

Projekt: „Szabaduló szoba 15 percben” – Logikai kalandjáték tervezése és programozása

Feladatleírás

Feladat:

Készítsetek el egy **interaktív szabadulószoba- vagy kalandjátékot**, amelyben a játékosnak **15 percen belül** meg kell oldania **több logikai vagy kreatív feladatot**, hogy elérje a célját (pl. kiszabaduljon, megtaláljon egy tárgyat, megfejtse a titkot stb.).

A játék története, háttere és a feladatok megválasztása rátok van bízva.

A cél, hogy a játék **szórakoztató, logikus és végigjátszható** legyen, kb. **5+ pályaszakasszal / rejtvénnyel**.

Követelmények

- A játék **időhöz kötött**: 15 perc után automatikusan véget ér („elvesztetted” üzenet).
- Tartalmazzon **legalább 5 logikai vagy interaktív feladatot** (pl. kódfejtés, kérdés-felelet, puzzle, döntési helyzet).
- Legyen **története vagy célja** (pl. kiszabadulás, kincs megszerzése, kód megfejtése, stb.).
- Legyen **felhasználóbarát** – kapjon a játékos visszajelzést (helyes/hibás megoldás, hátralévő idő, tippek stb.).
- Használhattok bármilyen programozás nyelvet

HATÁRIDÓ: 2025.12.15