Die Webseite QuickWords soll ein Online Spiel darstellen, was auf dem Gemeinschaftsspiel Think Words basiert. Die Startseite enthält grundsätzlich 2 Button und 1 Textfeld. Ein Button „Neues Spiel“ ist dafür da, ein neues Spiel zu erstellen. Der andere Button „Beitreten“ ist dafür da, einem bestehenden Spiel über eine Room ID die man in dem Textfeld eingibt, beizutreten. Wählt man den Button „Neues Spiel“, folgt die eigentliche Spielseite. Oben links sollte ein Textfeld Room ID sein, sodass wenn man auf dieses Textfeld klickt, die Room ID angezeigt wird. Außerdem sollte ein Icon zum Kopieren angezeigt werden, der automatisch beim draufklicken die RoomID in den Zwischenablage. Im Zentrum der Seite ist das Think Words Spiel, sprich ein Kreis, an dem außen weiße Button mit dem Alphabet dran sind. Das soll aussehen wie auf dem bild spiel.png. Diese Button sollten ein hover haben, falls man über sie wischt. Außerdem sollte in der Mitte des Kreises ein großer, weißer, runder, Button sein, auf dem START steht. Dieser Button startet zunächst das Spiel und somit den Countdown. Der Countdown läuft immer von 20 sekunden an runter bis 0, außer er wird vorher durch erneutes drücken erneut gestartet. Oberhalb des Kreises sollte in einem Textfeld die aktuelle Kategorie stehen. Nun wird das Spiel über den Button gestartet und der Countdown läuft. Der aktuelle Spieler muss nun innerhalb dieses Countdowns einen Buchstaben über den Button drücken und in einem Textfeld unterhalb des Spiels ein Wort beginnend mit diesem Buchstaben eingeben. Dieser Button sollte nun „eingedrückt“ aussehen. Nun muss der Spieler den Hauptbutton erneut drücken (per Leertaste oder Maus) wodurch der Countdown erneut startet und der nächste Spieler an der Reihe ist.

Wichtig:

* Variable Countdownlänge ? 20 sekunden oder 30 sekunden vllt auch 40? Im Text anpassen oben in Variablen anpassen und auch in resetRound()
* +18 Version? Gucken wie man mit Kategorien machen kann
* Zum Teil komisches Verhalten bei nächste Kategorie (werden irgendwie einer geskippt)
* Timer darf niemals <0 🡪 Schutz davor einbauen 🡪 weiterhin wenn timer auf 0 ist, kann ich nicht nächsten Buchstaben anklicken, bzw dann läuft ab 0 weiter runter (eventuell wegen endRound() Timer auf 0 gesetzt
* Nur ein Buchstabe pro Zeitintervall 🡪 eventuell durch, alle Buchstaben sperren, wenn Textfeld offen, wie bei MainButton
* Welcher Spieler ist an der Reihe, einblenden
* Für die anderen Spieler auch einblenden, was der andere Spieler gerade eintippt (nur lesen, können nicht schreiben)
* Room auch frontend speichern? Also alle Spieler im Raum etc? Dann room statt roomId in createRoom und joinRoom vom server aus übergeben 🡪 vllt für Namen anzeigen, der gerade dran ist
* „userLeft“ auch auf Frontend, falls hier oben drüber umgesetzt wurde, sonst aus server.js entfernen
* Wortfeld auch anderen leuten anzeigen
* Sounds
* Wenn nur noch einer drin ist, muss er aktuell noch immer wieder weiterspielen, wenn er nichts mehr eingibt, stoppt Spiel