**Továbbgondolt akasztófa**

A projekt bemutatása

A játékot az akasztófa alapjaira szeretnénk építeni. A játékot szeretnénk többjátékos módba is elérhetővé tenni, illetve egyéb funkciókkal kibővíteni. Lehet két játékos, több játékos és elképzelések szerint robot elleni módban is játszani, aminél egy szóbankból választana a gép a szintnek megfelelő szót. Többjátékos módban online, illetve magán szerveren is lesz lehetőség játszani.

A felületen minden játékosnak lesz egy akasztófája, amihez mindenki megad egy szabadon választott szót. Feladatuk az lesz, hogy minden körben egy választott akasztófához próbáljanak egy betűt megadni, vagy kitalálják a szót. Saját pontozási rendszert fogunk alkalmazni, amivel a játék végén egy játékos nyertesként fog kikerülni. A pontokat lehetőség szerint extrákra is fel lehet használni például vásárolni betűket, magadon segíteni egy már meglévő akasztófa rész törlésével, más játékoshoz hozzá adni egy elemet.

A cél a pontok szerzése és a győzelmen kívül, a saját szintjeid fejlesztése.

A játékot először magyar nyelven szeretnénk megvalósítani, de a jövőben, ha lesz rá lehetőség szívesen fejlesztenénk egyéb nyelvek hozzá adásával.

Miért ezt választottuk?

Véleményünk szerint ez a projekt egy megoldható, de egyben kihívást jelentő feladat, ami sokat fog segíteni a fejlődésünkben. Fejleszti a csapatmunkánkat, ami ezen a téren egy fontos készség, és rengeteg tapasztalatot tudunk szerezni készítése közben.

Emellett azt gondoljuk, hogy a feladatokat könnyen el tudjuk osztani a tagok között, ami segít a hatékony közös munkában.

Ez a projekt rengeteg teret érint, például a weblapkészítés, szervercsinálás, és programozás, ami miatt mindegyik téren fejlesztjük képességeinket.

Miért jelentkeztünk?

A csapatunk tehetséges, eltökélt emberekből áll, akik szeretnének tapasztalatot szerezni az informatika terén. A tavalyi tanév hektikussága miatt kevés esélyünk volt igazi tudásra szert tenni, de ez a verseny remek lehetőség ennek pótlására. A mentor megismerésével lehetőségünk lesz betekinteni a szakma igazi világába, és megtudni, milyen is informatikusnak, szoftverfejlesztőnek lenni.

A használni tervezett programozási nyelvek

JavaScript, Python, HTML, PHP, CSS, Google Firebase

A programozási környezet: PyCharm