

You are IT:

Scenarios:

specifiek voor studenten (campus mariakerke)

Mogelijke gebruikers van de app:

- vriendengroep die zich verveelt
- jongeren
- jeugdbeweging
- teambuilding van werk

User Story:

verder spel uitwerken in positie van tikker getikte weglopend

Als deel van een vriendengroep die zich verveelt wil ik een 'match' tikkertje starten. Hiervoor ga ik met mijn gsm naar de app ik log me in en stel een match in, daarin baken ik een gebied af waarin het spel zal plaats vinden. Als de match is ingesteld moeten mijn vrienden kunnen deelnemen dus moet de match een naam hebben die ze kunnen opzoeken en moet er op het beginscherm van de app twee opties zijn een match starten of bij een bestaande match gaan. Eens iedereen samen in het spel zit kiest de app een random tikker wiens gebruikersnaam op het scherm komt gevolgd door een timer die aftelt als de timer gedaan heeft mag de tikker de rest gaan aantikken.

De tikker: die ziet op de app waar iedereen zich bevind. Hij moet nu de andere spelers tikken door in een bepaalde radius van de personen die getikt moeten worden te komen. Als de tikker in een straal van drie meter komt van iemand is deze aangetikt en is deze persoon uit. De tikker krijgt dan een punt per persoon die hij tikt (deze komt later op het scorebord als tikker). Dit moet hij doen tot iedereen getikt is. Als de tikker iemand tikt verdwijnt deze van de kaart en trilt zijn gsm.

De spelers: die moeten weglopen krijgen per tijd dat ze niet getikt worden punten maar als ze zich in een straal van 20 meter van de tikker bevinden telt deze tijd dubbel (symbool op scherm dat dit aantoont). Als je getikt wordt dan trilt je gsm en verschijnt het game over scherm. Dan wacht je tot het spel is afgelopen. Als iedereen getikt is verschijnt het scorebord met daarop de namen van de deelnemers en de score's en een knop om met dezelfde mensen een nieuw spel te beginnen. Je score wordt opgeslagen in een database die je later kan herbekijken apart voor tikker en 'wegloper'.

Core functionaliteiten:

Authenticatie, kunnen inloggen op de app.

Een spel kunnen opstarten waarbij je een gebied afbakent (misschien instelt hoe dicht de tikker moet komen naarmate het gebied groter is).

De andere spelers toevoegen aan het spel of hun laten zoeken naar het spel als het ingesteld is.

Een random tikker kiezen en duidelijk maken wie dit is.

Timer die de andere spelers tijd geeft om zich te verspreiden en verstoppen. (tijdens dit kan de tikker de spelers niet tikken).

Kaart die alle spelers toon voor de tikker.

Kaart voor wie getikt moet worden die de andere spelers toont maar niet de tikkers.

Game over scherm voor wie getikt is.

Timer die telt hoelang het spel bezig is voor de puntenverdeling.

Waarschuwing voor spelers die buiten het spelgebied komen.

Scorebord en optie om een nieuw spel te starten waarbij alles opnieuw gebeurt.

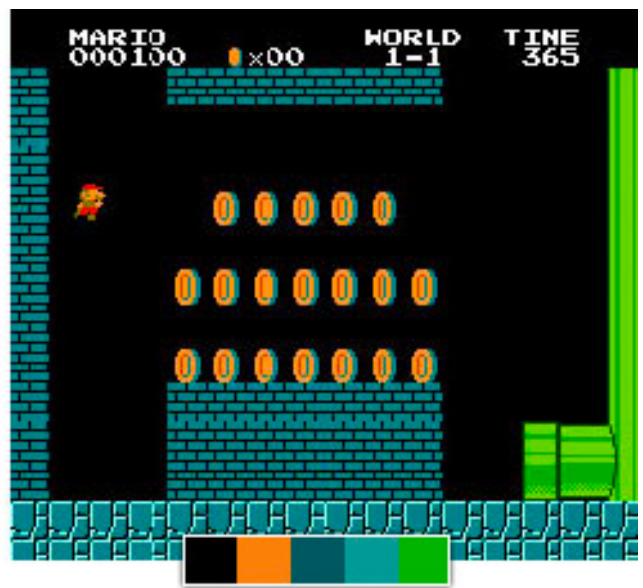
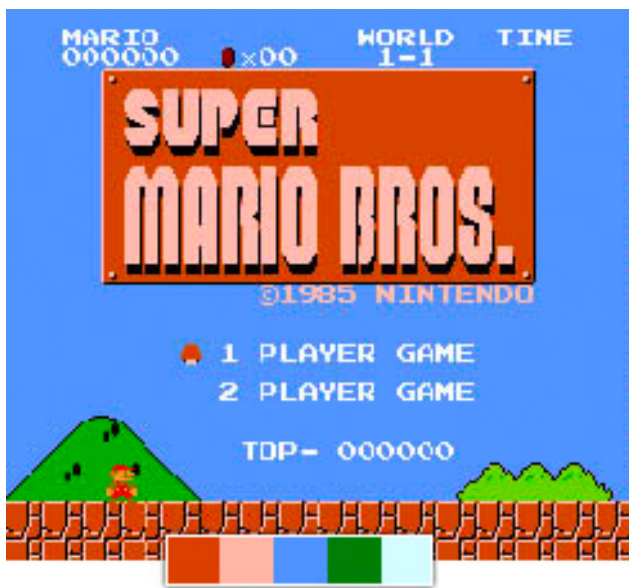
Extra functionaliteiten:

Scoreboard bijhouden.

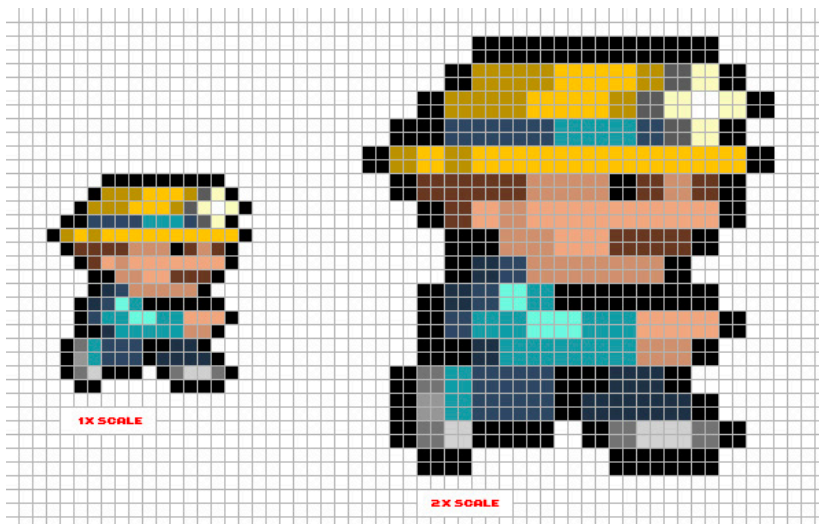
Last man standing (als er nog tijd over is)

Ideaboard:

Als layout voor de app zou ik graag een oude arcade game nabootsen dus daarvoor is een beperkt kleurenpalet nodig omdat oude arcade games niet veel kleuren konden weergeven door hardware beperkingen.



Als figuren die spelers voorstellen op de kaart zou ik ook pixel art kiezen of maken.



Ik zou ook als je getikt word een game over animatie laten verschijnen.



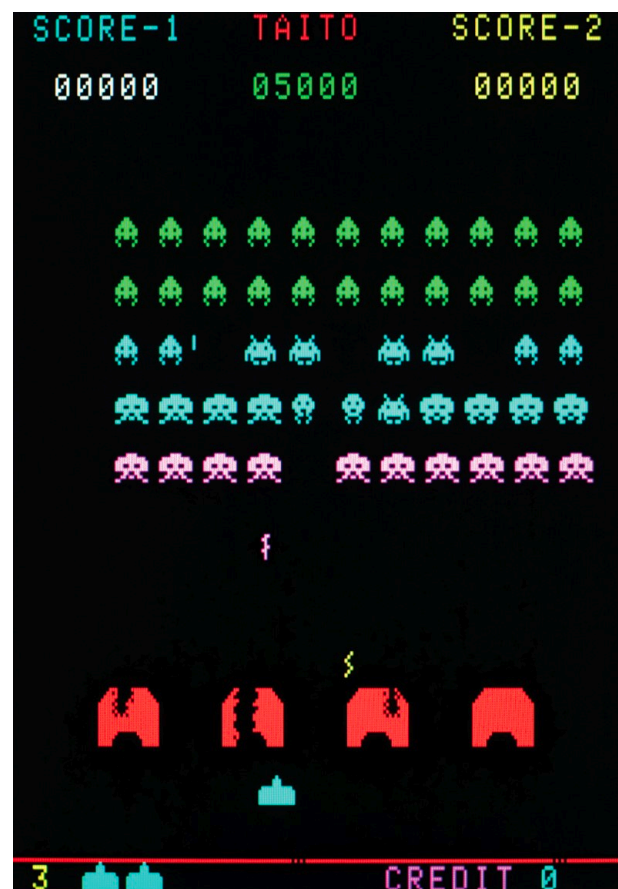
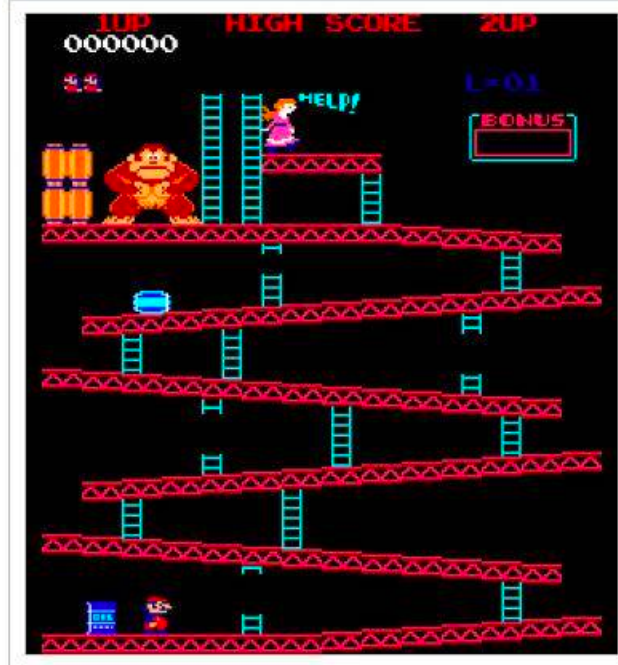
The quick brown fox jumps over the lazy dog



CSS animatie op het scherm zodat het op een CRT scherm lijkt.

Lage resolutie font voor oude look.
LoRes 12 OT Regular

Moodboard:



[nuttige websites:](#)

<https://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/going-old-school-making-games-with-a-retro-aesthetic--gamedev-3567>

<https://fonts.adobe.com/fonts/lo-res>

<https://codepen.io/lbebber/pen/XJRdrV>

<mapbox://styles/ziekemapbox/ck3zv6bai4or01ck0xvx5nc17>

<pk.eyJ1Ijoiemlla2VtYXBib3giLCJhIjoiY2p2Nm9tY3p2MDZ2ZDQ0bWlxOGVhOjI5dSJ9.kwtAaCQ0TybXTH-n0s5F6Q>

https://api.mapbox.com/styles/v1/ziekemapbox/ck3zv6bai4or01ck0xvx5nc17.html?fresh=true&title=copy&access_token=pk.eyJ1Ijoiemlla2VtYXBib3giLCJhIjoiY2p2Nm9tY3p2MDZ2ZDQ0bWlxOGVhOjI5dSJ9.kwtAaCQ0TybXTH-n0s5F6Q#13.2/40.727021/-73.991866/0

Klassen structuur:

1. Register Class: invoeren username en wachtwoord, dan opslaan in firebase en naar login scherm gaan
2. Login class: inloggen user username en wachtwoord checken in firebase (authenticatie) indien juist verder gaan naar startscherm
3. Start game class: spel instellen (game naam, straal van oppervlakte, aantal spelers). Erna naar lobby gaan om te wachten op andere spelers
4. Join Game: als spel ingesteld is ingelogde gebruiker spel laten zoeken op spelnaam en hem hierin toevoegen dan gaat hij naar de lobby tot iedereen er is.
5. Game Class: start als iedereen in het spel zit. Kiest een random gebruiker als tikker dan gaat er een timer af (tijdens timer lopen andere mensen weg).
6. Tikker class: regelt het spel voor de tikker
7. Weglopen class regelt het spel voor wie wegloopt
8. waarschuwing class: geeft een waarschuwing als je uit het terrein loopt (timer dan game over).
9. Game Over class: als je getikt ben ga je naar game over scherm en wacht hier totdat het spel helemaal is afgelopen dan ga je naar de eindscore.
10. Post Score: zet score van de spelers op firebase.
11. Get score: zet score van spelers op scoreboard nadat je deze van firebase haalt

Class DataSeeder

volgende week inloggen data seeder VisDesign CSS, HTML.
eerst frontend dan backend