

FAV ZČU

Space Traffic

Podklady pro design UI

Martin Štěpánek

7.12.2010

1 Obsah

1	Obsah	2
2	Návrh	4
2.1	Zásady návrhu	4
2.1.1	Intuitivnost	4
2.1.2	Jednoznačnost	4
2.1.3	Konzistence	4
2.1.4	Tři kroky	4
2.1.5	Více cest	4
2.1.6	Okamžitá nápověda	5
2.2	Základní rozvržení	5
3	Přihlášení	6
4	Registrace	7
4.1	Výběr zadávaných údajů při registraci	7
4.2	Podmínky poskytování a užívání služby	8
4.3	Podoba formuláře	8
4.4	Přechod k tutoriálu	8
4.4.1	Technická poznámka - ověření registrace	9
5	Hra	10
5.1	Stavový panel	10
5.1.1	Stav po I5	10
5.1.2	Stávající implementace	12
5.1.3	Návrh změn	12
5.2	Hlavní menu	13
5.2.1	Stav po I5	13
5.2.2	Stávající implementace	14

5.2.3	Návrh změn.....	14
5.3	Kontextový panel.....	15
5.3.1	Stav po I5	15
6	Chybějící herní zobrazení	17
6.1	Přehled událostí.....	17
6.2	Přehled lodí.....	17
6.2.1	Seznam letů.....	18
6.2.2	Seznam lodí.....	18
6.2.3	Nákup.....	20
6.2.4	Správa licencí.....	20
6.3	Detaily lodi.....	20
6.4	Detaily flotily	21

2 Návrh

2.1 Zásady návrhu

Návrh UI vyžaduje se musí řídit následujícími zásadami:

2.1.1 *Intuitivnost*

Hráč očekává určité chování objektů a voleb ve hře. Je třeba toto očekávání naplnit a dělat věci tak, jak je u her tohoto typu obvyklé.

Stejně tak je třeba vážit formu poskytovaných informací tak, aby vyhovovali účelu, pro který je hráč chce získat.

2.1.2 *Jednoznačnost*

Všechny volby jsou od sebe jasně odlišitelné a jejich účel je zřejmý.

Související volby jsou sdružovány do logických skupin.

2.1.3 *Konzistence*

Veškeré chování UI musí být konzistentní v rámci celku. Pokud se určitý prvek UI chová na jednom místě jako odkaz, bude se tak chovat vždy a bude odkazovat na stejnou věc (např.: jméno planety nebo pozice tlačítka Ok na pravé straně dialogu vlevo od Storno).

2.1.4 *Tři kroky*

Každá informace nebo volba je dostupná po maximálně třech krocích.

2.1.5 *Více cest*

Pokud v daném místě existuje relevantní akce, měla by být dostupná přímo z místa. (např.: Jméno planety jako odkaz na systém kde se nachází.)

2.1.6 Okamžitá nápověda

Nápověda k jednotlivým prvkům a objektům musí být dostupná přímo u těchto objektů (ne hledáním v manuálu).

2.2 Základní rozvržení

Hra bude využívat následující základní zobrazení.

- Přihlášení
- Registrace
- Hra
- Wiki nápověda (Průvodce hrou)
- ?? Nastavení

Tyto základní zobrazení představují samostatné stránky.

3 Přihlášení

Samotný přihlašovací formulář beze změn.

Doplnit

Doplnění volby automatického přihlášení.

Doplnění úvodních textů.

Nekritické změny

Úvodní texty by nemuseli být v záložkách ale jako normální text pod sebou. Vyžaduje předělání grafiky.

4 Registrace

Aktuální implementace registrace je pouze provizorní.

Skládá se z jediného formuláře, který obsahuje následující položky:

- Login
- E-mail
- Heslo
- Heslo znovu
- Přezdívka
- Adresa
- Věk

4.1 Výběr zadávaných údajů při registraci

V první řadě by bylo vhodné minimalizovat počet potřebných položek k registraci.

Pro jednoznačné určení uživatele je nejvhodnější e-mail adresa, která je unikátní pro každého hráče.

Při použití e-mailu jako přihlašovacího jména by pak bylo nutné ještě zadat přezdívku pro identifikaci hráče ve hře.

Tato přezdívka však může být i víceslovná, což by umožnilo větší variabilitu jmen (je zde možnost vyžadovat minimálně dvouslovné jméno).

Login v tomto systému nemá význam.

Adresa ani Věk nejsou relevantní údaje pro potřeby hry. Nejedná se o komerční projekt, proto je nutné zvážit, jaké údaje se budou shromažďovat a za jakým účelem.

Možné volitelné údaje jsou např.: celé jméno, adresa, rok narození.

Pro potřeby prokázání identity hráče při případných problémech s účtem by zde mohla být jedna otázka na konkrétní údaj (výběr tohoto údaje by provedl hráč).

Pro shromažďování statistik je vhodnější použít konkrétních dotazníků ve hře, jejichž vyplnění by bylo odměňováno.

4.2 Podmínky poskytování a užívání služby

Při registraci by měl každý uživatel potvrdit podmínky poskytování a užívání služby.

Tento blíže nspecifikovaný právní dokument by měl obsahovat právní vymezení služby – webové hry Space Traffic a pravidla jejího užívání.

Je nezbytné, aby byl tento dokument krátký a jasný.

Celý dokument by měl být viditelný při normálním zobrazení registračního formuláře bez scrolování.

Předpokládá se, že hru budou hrát nezletilí.

4.3 Podoba formuláře

Registrační formulář by měl být složen z více kroků. V levé části by mělo být nápovědní okno, zobrazující nápovědu k aktuálnímu kroku registrace a zároveň osnovu registrace a pozici v ní.

Grafické ztvárnění by mělo být ve stejném duchu jako zbytek hry, aby registrace působila jako součást hry.

4.4 Přejchod k tutoriálu

Proces registrace bude zakončen úvodem do hry, který bude hráče seznamovat s herním světem, herními cíli a základními mechanismy.

Tomuto úvodu může předcházet customizace uživatelova profilu (nahrání profilového obrázku, volba back-story).

Po tomto úvodu se hráč dostává přímo do hry, kde začíná tutoriál.

4.4.1 Technická poznámka - ověření registrace

Aby byl přechod od registrace do hry plynulý, nelze použít klasický model ověřování registrace ověřující e-mail adresu.

Zároveň by tento způsob ověřování nebyl vhodný pro prezentační účely.

Na druhou stranu je nutné ověřit e-mail, pokud by byl použit jako uživatelské jméno.

Z toho důvodu navrhuji systém, který by umožnil ověření e-mailu se spožděním, např. ve lhůtě 1 týdne. Hráči bez ověřeného e-mail budou ve hře omezeni tak, aby mohli absolvovat tutoriál a základní rozehrání. Po určité době pak budou zablokováni a následně smazáni.

Na nutnost ověřit e-mail budou hráči upozorněni na formuláři s jeho zadáním a pak v průběhu tutoriálu, který za ověření e-mailu hráče odmění.

5 Hra

Hlavní zobrazení reprezentuje hru samotnou.

Je rozděleno na následující oblasti:

- Stavový panel
- Menu panel
- Hlavní panel
- Kontextový panel
- Panel událostí

5.1 Stavový panel

Umístění v horní části stránky.

Zahrnuje „Logo“, „Hlavní info o hráčském účtu“ a „Nastavení“ z původního návrhu UI.

5.1.1 Stav po I5

Hlavní info o hráčském účtu

Implementováno v



L – logo

Logo, statické.

A – lodě

Informace o celkovém počtu hráčových lodí (všech typů).

Ikona a text *zobrazit* reaguje otevřením *Přiřazení obranných lodí* v hlavním panelu.

B – základny

Informace o celkovém počtu základů (doků ??).

Není implementována žádná reakce.

C – zprávy

Informace o počtu nových zpráv/celkovém počtu zpráv.

Ikona a text zobrazit reaguje otevřením Příchozí zprávy v hlavním panelu.

Poznámka: undefined variable messageId a reciever v responder.php na 441

D – vztah k pirátům

Grafický ukazatel zobrazující vztah k pirátům pozicí šipky na baru.

Neaktivní.

E – licence

Informace o počtu využitých licencí / celkovém počtu zakoupených.

Neaktivní.

F – aliance

Informace o názvu aliance, jejíž je hráč členem.

Stav kdy hráč není v alianci nezjištěn.

Neaktivní.

H – peníze

Informace o finanční hotovosti hráče.

Neaktivní.

I – umístění

Informace o umístění v pořadí hráčů/celkovém počtu hráčů.

Neinteraktivní.

U – jméno přihlášeného uživatele

K – volby uživatele

Volba *Profil* otevře novou stránku *Editace hráče*.

Nefunkční volba *Nastavení*.

Volba *Odhlásit* odhlásí uživatele a načte stránku přihlášení.

Z – panel změny jazyka

5.1.2 Stávající implementace

- View\HeaderPanel.inc
- Views\LoginPanel.inc, metoda RenderLoggedContent()

5.1.3 Návrh změn

Základním účelem tohoto panelu by mělo být poskytnutí informací o stavu hry a o hráči. Volby související s hraním hry musí být dostupné i z hlavního menu.

Bylo by vhodné snížit výšku panelu.

Ikony A, B, C jsou celkem účelné, ale text zobrazit je zde zbytečný.

Počet lodí (A) není příliš užitečný údaj, je to jen celkové množství všech lodí.

Bylo by vhodné indikovat:

- Počet obchodních lodí (skupin lodí) na cestě.
- Počet obchodních lodí bez práce.
- Počet rezervních bojových lodí.

Počet základen (B) je pravděpodobně podobný případ.

Také tooltip u všech tří ikon zobrazuje slovo „zobrazit“, je třeba nahradit odpovídajícím popisem.

Vztah k pirátům (D) je indikován pouze barvou a pozicí šipky. Barevné rozlišení není příliš výrazné. Bylo by vhodné doplnit jej slovním hodnocením.

Také umístění textu „vztah k pirátům“ uvnitř baru není konzistentní se zbytkem panelu a v neposlední řadě je také špatně čitelný.

Bylo by vhodné tento text umístit nad indikátor a dát mu stejnou barvu, jakou mají ostatní popisy – zelená.

Umístění (I) je zbytečný údaj na tomto místě, nemá žádný vztah k herním rozhodnutím. Pokud by zde takový údaj měl být, bylo by lepší použít pevný systém hodnocení.

Údaj o počtu licencí (E) je závislý na správě lodí. Je zbytečné ho uvádět na této pozici.

Aliance (F) je statický údaj, který by bylo vhodné uvádět pod uživatelským jménem.

Text voleb (K) a (U) je hůře čitelný, zelená na zeleném pozadí.

Volby Profil a Nastavení lze sloučit do jedné.

Panel přepínání jazyků neindikuje aktivní jazyk. Je třeba, aby byl aktivní jazyk zvýrazněn, např. žlutou barvou.

Dále by bylo vhodné panel přepínání jazyků skrýt, pokud nebudou alespoň dva jazyky implementovány.

5.2 Hlavní menu

Umístění v levé části.

Slouží pro výběr zobrazení v hlavním panelu hry.

5.2.1 Stav po 15

Obsahuje následující volby:

- Koupit loď
- Koupit licenci
- Management lodi
- Pořadí hráčů
- Aliance

- Mapa galaxie

Koupit loď

Otevře *Nákup nové lodě* v hlavním panelu.

Koupit licenci

Otevře dialogové okno nad s dotazem, zda chce hráč zakoupit licenci.

Management lodí

Otevře *Přiřazení obranných lodí* v hlavním panelu.

Pořadí hráčů

Otevře *Pořadí hráčů* v hlavním panelu.

Aliance

Otevře *Diplomacie* v hlavním panelu.

Poznámka: Není implementován případ, kdy hráč není součástí aliance. Opuštění aliance mělo za následek *Exception Invalid ID value*.

Mapa galaxie

Otevře *Mapa galaxie* v hlavním panelu.

Nápověda

Volba není funkční.

5.2.2 Stávající implementace

View\LeftMenuPanel.inc

5.2.3 Návrh změn

Hlavní menu neplní svůj účel.

Jednotlivé volby nejsou systematicky uspořádány a jsou implementovány různým způsobem.

Dále jsou některé volby pojmenovány příliš dlouze. Zbytečně zabírají místo.

Navíc dvojice voleb začíná stejným slovem. To zbytečně komplikuje orientaci.

Menu je nutné kompletně předělat.

Každá volba menu bude otevírat okno do Hlavního panelu. Žádná z voleb nebude přímo vykonávat akci.

Volby:

- Události
- Lodě
- Základny
- Zprávy
- Diplomacie
- Mapa
- Hodnocení
- Náповěda

Šířka panelu se upraví odpovídajícím způsobem.

Možným dalším zlepšením by bylo nahrazení textových voleb ikonami.

5.3 Kontextový panel

Tento panel by měl poskytovat informace o vybraných objektech a volby (příkazy) k manipulaci s nimi.

Například při vybrání lodi by měl poskytnout informaci o jejích úkolech a stavu a volby ovládající její činnost.

5.3.1 Stav po 15

Panel v klidovém stavu zobrazuje:

- informace o hráčově společnosti duplikuje údaje z horního panelu (Hlavní info o hráčském účtu)
- úroveň ambasády
- Volbu *zvýšit* úroveň ambasády

- Přehled o doručovaných zásilkách - Elektronika(\$4429)

Zobrazuje kontextové informace o vybraných objektech.

6 Chybějící herní zobrazení

Následující zobrazení ve hře chybí nebo jsou implementována způsobem, který nelze využít.

Jsou to:

- Přehled událostí
- Přehled lodí
- Detaily lodí
- Detaily flotily
- Přehled základen
- Detaily základny
- Detaily planety

6.1 Přehled událostí

Přehled událostí v herním světě, týkající se hráče.

Tento přehled by měl obsahovat krátké zprávy, rozlišené ikonami a barvou, které informují hráče o událostech.

Seznam událostí bude rozdělen na dvě části – nové a staré.

Nové události jsou ty, které přibyly od posledního zobrazení přehledu události.

Dále budou události seskupeny podle jednotlivých dnů. Další časové intervaly lze zvážit.

Některé události mohou být spojeny se zprávou.

6.2 Přehled lodí

Jedná se o několik záložek.

- Lety

- Seznam lodí
- Seznam flotil
- Nákup
- Správa licencí

6.2.1 Seznam letů

Zobrazuje aktivní lety lodí a letek.

Jeho smyslem je poskytnout hráči informace o lodích a letkách, které jsou momentálně na cestě a k tomu odpovídající volby.

Zobrazení by mělo být formou tabulky, která by informovala o stavu probíhajících letů.

Podstatné jsou zejména údaje: stav (život), náklad, cíl letu, doba na cestě, zbývající doba k cíli, případně další relevantní údaje, které vyplynou z dalšího herního designu.

Dále by mělo být na první pohled zjevné, které lety prodělali útok od poslední kontroly hráčem a zničené lety.

V kontextovém panelu se budou zobrazovat podrobnosti o vybraném letu (výběr celé řádky tabulky).

Dále by mohly být řádky tabulky rozbalovacími oblastmi a po kliknutí zobrazit podrobnosti o jednotlivých lodích v letu, pokud jde o flotilu.

Detaily lodí a letek jsou součástí jiného zobrazení, kterého bude možné pro každou z položek otevřít.

Dostupné akce

- Detaily lodi
- Detaily flotilu
- Kontextové příkazy pro konkrétní loď/letku

6.2.2 Seznam lodí

Zobrazuje kompletní seznam všech lodí v tabulce, podobné předcházející.

O každé lodi jsou dostupné následující údaje:

Název, typ, model, level, stav, hodnota (pořizovací nebo tržní, podle ekonomického modelu hry), aktuální poloha, rozkazy/letový plán.

Měl by umožňovat seskupování podle různých kritérií (flotila, typ), řazení a vyhledávání.

Zobrazení podrobností o lodi v kontextovém panelu. Podrobnosti se týkají zejména nákladu a cíli letu, nedávných událostech a dalších údajů.

Detaily lodi jsou součástí jiného zobrazení, které bude možné pro každou loď otevřít.

Dostupné akce

- Detaily lodi
- Prodat loď/lodě
- Darovat loď/lodě (pirátům, případně pokud bude možnost darovat loď hráči)
- Vytvořit z lodí flotilu
- Kontextové příkazy pro konkrétní loď

6.2.3 Seznam flotil

Seznam hráčových flotil.

Podobný principiálně přehledu lodí. Jednotlivé řádky tabulky by měli umožňovat zobrazit podrobnosti jednotlivých flotil a zejména umožnit manipulaci s jejich loděmi.

Dostupné akce:

- Detaily flotily
- Sloučit flotily
- Rozdělit flotilu
- Vytvořit novou flotilu
- Vytvořit flotilu z vybraných lodí
- Zrušit flotilu/flotily
- Darovat flotilu
- Doplnit flotilu (o ztracené lodě z rezerv)

6.2.4 Nákup

Zobrazuje seznam lodí k nákupu a jejich ceny.

Seznam je možné třídit podle typu lodi a seřadit podle ceny.

Pozn.: Pro případ prodeje lodí v omezených množstvích je třeba indikovat zbývající množství k prodeji.

Pozn.: Nákup licencí je možné zahrnout v rámci nákupu lodi a dodatečně v detailech lodi a flotily.

Dostupné akce

- Koupit loď/lodě
- Detaily o typu lodi

6.2.5 Správa licencí

Zatím není jasné, jakým způsobem budou licence fungovat, je třeba dořešit jejich jejich funkci.

V případě, že by reprezentovali skutečné programy, vytvořené hráči, umožňovalo by toto zobrazení sledovat využití zakoupených licencí.

6.3 Detaily lodi

Detaily lodi poskytují veškeré informace o lodi a její historii.

Obsahují kompletní uživatelský seznam vlastností a akcí dostupných pro loď.

Některé vlastnosti:

- Jméno lodi
- Druh lodi (podle druhu nákladu pro přepravu)
- Typ lodi, Model (pokud budou použity)
- Datum nákupu
- Cena
- Příslušnost k letce

- Poškození
- Náklad
- Rozkazy
- Poslední události lodi

Akce lodi:

- Všechno co lze dělat s lodí.

6.4 Detaily flotily

Detaily jedné flotily, poskytující především seznam lodí, jejich stav a rozkazy flotily.

Nepředpokládá se, že by v rámci jedné flotily mohli mít lodě různé příkazy.

Seznam lodí musí být rozdělen podle role lodi ve flotile.

Poskytované údaje:

- Jméno flotily
- Rozkazy
- Celkový stav
- Celkový náklad
- Seznam lodí

Dostupné akce:

- Akce pro práci s flotilou
- Kontextové akce k jednotlivým lodím.

7 Otázky pro design

1. Termín pro skupinu lodí bude letky, flotily nebo konvoje?
2. Skupiny lodí mohou obsahovat lodě s různou polohou?
3. Mohou hráči obchodovat s loděmi?
4. Mohou hráči vytvářet lodě?
5. Mohou hráči lodě vylepšovat?
6. Je hodnocena úroveň zkušeností lodí?
7. Pokud je hodnocena úroveň zkušeností lodí, jakým způsobem? (pevný max level, neomezený)
8. Licence představují co?
9. Jaké základní navigační schopnosti mají všechny lodě?
10. Má loď domovskou základnu?
11. Pokud má loď domovskou základnu, lze jí poslat domů automaticky?
12. Lze změnit domovskou základnu?
13. Lze změnit jméno lodi?
14. Budou jména lodí generovatelná (seznamy podle měst, řek, slavných lidí)?
15. Budou jména lodí unikátní?
16. Lze změnit jméno flotily?
17. Jsou jména flotil unikátní?
18. Lze flotily dále členit?
19. Je možné je spojovat na vyšší úrovni? Jak se budou takové úrovně nazývat?
20. Lze obnovit zničené lodi?
21. Budou se lodi opotřebovávat?
22. Budou se lodi opotřebovávat jen při užívání?
23. Lze loď přivolat na určité místo automaticky?
24. Pokud budou k dispozici uživatelské AI programy, jakým způsobem budou spouštěny?
25. Uživatelské AI programy, server side nebo klient side?
26. Nákup lodí, globální nebo závislý na oblasti?
27. Fluktuace cen lodí?
28. Snižování ceny lodí stářím?
29. Piráti jako jedna frakce nebo různí piráti?

30. Policie/Armáda jako protipól pirátů?
31. Výhody při podpoře pirátů?
32. Alternativa podpory pirátů? (Lze se ubránit bez darů?)
33. Výhody porážení útočících pirátů?
34. Kapacita nákladu lodí?
35. Situace po porážce piráty? (všechny lodě zničeny, některé lodě zničeny a náklad uloupen, posádky zajmuty)
36. Kapitáni lodí?
- 37.