gra polega na odgadywaniu hasła po jednej literce, ze znanej wcześniej kategorii wiedząc jedynie ile liter zawiera odgadywane hasło. Odgadywanie hasła odbywa się przez wybieranie liter które zawierać może hasło. Gdy odgadnięte zostanie hasło jest to równoznaczne z wygraną i przejściem do kolejnego hasła zbierając punkty. Jeśli hasło nie zostanie odgadnięte - czyli wyczerpany zostanie limit błędnie typowanych liter występujących w hasle to rozgrywka kończy się. Ogólny zarys i wymagania graficzne opisane przez klienta. Projekt będzie uzupełniany w przypadku powstania dodatkowych ekranów.
- 1.2. Słownik pojęć:
- Nazwa aplikacji** - „Wisielec”
 - Nazwa klienta** - „Gierkopol”
 - Splash screen** - ekran powitalny
 - Rozpoczęcie rozgrywki** – status rozgrywki bezpośrednio po wciśnięciu przycisku „Start” [3.1.1.]
 - Zakończenie rozgrywki** – status rozgrywki gdy zostanie wyczerpany limit błędnie typowanych liter.
 - Stan gry** – przedstawiony za pomocą grafik [2.3.7.] aktualny przebieg rozgrywki

Hasło – odgadywany wyraz związany z jakąś (wybraną lub losową) kategorią

Kategoria – dziedzina z jakiej pochodzi odgadywane hasło

2. Opis interfejsu

- 2.1. Grafika splash screenu przedstawiona na miniaturce poniżej, dostarczona w załączniku w pełnym formacie.



Uzupełnienie grafiki:

1. Grafika tematyczna ekranu powitalnego jak na grafice powyżej
2. W miejscu „jedyńki” na miniaturze, w podobnej, niewielkiej odległości od górnej krawędzi – nazwa aplikacji– czcionka „mistral”, tekst wyśrodkowany, wielkość czcionki dopasowana tak, by długość napisu stanowiła $\frac{1}{2}$ szerokości wyświetlanego okna.
3. W miejscu „dwójki” na miniaturze, w podobnej lokalizacji prawego dolnego rogu, na czarnym tle nazwa klienta, czcionka również „mistral”
4. Ekran powitalny ma ukazać się bezpośrednio po włączeniu aplikacji i trwać 1,5sekundy przechodząc następnie do menu [2.2.]

2.2. Interfejs menu:

Ogólny szkic ekranu przedstawiony poniżej



Uzupełnienie grafiki:

1. Tło od góry czarne (#0a0a0a), przechodzące stopniowo w ciemno szary kolor (#585858)
2. W miejscu „logo” – nazwa aplikacji, identyczne jak w poprzednim, ekranie powitalnym. Tak, by przejście z poprzedniego ekranu dla tego elementu nie wniosło żadnych zauważalnych zmian.
3. Nieco niżej napis „Kategoria:”, czcionka „mistral”, wielkość 14sp
4. Bezpośrednio pod napisem „Kategoria:” rozwijana lista z trzema kategoriami: „Państwa”, „Miasta”, „Zwierzęta” (czcionka „mistral”, wielkość 14sp) w przedstawionej kolejności, z ustawioną domyślną – pierwszą z nich.
5. Przycisk z napisem „Start” (czcionka mistral, rozmiar 24sp), rozmiar przycisku szerokość=2*wysokość; rozpoczynający grę w zaznaczonej wyżej kategorii, przechodzący do interfejsu rozrywki [2.3.].
6. Przycisk z napisem „Wyjście” (czcionka mistral, rozmiar 24sp), rozmiar przycisku taki jak przycisku Start [pkt.5]. Naciśnięcie powoduje zamknięcie aplikacji.

2.3. Interfejs rozrywki:

Ogólny zarys przedstawiony poniżej



Uzupełnienie grafiki:

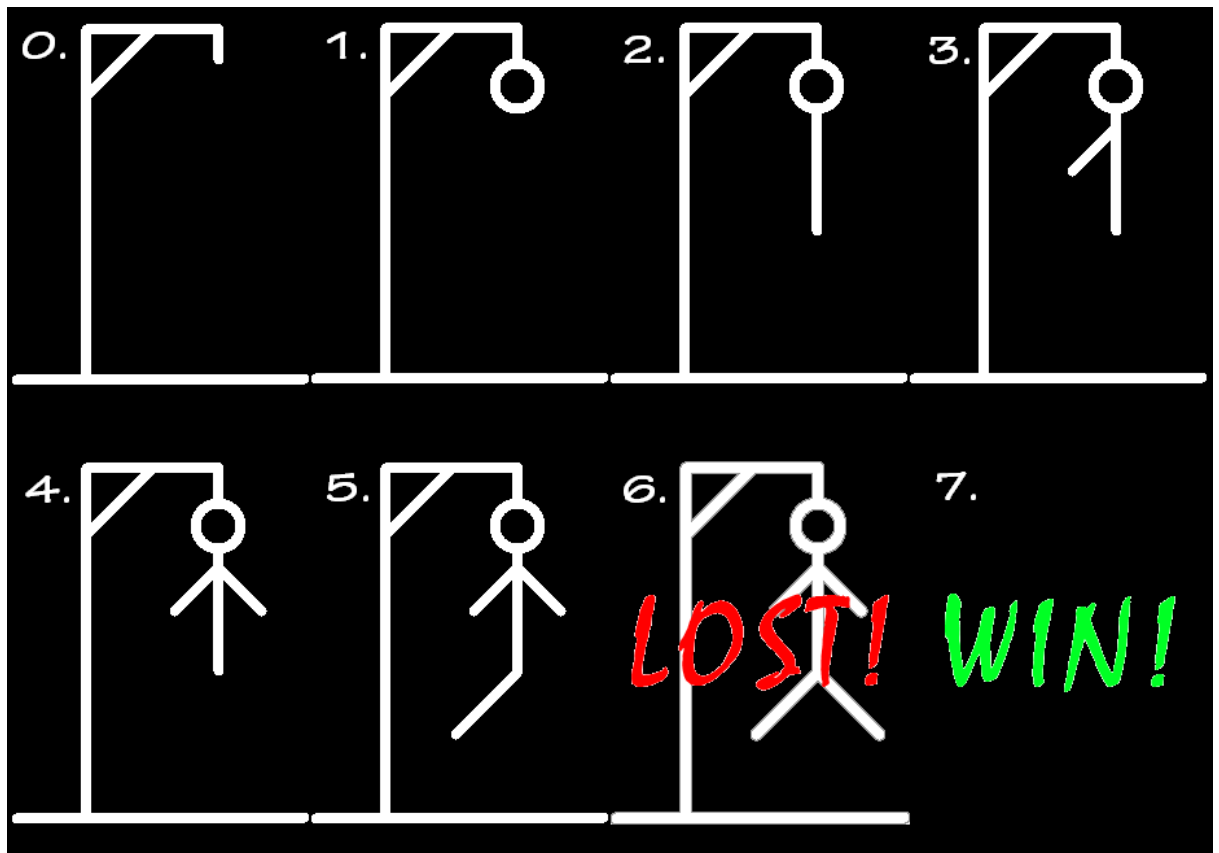
1. Tło identyczne jak na poprzednim ekranie [2.2.]
2. Na samej górze napis „Kategoria: [kategoria w której toczy się rozgrywka]”, wyśrodkowany, czcionka mistral, wielkość 14sp
3. Poniżej tekstu z kategorią[2.3.2.] wyśrodkowana grafika stanu gry
4. W miejscu „Hasło” na grafice znajdować ma się hasło z aktualnej(wyświetlonej wyżej, [2.3.2.]) kategorii. Czcionka mistral, rozmiar 50sp.
5. U dołu ekranu znajdować mają się litery polskiego alfabetu, ułożone alfabetycznie w czterech rzędach i ośmiu kolumnach, tworząc klawiaturę. Rozmiar czcionki każdej litery 30sp, czcionka mistral.
6. Pod klawiaturą [2.3.5.] napis „Wynik: [aktualny wynik]”, czcionka mistral, rozmiar 8sp.

3. Specyfikacja wymagań

3.1. Wymagania funkcjonalne:

1. Przycisk „Start” [2.2.5.]
 - użytkownik naciska przycisk
 - system przechodzi do interfejsu rozgrywki [2.3.]
 - rozpoczyna się gra o zaznaczonej w poprzednim oknie kategorii
2. Wybór kategorii [2.2.4.]
 - domyślnie wybrana kategoria „Państwa”
 - użytkownik po naciśnięciu na pasek wyboru kategorii może wybrać dowolną z nich, w której chce rozpocząć grę.
 - po wybraniu kategorii i automatycznym zwinięciu listy, na pasku wyboru widnieć ma wybrana uprzednio kategoria lub w przypadku braku wyboru z listy – zostaje ta kategoria, która wybrana była przed rozwinięciem listy.
3. Przycisk „Wyjście” [2.2.6.]
 - wskutek naciśnięcia aplikacja kończy działanie – wyjście z aplikacji
4. Napis zawierający kategorię gry [2.3.2.]
 - informuje o kategorii w której toczy się rozgrywka
5. Klawiatura [2.3.5.]
 - naciśnięcie na którąkolwiek, literę koloru białego powoduje sprawdzenie, czy nie zawiera się w haśle oraz dezaktywację naciśniętej litery – przejście w kolor szary oraz niemożliwość użycia ponownie do tego samego hasła.
 - każda litera może być użyta tylko raz podczas odgadywania jednego hasła
 - w przypadku wygranej i przejścia do kolejnego hasła aktywowane są ponownie wszystkie litery, a ich kolor ustawiany jest na biały.
6. Hasło gry [2.3.4.]
 - w chwili rozpoczęcia gry hasło ukryte jest pod znakami “_” - tyle znaków “_” ile liter w odgadywanym haśle.
 - naciśnięcie litery z klawiatury [2.3.5.] powoduje sprawdzenie czy odgadywane hasło zawiera wybraną literę.
 - gdy hasło zawiera literę jest ona odstawiana - czyli w miejscu odgadniętej litery w haśle znak „_” zastępowany jest wybraną literą. Natomiast gdy hasło nie zawiera wybranej litery grafika stanu gry[6.] informuje o błędzie.

7. Grafika stanu gry [2.3.3.]



- grafika stanu gry informuje o jej przebiegu.
 - rozgrywka rozpoczyna się z grafiką 0. (przedstawione powyżej), następnie wskutek błędów w odgadywaniu hasła - czyli po wybraniu z klawiatury [2.3.5.] każdej kolejnej litery której wylosowane, ukryte hasło nie zawiera ukazuje kolejne grafiki, po kolei, aż do ostatniej 6. -oznaczającej przegraną.
 - w przypadku wygranej – czyli odgadnięciu wszystkich liter ukrytego hasła wyświetlana jest informacja o wygranej – grafika 7.
 - podczas wyświetlania jednego ze stanu 6 lub 7 (czyli po wygranej lub przegraniej) wszystkie litery „klawiatury” [2.3.5.] są nieaktywne – czyli kolor szary i brak reakcji na dotyk
8. Wygrana – czyli odgadnięcie wszystkich liter hasła, dodawana jest liczba punktów równa liczbie liter w odgadniętym hasle.
9. Akcja po zakończeniu pojedynczej rozgrywki:
- może odbyć się gdy hasło zostanie odgadnięte lub gdy zostanie wykorzystany limit szans i wyświetli się informacja o przegraniej

- akcja odbywa się po naciśnięciu w dowolne miejsce gdy wyświetlany jest status gry (pkt7., grafika 6 i 7) czyli po wygraniu lub przegranej.
- w przypadku wygranej naciśnięcie w dowolne miejsce powoduje wylosowanie dowolnego hasła z dowolnej kategorii oraz wyświetlenie go jako kolejne hasło. W przypadku kolejnej wygranej punkty dodawane są jak podczas pierwszego hasła (czyli liczba liter*1pkt)
- w przypadku przegranej naciśnięcie w dowolne miejsce powoduje przejście do menu [2.2.]

10. Napis zawierający wynik gry [2.3.6.]

- informuje o ilości zdobytych punktów w grze - zbieranych od początku gry aż do porażki i przeniesienia do menu [3.1.9.]
 - punkty dodawane w ilości (liczba liter*1pkt) za odgadnięte hasło

3.2. Wymagania нефункционалне:

- Aplikacja musi być możliwa do uruchomienia na systemie operacyjnym Android w wersji 4.4 i nowszych.
- Aplikacja umożliwia tylko i wyłącznie widok wertykalny (pionowy)
- Bezawaryjność
- Łatwość i intuicyjność obsługi aplikacji