Dokumentacja techniczna

Puzzle Game

**Opracowanie:**

Bartosz Sowa

Krzysztof Sobiech

Jakub Wietecha

Spis treści

[1 Opis aplikacji 3](#_Toc468814833)

[2 Instrukcja 3](#_Toc468814834)

[3 Techniki programowania 3](#_Toc468814835)

[4 Licencje 3](#_Toc468814836)

[5 Specyfikacja interfejsów 3](#_Toc468814837)

[6 Diagramy UML 3](#_Toc468814838)

[6.1 Diagram Komponentów 3](#_Toc468814839)

[6.2 Diagram Aktywności 4](#_Toc468814840)

[6.3 Diagram Przypadków Użycia 4](#_Toc468814841)

[7 Harmonogram 6](#_Toc468814842)

# Opis aplikacji

Aplikacja *Puzzle Game* została stworzona w ramach projektu studenckiego. Służy do ratowania ludzi w przypadku nadmiaru czasu wolnego.

W aplikacji mamy możliwość wybrania dowolnego zdjęcia, a następnie stworzenia z niego puzzli. Głównym celem użytkownika jest ułożenie puzzli w taki sposób aby otrzymać identyczny obrazek, jaki wybrał na początku.

Dostęp do aplikacji możliwy jest z poziomu systemu użytkownika po uprzednim jej ściągnięciu. Aplikacja nie wymaga instalacji. Do poprawnego działania aplikacji wymagane jest …(podajemy co ☺)

# Instrukcja

Zostanie opracowana w fazie testów aplikacji.

# Techniki programowania

Aplikacja została opracowana przy użyciu Windows Presentation Foundation w środowisku programistycznym „*Visual Studio 2015*”. WPF służy do tworzenia nowoczesnych aplikacji pulpitu-biznesowych w systemie Windows.

Kod źródłowy został stworzony w języku *C#*

# Licencje

Zostanie opracowane później.

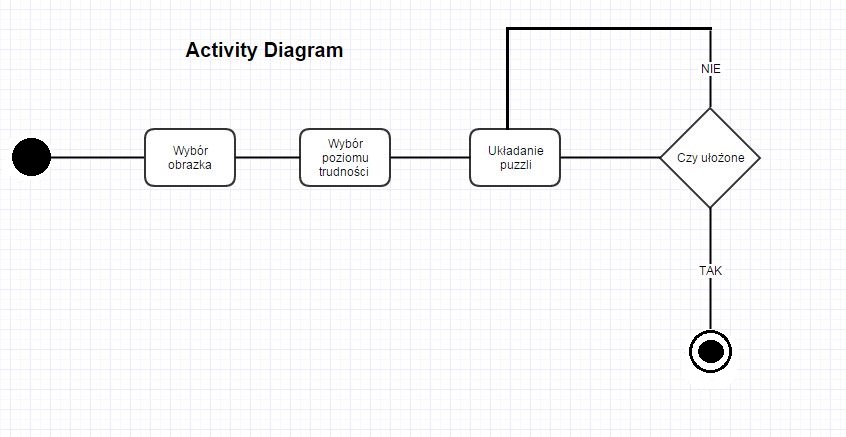
# Specyfikacja interfejsów

Zostanie opracowane później.

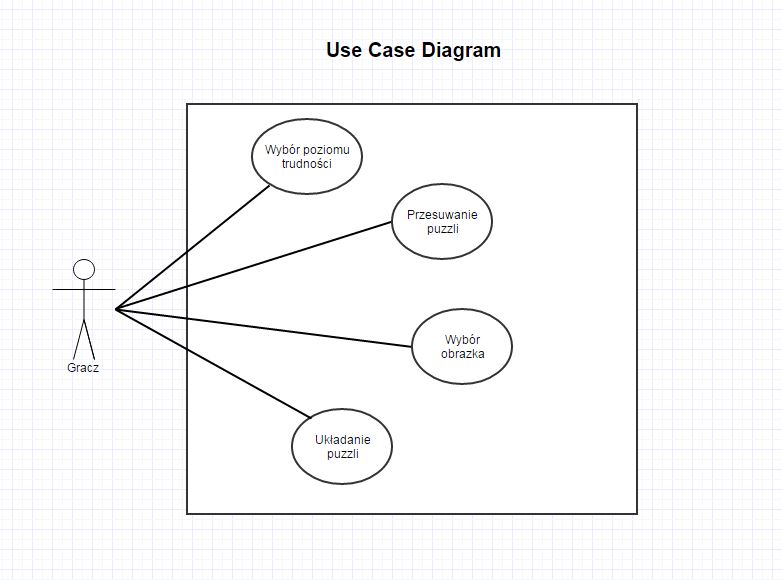
# Diagramy UML

## Diagram Komponentów

## Diagram Aktywności



## Diagram Przypadków Użycia



# Harmonogram

**20.11.2016** - Model reprezentujący kawałek oraz grupę puzzli - ***Bartosz Sowa***

**20.11.2016** - Metoda dzieląca obrazek na kawałki/puzzle - ***Jakub Wietecha***

**27.11.2016** - Diagramy UML (Use Case/Activity/Component) - ***Bartosz Sowa/ Krzysztof Sobiech/ Jakub Wietecha***  
**27.11.2016** - Eventy umożliwiające przesuwanie puzzli - ***Krzysztof Sobiech***

**04.12.2016** - Wczytywanie oraz walidacja wczytanego zdjęcia - ***Jakub Wietecha***

**04.12.2016** - Możliwość łączenia kawałków puzzli - ***Bartosz Sowa***

**11.12.2016** - Główna metoda tworząca puzzle z wczytanego obrazka (wyświetlenie i umożliwienie interakcji z użytkownikiem) - ***Bartosz Sowa***

**18.12.2016** - Menu startowe aplikacji - ***Krzysztof Sobiech***

**20.12.2016** - Możliwość obracania pojedynczego kawałka puzzla - ***Bartosz Sowa***

**20.12.2016** - Wyrównywanie puzzli po ich połączeniu - ***Jakub Wietecha***

**15.01.2017** - Końcowe poprawki (refaktoryzacja kodu) - ***Bartosz Sowa/ Krzysztof Sobiech/   
Jakub Wietecha***