

## **Opis szczegółowy projektu gry „Mastermind”**

Tematem projektu naszego zespołu jest jednoosobowa gra o nazwie „Mastermind”. Polega ona na odgadnięciu wylosowanej kombinacji w jak najmniejszej ilości prob. Gracz próbuje zgadnąć jaki symbol ustawiony jest na każdej z X (określona liczba) pozycji, pamiętając o tym, że kolejność symboli nie może być inna niż we wzorze. Gra kończy się, gdy gracz zgadnie symbol bądź skończy mu się limit strzałów.

Poszczególne zadania odnośnie realizacji projektu zostały przydzielone członkom grupy w taki sposób, aby praca przebiegała efektywnie. Kierownik zespołu pełni funkcję koordynatora całej grupy, a także łącznika pomiędzy zespołem a klientem. Jego kluczowym zadaniem w projekcie jest kontrola postępów prac oraz akceptowanie wykonanych etapów poszczególnych zadań.

Projektowaniem aplikacji oraz określaniem wytycznych projektu od strony technicznej zajmują się inżynierzy systemowi. Ich głównym zadaniem jest wykonanie diagramów UML oraz przygotowanie wykresu Gantta.

Implementacją założeń zajmują się programiści, którzy kolejno realizują kolejne etapy pisania aplikacji. Implementacja rozłożona jest na kilka szczególnych etapów:

- stworzenie interfejsu gracza, w taki sposób, by aplikacja była czytelnie skonstruowana pod względem wizualnym oraz użytkowym
- obsługa ustawień gry, czyli możliwość wprowadzenie odpowiednich opcji do rozgrywki
- obsługa sterowania w aplikacji
- generowanie wyników po zakończonej rozgrywce oraz zapisywanie ich do tabeli wyników
- generowanie ekranu końcowego, gdzie gracz będzie mógł zdecydować o rozpoczęciu nowej gry, bądź opuszczeniu aplikacji.

Po zatwierdzeniu zakończenia prac implementacyjnych do działania zostaną włączeni testerzy. Ich zadaniem będzie przeprowadzenie odpowiedniego typu testów, mających na celów sprawdzenie poprawność działania aplikacji oraz odnalezienie ewentualnych błędów w implementacji. Następnie błędy te wraz z odpowiednim uzasadnieniem zgłaszane są programistom w celu ich poprawienia.

W czasie trwania całego projektu prace będą kontrolowane przez kierownika zespołu oraz sukcesywnie spisywane w formie dokumentacji.

Zatwierdzenie końca projektu nastąpi, gdy wszystkie aspekty techniczne oraz założenia zostaną zrealizowane, a sama aplikacja nadawać się będzie do wdrożenia i przekazania klientowi.