Prezentáció

# Bemutatkozás

## > Dorián bemutatkozik és bemutatja az iskolát

A Kaposvári Táncsics Mihály Gimnáziumba járunk. Iskolánk Somogy megyében található, több mint 200 éve tanítják itt a diákokat. 2008 óta van az intézményünkben infó szak, ahova járunk mi is.

Üdvözlök mindenkit, engem Csizmadia Doriánnak hívnak és 16 éves vagyok. Szeretek sportolni, szoktam boxolni és edzőterembe járni, emellett nemrég elkezdtem szertornázni. Én 3 évig programoztam régebben, viszont utána motiváció hiányában abbahagytan egy ideig, és csak középiskolában kezdtem el újra foglalkozni vele.

## > Ákos bemutatkozik

Engem Kelemen Ákosnak hivnak, 16 éves múltam. Egy iskolan kivuli kurzusban ismerkedtem meg a weboldal programozassal 4 éve. Azóta rendszeresen foglalkozok vele. Pár hete már volt lehetőségem résztvenni egy dusza webversenyen ahol szerzett tapasztalatot sikerült hasznosítanom itt is. Szabadidőmben szeretek sportolni, zenélni és olvasni.

## > Peti bemutatkozik

a nevem kiss péter, és a projektben főleg a html és css-en dolgoztam. még nincs sok tapasztalatom az informatikában, de nagyon szeretnék fejlődni benne, mert érdekel. nagyon szeretem a zenét, hangszeren is játszom, gitározom. szeretek biciklizni, és 7 évig fociztam, de azt már abbahagytam.

## > Laci bemutatkozik

Bíró Lászlónak hívnak nagyon szeretem a programozást amit már közel négy éve tanulok, emellett 8 éve zenélek és jelenleg tangó harmónikán játszom, szabad időmben szobrokat szoktam hegeszteni és késeket szoktam csinálni.

## > Dávid bemutatkozik

Tóth Dávid vagyok, 15 éves. Programozni először 10 évesen kezdtem el, egy Scratch oktatókönyv alapján,amit ajándékba kaptam. Azóta szabadidőmben, mostmár az iskolában, valamint versenyeken is folytatom ezt a tevékenységet. Szabadidőmben a kódoláson kívül sokat biciklizem, korcsolyázok vagy sétálok a barátaimmal. Ezeken kívül nagyon szeretek zenét hallgatni, célba lőni és késeket gyűjteni.

# Miért jelentkeztünkversenyre?

A versenyre azért jelentkeztünk, mert az iskolában nem nyílik lehetőségünk nagyobb szabású, és csapat projecteken dolgozni, valamint mert egy szakmabeli mentor is a csapat része, akitől rengeteget tudhatunk meg az iparbeli életről.

# Alap ötlet

## > Dorián elmondja az alap ötletet

Az alapötlet a jól ismert akasztófa játék felturbózása volt. Ezek között gondoltunk különöző extrákra erre majd a késöbbiekben még visszatérünk.

# Eddigi munkánk

## > Peti munkamegosztás

Mivel a program két fő részből áll, a frontendből és a backendből, ezért a munkamegosztás is ilyen alapon készült. A frontenden való munkálatokat Ákos “vezette”, és Laci, Dorián és én dolgoztunk vele, a backendet pedig Dávid és Ákos készítette el.

## > David eddigi munkánk

Az adatbázishoz csatlakozást és a játék döntési logikáját, azaz a project backend részét, Ákos és én írtuk. Mivel már volt tapasztalatunk ezen a téren, magabiztosan vágtunk neki a feladatnak, mégis időbe telt a munkánk tökéleteítése, de elégedettek vagyunk a végeredménnyel. A adatbázissal a kommunukációt Python nyelvben írt kód végzi el, ami továbbítja a szót az adatbázisból a html file-nak.

A Játék döntési logikáját JavaScript és jQuery nyelvek segítségével hoztuk étre.  
(Dia a kódról)

# Mit tanultunk?

A project készítése közben megtanultunk csapatban dolgozni, nagyobb projecteken. Remek alkalom volt az eddigi munka arra, hogy a csapatmunka mennyivel másabb és hatékonyabb az egyéninél. Betekintést nyertünk a programozói életbe, mentorunk által.   
Csapatunk tapasztalatlanabb tagjai megismerkedtek a weblapkészítéssel, és az ahhoz használt programokkal.

# Miket használtunk?

A project elkészítésében rengeteg hasznos alkalmazás és weboldal segített nekünk, ezek közül egy párat szeretnénk megemlíteni.

* ***PyCharm:***

A backend kód megírásához a PyCharm szövegszerkeszőt kasználtuk, mivel már volt tapasztalatunk ezzel a platformmal.

* ***Atom:***

A frontendet az Atom segítségével hoztuk létre.

* ***XAMPP:***

A tesztelések során az XAMPP-ot használtuk az adatbázist és a webserver futtatására.

* ***Github:***

A githubot használtuk verzió kezeló programnak

Discord:

Itt tartottuk a kapcsolatot a mentorunkkal

Trello:

Adminisztratív szerepet töltött, munkafolyamatok követésére használtuk.

# Mit terveztünk mára?

A mai napra ugygondoltuk architekturalis tervet készítünk a továbbiakhoz egészen pontosan a bejelentkezés/regisztráció illetve a többjátékos módhoz. Továbbá még szeretnénk egy kreatív nevet adni a játéknak.

# Mik a jövőbeli tervek?

A verseny végére szeretnénk a játékot felruházni, ranglistákkal(ez alatt azt értem hogy a már beregisztrált játékosokat valamilyen statisztika alapján rendezni szeretnénk pl.: legtöbb győzelem vagy legtöbb kitalált betű stb) , ebből következik hogy kell egy működő regisztrációs felület is. Hogy ne legyen a játék olyan unalmas létre szeretnénk hozni több féle nehézségi szintet ( ami annyit tesz hogy hosszabbak lesznek a szavak, kevesebb lehetőségünk lesz kitalálni a szót és esetlegesen egy időkorlátot is kapunk amin belül meg kell találni a helyes betűket) és személyre szabható kinézettel, gondolunk itt custom akasztófára illetve logo alanyra. nyersésvesztés