**Projekt terv**

**Regisztráció**

Amikor megnyílik a program, akkor lehetőség nyílik regisztrálni, vagy bejelentkezni.

Ha a regisztrációs panelre kattint, akkor behoz egy ablakot, ahol be kell írni a felhasználónevet, a jelszót, és a jelszó megerősítőt.

Felhasználónév:

* minimum 4 karakterhossz
* maximum 16 karakterhossz
* speciális karakter nélkül
* nem lehet benne szóköz
* nem lehet foglalt

Jelszó:

* minimum egy nagy karakter
* minimum egy speciális karakter
* minimum egy szám
* egyeznie kell a jelszónak a jelszó megerősítőnek, és fordítva
* hossza nem lehett kisebb, mint 4
* HASH titkosítást kap!

Ha a bejelentkezést választja, akkor a bejelentkezés ablak nyílik meg, ahol a beírt adatok ellenőrzésre kerülnek.

Miután belépett a fiókba, lehetősége lesz a profiljának a módosítására, részt vehet a ranglistán, és importálni/exportálni is tudja az adatokat. Erre azért van szükség, hogy a játék adatai (rekordok) ne vesszenek kárba.

Menüpontok:

***Balról jobbra, az ablak tetején található.***

**Fájlok**: ebben a menüpontban tudunk exportálni és importálni adatokat, illetve lesz egy kilépés gomb, ami a programot zárja be.

Játékok:

* **Kő, papír, olló**: Ha az információ fülre kattint, kiírja a játék szabályait, és hogy hogyan kell játszani. Indítás és statisztika külön menüpont.

Szabályok:

* + Amint rámegyünk a játék menüre, a számítógép választ random a három közül, a felhasználó pedig kiválaszthat: követ, papírt, és ollót.
  + A papír veri a követ.
  + A kő veri az ollót.
  + Az olló veri a papírt.
  + Döntetlen esetén pedig 1-1 pontot kapnak.

Indítás:

Külön ablakként meg fog nyílni, három kép közül válaszhat a felhasználó, amit kiválaszt az a bal felső sarokban egy Frame lesz, valamint a gép által kiválasztott kép a jobb felső sarokban jelenik meg. Középen egy visszaszámláló jelenik meg, ha a felhasználó kiválasztotta a képet, ami 3 –tól 0 –ig visszaszámol, ezután megjeleníti a gép által választott képet, és eldönti, hogy ki nyert.

* **Szám kitalálós**: Ha az információ fülre kattint, kiírja a játék szabályait, és hogy hogyan kell játszani. Indítás és statisztika külön menüpont.

Szabályok:

* + A számítógép gondol egy számra 1 és a felhasználó által megadott érték között, és a felhasználónak 5 lehetősége van, hogy találgasson. Ha kisebb a tipp, mint a szám, akkor kiírja, hogy kisebb a szám, mint amire gondoltam. Ha nagyobb, akkor meg a nagyobb a szám, mint amire gondoltam szöveget. Ha csak egyel mellette találta el, akkor kiírja, hogy a tipp már nagyon közel van a gondolt számhoz.
  + A program számot kér be, betű esetén hibát ír ki.
  + Ha az idő lejárt, veszettél.
  + A tippelt szám nem lehet nagyobb a megadott értéknél.
    - Nehézség:

Az alapértelmezett érték 20, és itt tudja megváltoztatni, hogy mekkora tartományban fogja a gép kiválasztani a számot.

Indítás: Külön ablakként meg fog nyílni, és a jobb alsó sarokban egy visszaszámláló lesz, ami kiírja a hátralévő időt. Ha a szám 10 alatt van, akkor az alapértelemezett idő 45 mp, ha 10-20 között, akkor 60 mp, ha 20 és fölötte, akkor másfél perc.

* **Akasztófa**: Ha az információ fülre kattint, kiírja a játék szabályait, és hogy hogyan kell játszani. Indítás és statisztika külön menüpont.

Szabályok:

* + Windows az alapértelmezett támogatott rendszer, de ez a script-ben átírható.
  + Amennyiben a betű nem szerepel a kitalálandó szóban, úgy egy akasztófa egy része kerül lerajzolásra.
  + Maximális tipp alapértelmezetten 6, de ez módosítható.
  + 3 extrás segítség jár a játékhoz (alapértelmezetten be vannak kapcsolva):
    - szófaj - megmondja a szófaját az adott elemről.
    - leírás - egy rövid ismertetőt ad az adott véletlenszerűen kiválaszott elemről.
    - kép - egy rövid ideg egy képet jelenít meg, melyeket a "Kepek" mappában találsz.
  + Minden segítséget csak egyszer használhatsz fel a játék során, melyet a /segítség beírásával aktiválhatsz.
  + A szavakat a "szavak.json" nevű fájlban találhatod meg.

Indítás: Külön ablakként meg fog nyílni, és középpen található az akasztófa. Minden egyes rossz betű tippelésnél a rendszer egy képet tölt be az aktuális akasztás állapotáról. Tippet egy Label boksz-ba írhat a felhasználó, rögtön a kép alatt. Ha a tippek száma eléri a maxtippek számát, a rendszer közli a felhasználóval, hogy veszített. Ha nyert, akkor a „Gratuálok szöveget” fogja kiírni.

* **Brick breaker:** Ha az információ fülre kattint, kiírja a játék szabályait, és hogy hogyan kell játszani. Indítás és statisztika külön menüpont.

Szabályok:

* + A játék célja, hogy eltörjük az összes téglát a játékterületen.
  + A játékos egy kis labdát irányít, amelyet egy padlóra helyezett paddle segítségével ütöget, és ezzel eltöri a téglákat.
  + Ha a labda elhagyja a játékterületet (azaz leesik a paddle-ról), akkor az életvesztéssel jár, és a játékosnak új labdát kell elindítania.
  + A játékos pontot kap minden egyes eltört tégláért.

Indítás: Külön ablakként meg fog nyílni, egy kis fehér labda fog megjelenni egy padlóra helyezett narancssárga téglafalra. A labdát a játékos irányítsa majd. Ha eltalálta a különböző színű táglákat, melyeket GabeObjectek segítségével hozunk létre, egy változó segítségével pontot kap. Ha veszít, vagyis ha a Ball Gabeobcject Y koordinátája negatív, akkor kiírja a „Vesztettél” szöveget!