

Szerveroldali JAVA programozás

Féléves feladat leírás

Konceptió

Féléves feladat gyanánt egy egyszerű, online kompetitív játék lesz. A játékban egy vagy több karaktert lehet kreálni félig véletlenszerűen, ebből lesznek számítva kalkulált karakter értékek. Ezután ezzel a karakterrel lehet más karakterek ellen játszani, naponta egy meghatározott maximum számú alkalommal. A győzelmek után a karakter tapasztalati pontokat kap, bizonyos mennyiségű tapasztalati pont összegyűjtése után szintet lép. Magasabb szintű ellenfél legyőzéséért több tapasztalati pont jár. Minden egyes szintlépéshez egyre több tapasztalati pont kell. Szintlépéskor képzettség pontokat kap, amiket a játékos szétoszthat képzettségei között, ezáltal erősebbé téve a karaktert. A játéknak a célja a karakter fejlesztése, ennek gyakorlatilag sosincs vége és egyre nehezebb. Az alkalmazás böngészőn keresztül érhető el, egy központi adatbázissal.

Megvalósítás

Szerepkörök

Az alkalmazásban három fő szerepkör lesz:

1. Játékos: Ez maga a felhasználó, aki játszik. Látja a karakterét, mások karaktereinek listáját, képes karakterével küzdeni más karakterek ellen.
2. Üzleti vezető: Ő látja az alkalmazással kapcsolatos összesített értékeket, pl.: harcok számát, játékosok számát, játékosok átlagos szintjét, stb.
3. Adminisztrátor: Neki van joga a karakterek értékeit korlátlanul változtatni, játékosokat letiltani, tiltásokat feloldani, törölni adatokat.

Ezek a szerepkörök értelemszerűen más-más oldalak megtekintéséhez jogosultak.

Karakterfelépítés

A karakterek alapképességekkel rendelkeznek, mint Erő, Ügyesség vagy Szerencse. Rendelkeznek még képzettségekkel, mint Fegyverhasználat vagy Páncélhasználat. Ezek mind adatbázisban tárolt értékek. Vannak még ezekből kalkulált értékek, mint Támadóérték vagy Védőérték; ezek alapján dől el, hogy egy harcban két karakter közül melyik kerül ki győztesként.

Egy játékosnak maximum annyi karaktere lehet, mint a karakterei összes szintjének az egy tizede, lefelé kerekítve. Új karakter kreálása csak ekkor válik lehetővé. Karaktergenerálás

során a képességek véletlenszerűen kapnak számértéket, dobókockás megoldásokhoz hasonlóan.

Harcok

Harcban a karakterek kalkulált értékei alapján eldől, melyik győzedelmeskedik. Ekkor a győztes kap egy bizonyos mennyiségű tapasztalati pontot, és a vesztes is megkapja ennek a felét. A harcok mind eltárolásra kerülnek. Naponta egy karakter maximum 10 harcot folytathat le.

Játékos oldala

A játékos oldalán lehetőség van:

- Karakter generálásra
- Karakter fejlesztésre
- Más karakterek listájának megtekintésére
- Harcok kezdeményezése
- Karakter törlésére
- Fiók törlésére

Üzleti vezető oldala

Az üzleti vezető oldalán lehetőség van:

- Összesített harc és karakteradatok megtekintésére
- Játékoldali funkciók használatára

Adminisztrátor oldala

Az adminisztrátori oldalon lehetőség van:

- Játékos inaktíválására
- Játékos újraaktíválására
- Játékos törlésére
- Játékos adatainak módosítására
- Karakter inaktíválására
- Karakter újraaktíválására
- Karakter törlésére
- Karakter adatainak módosítására
- A vezetői és játékos oldali oldalak funkcióinak használatára.