

## Heimdallr – podręcznik użytkownika

Zastanawiałeś/aś się może nad tym, skąd wzięła się nazwa tej gry?... Z tego tekstu się tego nie dowiesz.

Heimdallr jest to drużynowa gra miejska. Celem tej gry jest stworzenie Rozgrywki oraz dotarcie do mety przed drużyną przeciwną.

Słowniczek:

Kreator – osoba, która stworzyła Grę, to ona wybiera nazwy drużyn

Rozgrywka – od momentu zatwierdzenia startu przez Kreatora do zakończenia :)

Lobby – jest to miejsce, w którym możesz dołączyć albo stworzyć Rozgrywkę

Gra – rozpoczyna się w lobby, w czasie jej trwania dołączają kolejni gracze oraz jest przeprowadzona Rozgrywka

Kod Gry – pięciocyfrowy kod, który należy podać aby dołączyć do gry, zna go tylko Kreator

Drużyna – osoby, które razem z Tobą starają się dostać na metę, razem rozwiązujecie MiniGry, często wystarczy, by tylko jedna osoba podała poprawną odpowiedź

Bomba – stawiana na mapie, wybuchnie gdy gracz wejdzie w jej zasięg. Uważaj, możesz wejść w Bombę swojej drużyny

Gracz – osoba, która jest w Rozgrywce

Martwy Gracz – osoba, która zginęła, widzi jednak co się dzieje. Nie może jednak pomagać swojej Drużynie

Mini Gra – zadanie dla Drużyny

Co należy zrobić, przed rozpoczęciem Rozgrywki?

Przede wszystkim należy założyć swoje konto. W tym celu musisz wymyślić sobie login oraz podać swój adres e-mail. Na podany adres zostanie przesłane tymczasowe hasło. Po pierwszym logowaniu zostaniesz poproszony/a o zmianę hasła.

Kolejnym krokiem jest zalogowanie.

Pamiętaj, iż istnieje możliwość zmiany hasła w każdym momencie. Nie przejmuj się również, jeśli zapomniałeś/aś hasła. Możemy przesłać nowe na podany przez Ciebie podczas rejestracji adres.

Po zalogowaniu zostaniesz przekierowany/a do Lobby. Jest to miejsce, w którym możesz dołączyć do gry bądź założyć swoją własną. Jeśli chcesz stworzyć Grę – wybierasz odpowiednią opcję !!!!!!!!!!!!!!!??????. W odpowiedzi dostajesz Kod Gry. W ten sposób stajesz się Kreatorem. W jaki sposób możesz dołączyć do gry? Jest to bardzo proste. Wystarczy, iż znasz Kod Gry, który został wysłany Kreatorowi. Następnie możesz zmienić Drużynę (albo pozostać w tej, do której zostałeś przypisany automatycznie). Kiedy zbierze się co najmniej pięć osób Rozgrywka może się rozpocząć.

Rozgrywka, czyli to, co najbardziej interesujące

W Rozgrywce istnieje możliwość stawiania Bomb (w miejscu, w którym aktualnie przebywa Gracz). Na swojej mapie Bombę widzi jedynie osoba, która ją postawiła. Aby możliwe było odejście z tego miejsca, przez pewien czas Bomby są nieaktywne. Po upływie odpowiedniej ilości czasu Bomba staje się aktywna. Jeśli Gracz wejdzie w zasięg jej działania, konieczne jest szybkie oddalenie się... Jeśli jesteś zbyt wolny, giniesz.

Mapa pokazuje aktualną pozycję gracza. Przez cały czas pokazywana jest trasa, którą należy wybrać. Kiedy wyświetli się zielone koło to znak, że zbliżasz się do Punktu. Czym jest Punkt? Jest to miejsce, w którym Twoją drużynę czeka Mini Gra – łatwa, bądź trudna. Po jego (poprawnym) wykonaniu dostarczona zostanie Wam wskazówka do kolejnego Punktu.

W każdym momencie rozgrywki możesz z niej zrezygnować.

Rozgrywka zostaje zakończona jeśli:

- któraś z drużyn dotrze do mety
- zakończy ją Kreator.

Pamiętaj, że do poprawnego działania aplikacji potrzebny jest dostęp do internetu :)

// potem dodam 'skrzynki' i jeszcze coś dopiszę, żeby to było bardziej czytelne. To tylko taki zarys

Chcielibyśmy, aby nasza aplikacja była dostępna dla każdego za darmo. Jest to nawet narzucone, gdyż korzystamy z programu z licencją GPL. Aplikacja więc również musi mieć licencję GPL.

Dodatkowo korzystamy z bibliotek:

py-crypto – public domain (domena publiczna)

py-postgresql - Licencja BSD (*Berkeley Software Distribution License*, BSDL)

copyright 2004-2009, James William Pye (wolne oprogramowanie)

W przypadku domeny publicznej sprawa jest dość łatwa, nie ma żadnych praw, możemy korzystać z py-crypto bez ograniczeń.

Inaczej sprawa wygląda w przypadku py-postgresql. Jednak jedyne, czego życzy sobie autor, to aby nie promować produktu jego nazwiskiem. Należy natomiast załączyć treść licencji tego produktu.

// to też tylko początek