

Nappipeli

Tavoitteena on toteuttaa yksinkertainen moninpeli, jota pelataan painamalla nappia.

Pelaajan painettua nappia hänelle ilmoitetaan mahdollisesta voitosta.

Pelaaja voittaa

- pienen palkinnon joka 100. painallus
- keskikokoisen palkinnon joka 200. painallus
- ison palkinnon joka 500. painallus.

Pelaaja voi voittaa enimmillään yhden palkinnon yhdellä painalluksella. Mikäli samalla painalluksella voitaisi yllä olevan listan mukaan monta palkintoa, voittaa pelaaja näistä suurimman.

Nappia painaessa pelaaja ei tiedä, mikä laskurin nykyinen arvo on, sillä kaikki pelaajat kasvattavat saman laskurin arvoa.

Kun pelaaja painaa nappia, tapahtuu seuraavat asiat:

1. Laskurin arvo kasvaa yhdellä.
2. Mikäli laskurin arvolle osuu palkinto (esim. arvolla 200 voittaa keskikokoisen palkinnon), ilmoitetaan tästä pelaajalle.
3. Pelaajalle näytetään vaadittujen painallusten määrä seuraavaan voittavaan arvoon.

Pelissä tulee olla saatavilla edellisten voittajien listaus. Edelliset voittajat voidaan tunnistaa esimerkiksi syötetyllä tai generoidulla nimimerkillä, lokaatiolla, kuvalla tai jollain muulla tavalla.

Sovellus koostuu kahdesta osasta: käyttöliittymästä ja palvelimesta.

Pelin käyttöliittymä voidaan toteuttaa joko web- tai mobiilisovelluksena. Web-sovelluksen toivotaan olevan tehty nykyaikaisilla työkaluilla, kuten Reactilla, Vuella tai Angularilla. Mobiilisovellus voi olla Android-, iOS- tai hybridisovellus.

Palvelinsovelluksen voit toteuttaa haluamillasi teknologioilla. On toivottavaa, että palvelin olisi julkisesti saatavilla jossakin pilvipalvelussa. Esimerkiksi Heroku tarjoaa ilmaisen testipalvelimen, mutta voit käyttää halutessasi myös muita palveluntarjoajia.

Lähetä kotitehtävä meille esim. linkkinä GitHub-repositorioon tai liitetiedostona (.zip). Versionhallinnan tai liitetiedoston tulee sisältää kaikki sellaiset tiedostot ja ohjeet, jotka vaaditaan sovelluksen kääntämiseen ja käynnistämiseen. Kiinnitä ratkaisussasi huomiota erityisesti toteutuksen selkeyteen ja johdonmukaisuuteen.