2023

Olajkár Ákos

2023.05.29.

Amőba

A képen képernyőkép, diagram, szöveg, sor látható

Automatikusan generált leírás

Tartalom

[**Fejlesztői dokumentáció** 2](#_Toc136287003)

[**Felhasználói dokumntáció** 5](#_Toc136287004)

# **Fejlesztői dokumentáció**

A fejlécben elhelyezett kép a főmenüre navigálja át a felhasználót.

Minden játszható játéknak külön menüpont az oldalon. – szabályok, esetleg a játék története

A főoldalon el egy videó mutatja be a játékokat.

Egy- és kétszemélyes játékok is lesznek (nem online, hanem egy gépnél tud a két játékos játszani).

Regisztrációs felület, mely nem követhető le a sources fülön.

Adatbázis, mely tárolja a felhasználónevet, a játékokban elért pontszámokat.

A Játékok menüpont legördülő menü lesz.

Új rekord esetén a weboldal tájékoztatja a felhasználót, hogy az előzőt megdöntötte.

Felhasználói profilok megtekinthetőek, a játékokban elért pontszámok lesznek majd fellelhetőek

Ez volt az oldal specifikációja. Az alap terv az volt, hogy az oldalra három játék készülne adatbázissal, az pedig egy külön oldalon kiírva. Viszont a változások miatt (végül csak egy játék készült el, illetve az kód nem működése miatt), csak az amőba játék készült el teljes mértékben. A projektmunka során például a php világába is belekóstoltam egy kicsit, viszont ez a végeredményben nem fog látszódni, mivel nem futott le jól, ezért ki is vettem. Egy normális regisztrációs felületet is terveztem az oldalra, viszont az is mehetett a kukába a php nem működése okából. Mivel így az adatbázisba adatok sem kerültek nem volt mit kiíratni, új rekordról sem lehetett tájékoztatni a felhasználót, illetve. Kedvcsináló videó végül nem készült, mivel ez a játék alapból különleges, hiszen nem a megszokott pályaméreten (3x3) játszódik, hanem 4x4-es méreten. Az oldalra nem készült főoldal, mivel csak egy játék készült el, így értelmét nem láttam. Az oldal fejlécében egyetlen egy menüpont van, ami az amőba Wikipedia lapjára navigálja a felhasználót.

A képen képernyőkép, szöveg, tervezés látható

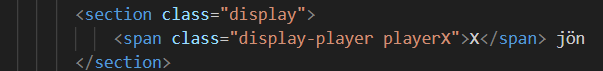
Automatikusan generált leírás

A képen képernyőkép, Téglalap, diagram, sor látható

Automatikusan generált leírás

A képeken az oldal végleges veziója illetve a tervrajza látható

A játék JavaScript nyelven íródott, szóval a futtatásához feltétlenül szükséges egy böngésző használata. Kattintásra reagál a program, a téglalapokon belül. A játék számolja, hogy az X vagy a O játékos nyerte-e meg az adott kört, azt is nézi, hogy az eredmény döntetlen lett-e, a window.alert ennek értelmében kerül meghívásra. A törlés gomb kitörli az addig beírt itemeket (X vagy O). Az eredményeket az oldal újratöltésével törölni lehet. A program automatikusan váltogatja azt, hogy melyik játékos jön, viszont alapértelmezetten az X játékos kezd.



A pálya üres mezőkből áll, a játék során bevitt item értékét veszik fel, és dönti el a program, hogy ki nyerte meg a játékot.

A képen szöveg, képernyőkép, menü, Betűtípus látható

Automatikusan generált leírás A képen szöveg, képernyőkép, Betűtípus látható

Automatikusan generált leírás

Az első képen a html fájlban mezők vannak div-ként elhelyezve. Ezeknek a mezőknek az értéke az üres string, ami a harmadik képen látható. A második képen a mezők ellenőrzése látható, hogy X vagy O a tartalma. Az győz, aki sorban, vízszintesen vagy átlósan négy itemet helyez el úgy, hogy köztük nincsen az ellenfél itemje. A program ezt az indexek vizsgálatával nézi meg, hogy ki hanyadik indexre rakta le a saját itemjét. Amennyiben a győzelmi lehetőségek egyike teljesül, az egyik játékos nyer.

A képen szöveg, képernyőkép, Betűtípus, szám látható

Automatikusan generált leírás A képen szöveg, képernyőkép, szoftver, képernyő látható

Automatikusan generált leírás

Az első képen egy láthatjuk azt, hogy hányadik indexekre kell helyezni az itemeket a győzelemhez. Az első négy sor a vízszintes esetekre igaz, a második négy a függőlegesre, az utolsó kettő, pedig az átlósokra. A második képen azt láthatjuk, hogy milyen esetek lehetségesek játék során. Mivel az a, b, c és d változó eredetileg üres, ezért le kellett kezelni, hogy azesetben a program ne záruljon le, hanem fusson tovább, mivel a felhasználók semmit sem írtak be. Amennyiben az értékek megegyeznek akkor az egyik játékos nyert, amennyiben az egyik más másfajta értékkel bír, már nem nyerhet.

A képen szöveg, képernyőkép, Betűtípus látható

Automatikusan generált leírás

A játékot egy játékos megnyerheti, a győztest ki kell hirdetni. Amennyiben valaki nyer, egy beágyazott elágazásban dől el az, hogy ki. A kiírás a jelents függvény meghívásával történik meg.

A képen szöveg, képernyőkép, Betűtípus látható

Automatikusan generált leírás

Ezen a képen látható az összes kiírási lehetőség, illetve itt számoljuk össze azt, ki hányszor nyert, illetve hányszor lett döntetlen.

# **Felhasználói dokumentáció**

Az oldal felépítésileg a játék nevéből, a játékmezőből és a törlés gombból áll. A játék célja az, hogy valaki négy db X-et vagy O-t helyezzen el egy sorban (vízszintesen és függőlegesen is jó) vagy átlóban. A menüben található további információk-ra kattintáskor az Amőba játék Wikipédia oldalára navigálódik a felhasználó. A játék kattintással működik. Egy téglalapba kattintásra megjelenik az az item a téglalapban, amit a játék kiír, hogy lerakható.

Kattintás előtt: Kattintás után:

A képen képernyőkép, diagram, szöveg, tervezés látható

Automatikusan generált leírás A képen képernyőkép, diagram, sor, tervezés látható

Automatikusan generált leírás

Az első képen jól látható, hogy még üres a tábla, viszont kattintásra bekerült az X, illetve kiírja a szöveg, hogy a O játékos jön. A Törlés gombra való kattintással a tábla visszakerül az eredeti (első kattintás előtti), állapotába. A játékban nyilvánvalóan lehet nyerni, illetve döntetlen játszani. A következőekben ezek kerülnek bemutatásra.

Győzelem esetén a felhasználókat a program tájékoztatja, méghozzá arról, hogy ki nyert, illetve kiírja a statisztikát.

A képen szöveg, képernyőkép, Betűtípus látható

Automatikusan generált leírásA képen képernyőkép, diagram, Színesség, sor látható

Automatikusan generált leírás