

Wstępna specyfikacja gry „ósemka”

Autor: S. Samolej.

Data: 15.04.2009.

1. Program ma wyrysować 3 rodzaje ósemki: "zwyčajną symetryczną", wydłużoną w poziomie, wydłużoną w pionie.
2. Po wyrysowaniu ósemki, na przecięciu "brzuszków" ma się pojawić kwadrat i po wybraniu przycisku "start" kwadrat ma się przemieszczać po ósemce zadaną prędkością.
3. W czasie przemieszczania kwadratu sprawdza się położenie myszki. Oczekuje się, że dziecko będzie utrzymywało wskaźnik myszy w kwadracie podczas przesuwania go po ósemce. Po bezbłędnym "przejechaniu" całej ósemki dziecko otrzymuje nagrodę - dźwięk/animację. Jeśli śledzenie się nie udaje program przechodzi w stan początkowy oczekując na ponowne uruchomienie śledzenia trajektorii.
4. Rozwinięcie programu:
 - a. W czasie śledzenia trajektorii po pomyślnym zakończeniu etapu śledzenia na zewnątrz ósemki pojawiają się obrazki-nagrody, np. domki, drzewka, kwiaty, zwierzęta, słońce, chmury, tęcza itp.
 - b. W miarę pojawiających się obrazków-nagród odczytywany jest kolejny akapit opowiadania, np.:

...Był piękny, słoneczny i mroźny dzień. Wszędzie leżało dużo puszystego i lśniącego śniegu. Spod śnieżnych czap ledwie było widać zielone choinki i kępy bezlistnych krzaków.

Wybraliśmy się z kolegami i koleżankami na sanki. Wspięliśmy się na górę i zjechaliśmy z niej z górki na pazurki aż do brzegu jeziora. Zamierzaliśmy właśnie założyć łyżwy, gdy z pobliskiego lasu wybiegło stado dzików.

Prędko wbiegliśmy na sąsiednią górę, gdzie nad szczytami pobliskich wzgórz zobaczyliśmy piękną tęczę. Okazało się, że i z tej górki można doskonale zjechać na sankach.

U podnóża górki na niewielkiej polanie odwiedzanej przez sarny i zające urządziliśmy sobie mały piknik i zmęczeni powędrowaliśmy znowu pod górę do naszego domu...
5. Parametryzacja programu:

W programie będzie można dobierać szybkość poruszania się kwadratu po trajektorii, wielkość kwadratu, rodzaj ósemki, zestawy pojawiających się obrazków oraz opowiadania. Nie wolno dopuścić by użytkownik wpisywał „z klawiatury” jakieś dane, wszystko ma być do wyboru, albo „do przesunięcia”.
6. Uwagi praktyczne:

Dla łatwiejszego śledzenia współrzędnych myszy należy przygotować stały rozmiar okna programu: 800x600, 1024x768 lub 1280x800 (typowa panorama).