



Uniwersytet Rzeszowski
Kolegium Nauk Przyrodniczych
Instytut Informatyki

Programowanie obiektowe C#

Gra z wykorzystaniem bazy danych

Prowadzący:

mgr inż. Ewa Żesławska

Autor:

Jakub Foltarz

118993

Kamil Kondziołka

118997

Kierunek: Informatyka, grupa Lab 2

Rzeszów 2022

Spis treści

1. Opis założeń projektu.....	3
2. Wymagania funkcjonalne i нефункционалне.....	3
3. Diagramy UML.....	3
4. Opis techniczny projektu.....	3
5. Prezentacja warstwy użytkowej projektu.....	3
6. Podsumowanie.....	4

1. Opis założeń projektu

Celem projektu jest stworzenie aplikacji z interfejsem graficznym wykorzystującej połączenie z bazą danych, przy pomocy WPF oraz EF Core.

2. Wymagania funkcjonalne i нефункционалне

Wymagania funkcjonalne:

- Dodawanie własnych przeciwników, przedmiotów oraz elementów do bazy danych
- Możliwość edycji domyślnych rekordów lub ich usunięcia
- Możliwość grania w grę wykorzystującą rekordy z bazy danych

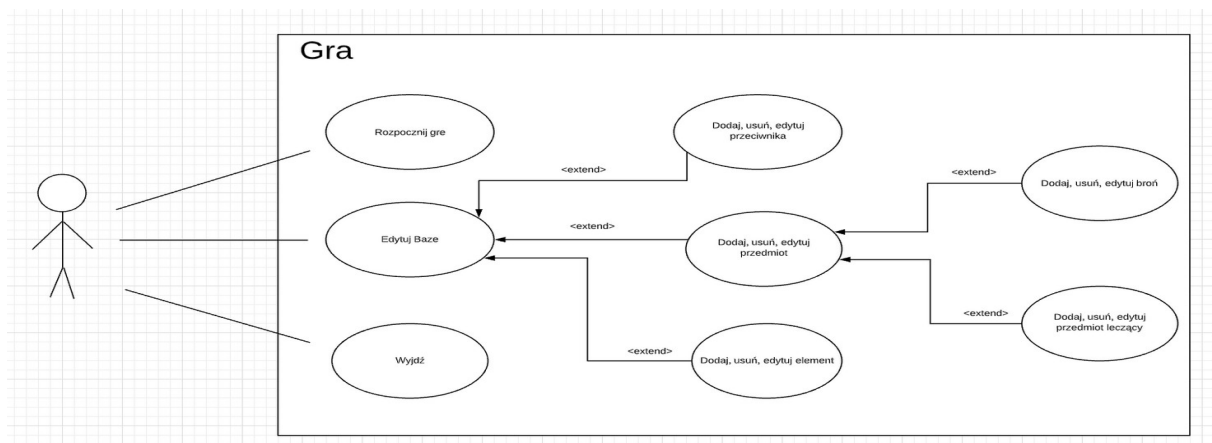
Wymagania нефункционалне:

- Musi być co najmniej jeden wróg i przedmiot w bazie
- Ścieżki do sprite'ów muszą być poprawne

3. Diagramy UML

3.1.

Diagram przypadków użycia



3.2.

Diagram klas

Diagram klas jest dostępny w pliku HTML w repozytorium, lub można go wyświetlić przez ten link: https://htmlpreview.github.io/?https://github.com/rombii/oopp_c_Sharp/blob/master/OMD.html (jest zbyt duży aby jego zrzut umieścić w tym pliku)

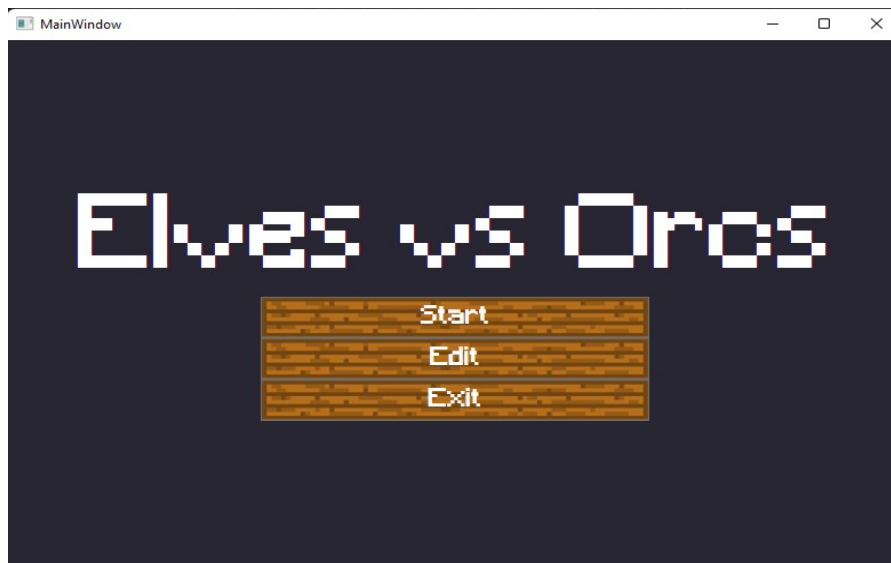
4. Opis techniczny projektu

- Framework .NET: .NET 6.0
- Środowisko programistyczne: JetBrains Rider 2021.3

5. Prezentacja warstwy użytkowej projektu

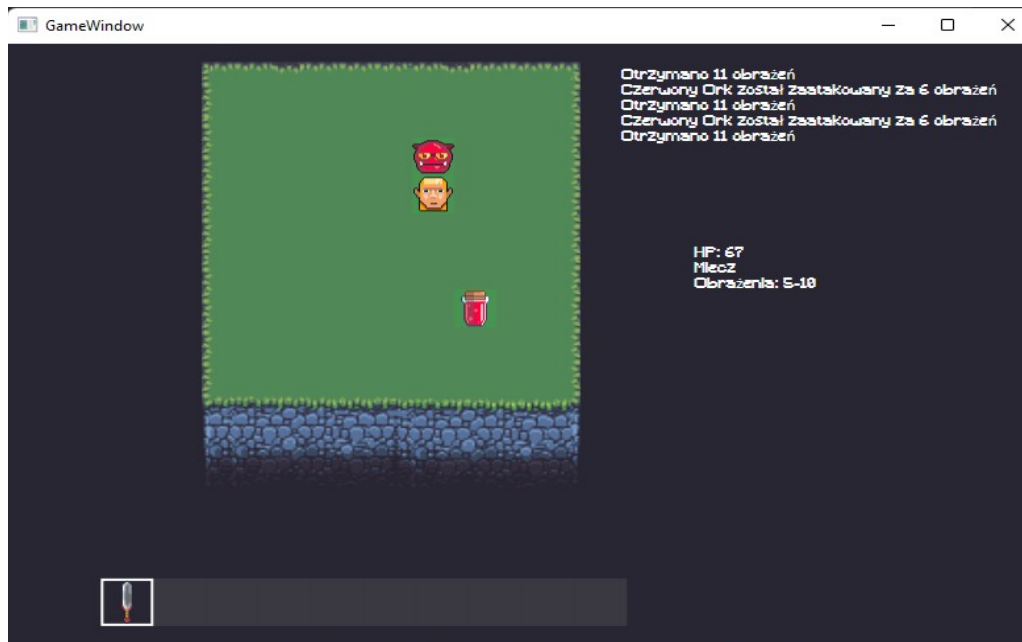
Na rysunku 1 przedstawiono główne menu aplikacji. Użytkownik po uruchomieniu aplikacji otrzymuje ekran startowy na którym może wybrać spośród 3 opcji:

- Start, które otwiera okno gry
- Edit, które otwiera okno edytora bazy danych
- Exit, które zamyka okno



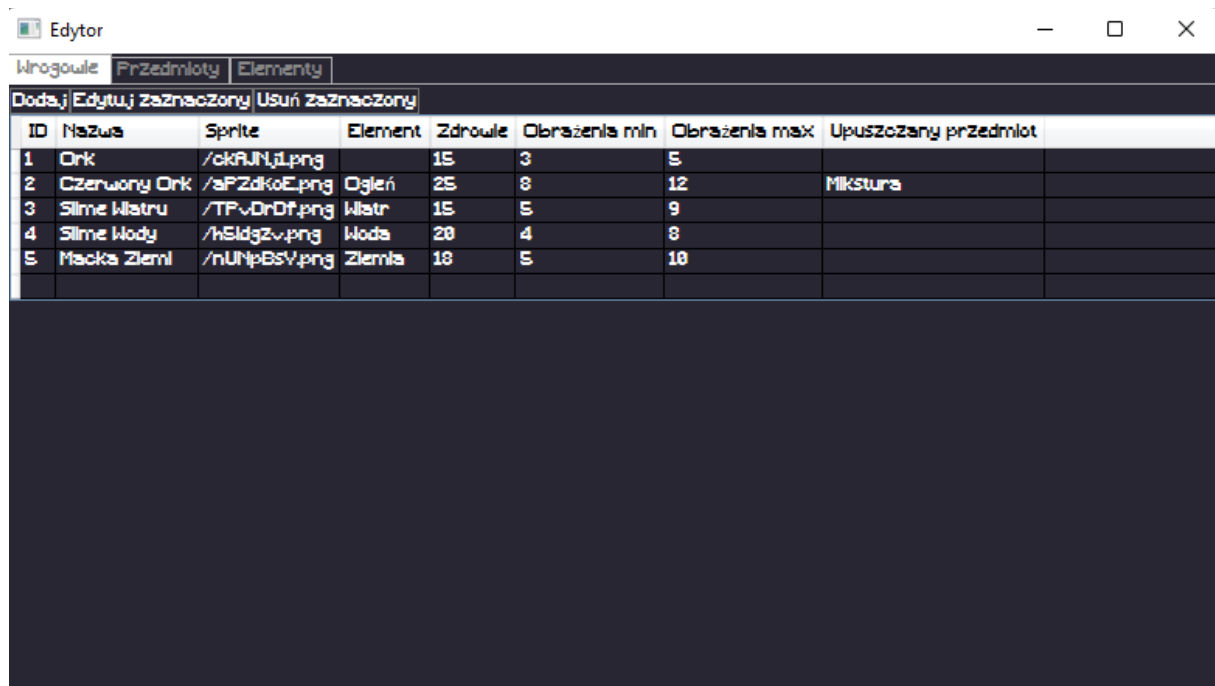
Rysunek 1: Główne okno aplikacji

Ekran gry przedstawiony na rysunku 2 zawiera informacje o wykonanych turach, przedmiocie aktualnie trzymanym przez gracza, główną planszę, oraz pasek z przedmiotami.

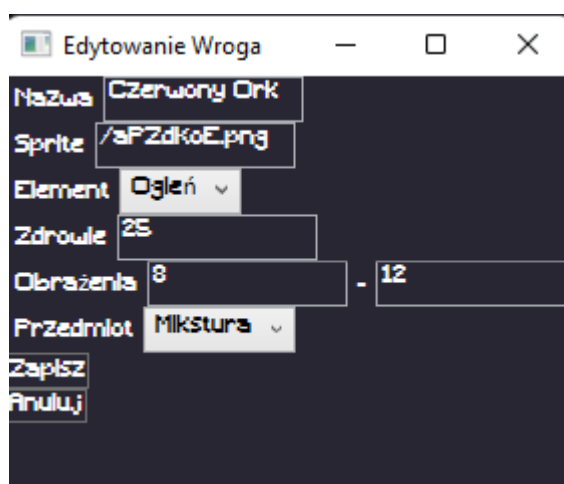


Rysunek 2: Okno gry

Okno edytora (rysunek 3) to wyświetlone w postaci tabeli dane pobierane z bazy danych z możliwością dodania, edycji, oraz usunięcia rekordów (rysunek 4).



Rysunek 3: Okno Edytora



Rysunek 4: Okno edycji

6. Podsumowanie

Pliki źródłowe oraz plik README.md z opisem umieszczone są w repozytorium pod adresem https://github.com/rombii/oopp_c_Sharp