

CLICK OR DIE

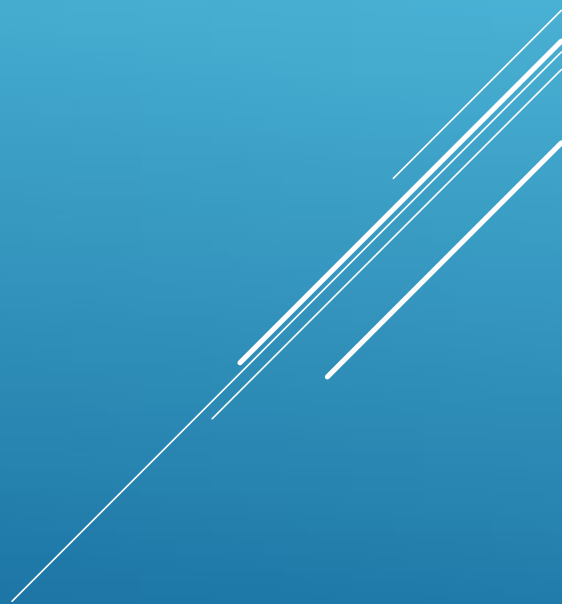
Prezentacja 1

Analiza stanu wiedzy i analiza wymagań

Autor:

Aleksandra Rykowska 184616 gr 1 Tele

PLAN PREZENTACJI:

- ▶ 1. Temat i cel projektu
 - ▶ 2. Stan wiedzy (podobne rozwiązania)
 - ▶ 3. Wymagania funkcjonalne
 - ▶ 4. Wymagania poza funkcjonalne
 - ▶ 5. Przebieg gry/algorytm
 - ▶ 6. Wstępny projekt interfejsu graficznego
- 
- Several white lines of varying lengths and orientations are positioned in the bottom right corner of the slide, creating a modern, abstract graphic element.

CELE

Tytuł gry:

Click or die

Technologia wykonania:

C#

Docelowi użytkownicy gry:

Dzieci, młodzież, dorośli oraz osoby zainteresowane problemami współczesnego świata

Cel gry:

Celem gry jest uratowanie planety i zapoznanie się z aktualnymi problemami na Ziemi, typu: skażenie wody (wymierające ryby), susze, małe lasy po pożarach i wycinkach, zanieczyszczenie powietrza (dym z fabryk). Gra daje wskazówki jak można im zapobiegać i jaki my sami mamy wpływ. Ma na celu realizację projektów za zebrane przez nas pieniądze w wyznaczonym czasie, aby uratować Ziemię.

Link do GitHuba:

https://github.com/s184616/Click_or_die.git

STAN WIEDZY

W aktualnej literaturze możemy znaleźć dużo informacji dotyczących zapotrzebowania gier na temat edukacji o ochronie środowiska. Zwłaszcza teraz gdy problemy współczesnego świata są mocno odczuwalne.

W artykule [1] autor zaznacza ten temat: „Wrzesien, Lopez and Raya [4], highlighting that games uses from actions instead of explanations, rising the motivation and satisfaction of users in the learning process”, co oznacza, że gry mają większy wydźwięk, niż samo wyjaśnianie jak ważne jest dbanie o środowisko.

Kolejny przykład przedstawia artykuł [2] cyt. " At the conclusion of the intervention, 69% of participants indicated that the game helped them be more energy-conscious, with some indicating changes in their energy use outside the office". Gra, którą stworzyli autorzy, dotycząca świadomości o oszczędzaniu energii faktycznie w znacznym stopniu poprawiła użytkowanie urządzeń elektrycznych uczestników.

[1] "Mobile serious game proposal for environmental awareness of children", Eunice P.S.Nunes; Alessandro R. Luz; Eduardo M. Lemos; Cristiano Maciel; Alexandre M. dos Anjos; Luciana C. L. F. Borges; Clodoaldo Nunes, 2016 IEEE Frontiers in Education Conference (FIE), Page: 2

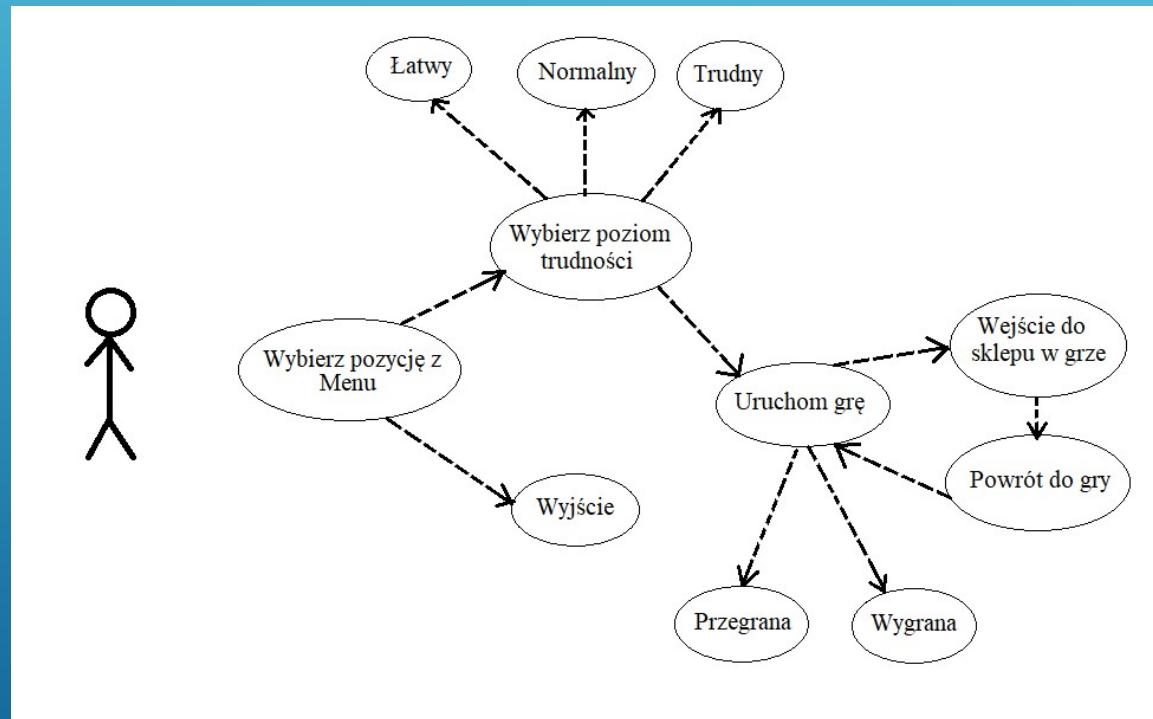
[2] "Gaming for Earth: Serious games and gamification to engage consumers in pro-environmental behaviours for energy efficiency" Luca Morganti, Federica Pallavicini, Elena Cadel, Antonio Candelieri, Francesco Archetti, Fabrizia Mantovani, Volume 29, July 2017, Pages 95-102

WYMAGANIA FUNKCJONALNE

Zidentyfikowano następujące wymagania funkcjonalne:

- ▶ Gra posiada różne poziomy trudności
- ▶ Po uruchomieniu gry, gracz musi własnoręcznie naciskać przycisk, aby zarabiać pieniądze.
- ▶ Następnie gracz będzie miał możliwość wykupienia wspomagaczy, które ułatwią to zadanie i będą automatycznie klikały guzik albo zmniejszały zanieczyszczenie. Im ich więcej, tym lepiej.
- ▶ Gracz będzie się zmagał się ze stale rosnącym poziomem zanieczyszczenia, który gdy nie zostanie zniwelowany do końca czasu spowoduje, że planeta umrze.

WYMAGANIA FUNKCJONALNE - DIAGRAM



WYMAGANIA POZAFUNKCJONALNE

Zidentyfikowano następujące wymagania pozafunkcjonalne:

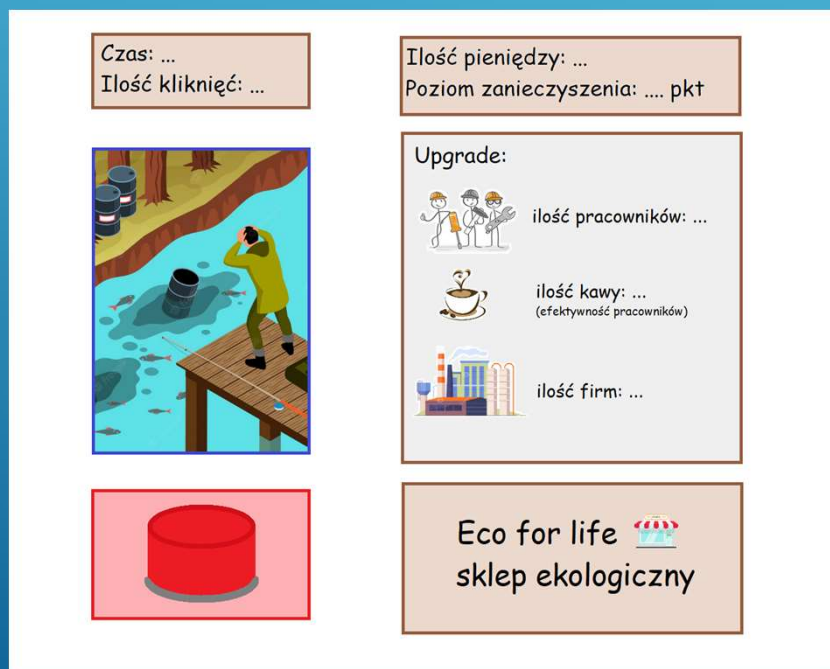
- ▶ Gra ma być napisana w języku C# i wymaga środowiska .NET 5.0
- ▶ Pole graficzne gry będzie stałe 1024x768
- ▶ Wymagany jest komputer z dowolnym systemem operacyjnym obsługującym środowisko .NET oraz tryb graficzny z obsługą klawiatury i myszki
- ▶ Menu zrealizowane jako osobna plansza
- ▶ Pasek z czasem i poziomem zanieczyszczenia

PRZEBIEG GRY

1. Gracz uruchamia program i wybiera w menu poziom trudności, a następnie zaczyna grę.
2. Pojawia się plansza. W głównym oknie gry prezentowane graczowi będą: ilość jego pieniędzy, poziom zanieczyszczenia, upgrade'y, sklep, obrazek prezentujący aktualny stan planety, guzik do klikania, czas i ilość kliknięć.
3. Gracz zaczyna od zbierania pieniędzy poprzez klikanie na przycisk. W międzyczasie rośnie zanieczyszczenie i powoli maleje czas.
4. Wybierane są upgrade'y typu większa ilość pracowników, ilość kawy lub firm, aby przyspieszyć klikanie.
5. Użytkownik może również wejść do sklepu, a tam za pomocą postaci może chodzić po nim i wybierać ekologiczne przedmioty do kupienia, aby zmniejszyć zanieczyszczenie.
6. Gracz wygrywa po zmniejszeniu zanieczyszczenia do 0 w zadany czas. Jeśli mu się nie uda, planeta umiera.

WSTĘPNY WYGLĄD GRY

Rysunek poglądowy:



Drugie okienko:

