

Sudoku

Poročilo

Jan Jurman
Jan Henčič
Damjan Novarlič
Tjaž Vračko

Maribor, Marec 2017

Vodja	1. Teden	2. Teden	3. Teden	4. Teden	5. Teden
Jan Jurman	X				
Jan Henčič		X			X
Damjan Novarlič			X		
Tjaž Vračko				X	

Naziv projekta: Ludoku

Ludoku je spletna platforma za igranje tekmovalnega sodokuja. Uporabnikom omogoča igranje sudokuja proti drugim igralcem na različne načine, vodenje statistik in sodelovanje v turnirjih. Igralci skupaj rešujejo isto nalogo, kriterij za zmago je čas. Zmagovalec je torej tisti, ki prvi reši sudoku nalogo.

Z zmagami na turnirjih si posamezniki lahko priborijo medalje, ki so vidne na njihovem profilu.

Funkcionalnosti

- Registracija in prijava uporabnikov preko FB, google ali navadni uporabniški račun
- Ogled profila z vsemi statistikami
- Ustvarjanje in pridruževanje "lobijev"
- Hitra Igra (najde vam naključnega nasprotnika)
- Več različnih tipov iger:
 - × 5 zaporednih sudokujev (1v1)
 - × reševanje enega sudokuja (do 8 igralcev)
 - × turnirji
- Dosežki in pregled le teh
- tbd

Tehnične podrobnosti

Uporaba tehnologije git za nadzor različic kode.

Backend: NodeJS, MongoDB,

Front end: HTML, SASS, JS

Okviren časovni načrt poteka implementacije

1. Teden

Oblikovanje ogrodja.

Vzpostavitev strežnika, podatkovne baze, githuba

Izdelava strani za registracijo in prijavo.

2. Teden

Dodajanje prijave preko FB in google.

Izdelava profilne strani

Izdelava lestvic najboljših igralcev

Začetni koraki izdelave lobijev

3. Teden

Dokončna izdelava lobijev in omogočanje povezave igralcev ter začetek igre

Implementacija igre (5 zaporednih, 1v1)

Dosežki

4. Teden

Implementacija turnirjev

Matchmaking (quickplay)

Testiranje

5. Teden

Izboljšave

Razreševanje manjših problemov, ki se pojavijo ob implementaciji

Končni koraki

Sekcija za tedenska poročila

Začetni teden

Kot skupina smo izvedli pogovor s stranko, poizvedbe za željene funkcionalnosti in študijo tehničnih podrobnosti.

Študent	Opravljeno delo
Jan Jurman	Priprava in konfiguracija github projekta. Pisanje poročila.
Jan Henčič	Izbira in namestitve tehnologij za izvedbo projekta
Damjan Novarlič	Zasnova okvirnega časovnega načrta poteka implementacije.
Tjaž Vračko	Vodenje zapisnika zahtev in oblikovanje globalnega pogleda na implementacijo

1. Teden

Večino opisanih funkcionalnosti za 1. Teden smo že implementirali v teku prejšnjega tedna. Večino dela je bilo posvečenega spoznavanju tehnologije, spoznavanju z githubom in začetnim korakom k izdelavi končnega produkta.

Študent	Opravljen delo
Jan Jurman	Pisanje poročila.
Jan Henčič	Izdelava strani za prijavo in registracijo.
Damjan Novarlič	Pridruženje github projektu, objava prvega <i>issue</i> .
Tjaž Vračko	Izdelava bash skripte za instalacijo mongodb.

2. Teden

Implementirali smo večino funkcionalnosti, razen logina preko g+, katerega smiselnost implementacije in potreba glede na problem njegove popularnosti, bomo predebatirali s stranko.

Študent	Opravljen delo
Jan Jurman	Backend za server, Facebook login, skripte za polnjenje testnih podatkov.
Jan Henčič	Prenos na singlepage web application, profilna stran.
Damjan Novarlič	Izdelava strani za prikaz lestvic najboljših igralcev
Tjaž Vračko	Delo na potrebnih funkcionalnostih vezanih na sockete in posledično lobije. Facebook login

Potek dela v 2. tednu

