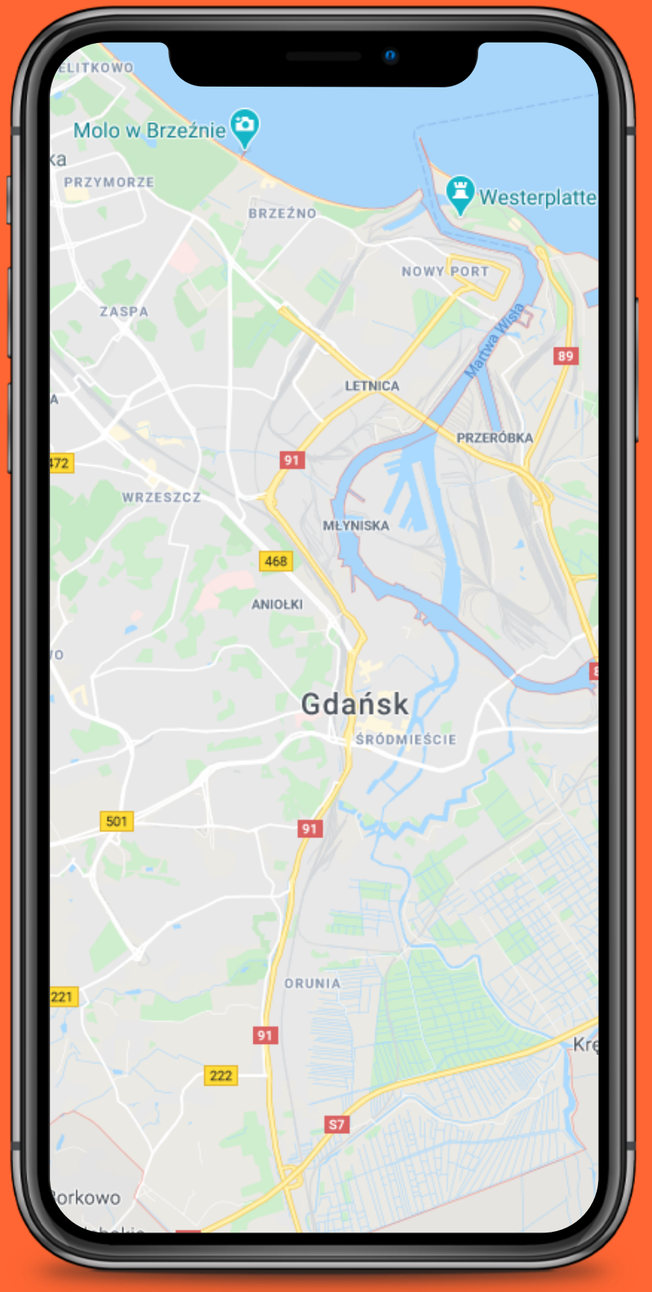
CityGame App

Gra terenowa dla U3W



ZESPÓŁ

Miłosz Gustawski

Anna Adamczyk

Sebastian Łużyński

Miłosz Lewandowski

Paweł Wilgan

Główne cele aplikacji

- Stworzenie produktu łączącego sport i zabawę
- Zwiększenie aktywności fizycznej użytkowników
- Zapewnienie wygody i prostoty w obsłudze

Funkcjonalność

- przeglądanie i wyświetlanie informacji o dostępnych scenariuszach gier miejskich
- możliwość odegrania gry miejskiej przy wykorzystaniu lokalizacji do identyfikacji pozycji użytkownika
- możliwość zrobienia zdjęć punktom na szlaku telefonem

- możliwość rozegrania gry terenowej w grupach
- możliwość zalogowania się na swoje konto w aplikacji
- po zakończonej grze dostępny będzie raport zawierający również wykonane zdjęcia

ETAPY PRACY NA OBECNY SEMESTR

1. Stworzenie części logicznej i roboczego wyglądu aplikacji

2. Zapewnienie łączności aplikacji z serwerami i należytej szaty graficznej gry

3. Testowanie aplikacji i usuwanie ewentualnych błędów

Wizualizacja funkcjonowania aplikacji

Na rysunku 1 znajduje się ekran startowy aplikacji, który użytkownik ujrzy po uruchomieniu aplikacji.

Jeśli użytkownik założył już konto, należy wcisnąć przycisk "Logowanie", który przeniesie gracza do ekranu logowania (rys. 2).

W przypadku wciśnięcia przycisku "Rejestracja" użytkownik ma możliwość założenia konta pozwalającego na branie udziału w rozgrywce. W tym celu należy wybrać swój login, hasło oraz podać adres e-mail.

Dane te będą na stałe przypisane to konta użytkownika. Jeśli użytkownik zapomni hasła, będzie możliwość jego zmiany.

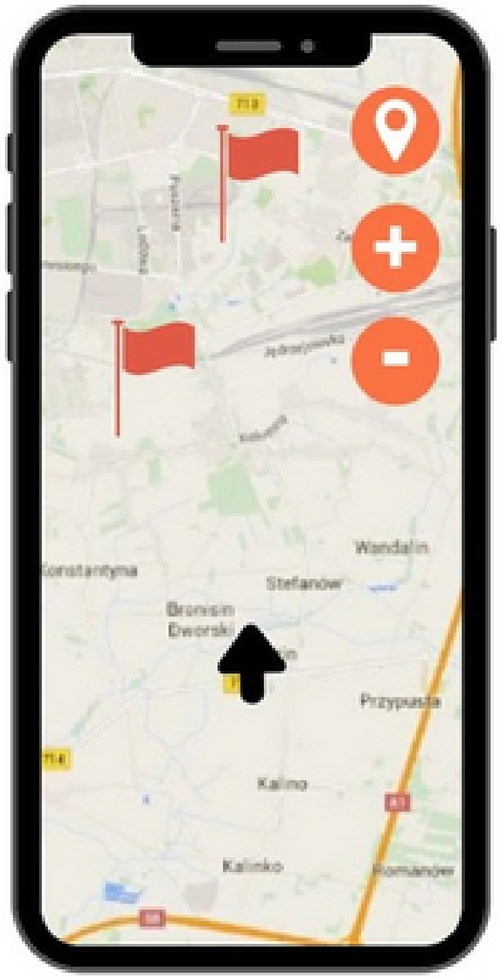
4

5

Ekran na rysunku nr 4 prezentuje stan aplikacji po zalogowaniu, w którym gracz może np. dołączyć do grupy lub przejrzeć swój profil.

Możliwy jest także wybór scenariusza gry (rys. 5) po wciśnięciu przycisku "Graj".

6



Po wybraniu scenariusza gry gracz ma dostęp do mapy, którą może posługiwać się do zaznaczania punktów docelowych oraz miejsc odwiedzonych (rys 6).

Dla wygody zamieszczone zostały również przyciski przybliżenia i oddalenia obrazu w razie potrzeby lepszej weryfikacji obszaru.

7

8

Gracz, w celu udokumentowania swoich postępów, może wykonywać zdjęcia (rys. 7), które będą potem przedstawiane w raporcie.

Możliwa jest także prezentacja wybranych obiektów, tak jak pokazano to w ekranie na rysunku 8.

W miarę możliwości, aplikacja zostanie początkowo przekazana potencjalnym graczom z Uniwersytetu Trzeciego Wieku w Gdańsku w celach testowych.